

TROISIÈME

NEPHILIM

REVELATION

ÉDITION



les
Armes
Mineurs





LES ARCANES MINEURS

*Ce livre contient les secrets de l'Apocalypse,
il est le guide de notre peuple dans les temps troubles à venir, il renferme l'avenir.*

Athenaton

CRÉDITS

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

TEXTES

Gaëtan Bothorel, Florent Cautela, Sébastien Célerin, Damien Desnous,
Vincent Kaufmann, Grégoire Laakmann, Franck Plasse et Frédéric Ralière

COORDINATIONS ET RELECTURES

Florent Cautela, Damien Desnous, Vincent Kaufmann, Grégoire Laakmann et Franck Plasse.

CORRECTIONS

Fabien Clavel, Ivo Garcia et Grégoire Laakmann

ILLUSTRATIONS

Franck Achard, Beet, Benjamin Carré, Julien Delval, Emmanuel Michalak et Mark Vigouroux.

CARTES ET PLANS

Cyrille Daujean et Grégoire Laakmann.

COUVERTURE

Franck Achard

FARICATION

Nicolas Hutter

MISE EN PAGES

LordKhony

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin et Frédéric Weil

REMERCIEMENTS

Gaëtan Bothorel remercie Patricia pour son soutien et sa présence,
les auteurs de *Nephilim : Révélation* pour leur travail et Sébastien pour sa confiance.

Florent Cautela remercie les Héritiers, les Argyrope, la Fraternité d'Aton pour leur passion ;
Grégoire, Patrick et Vincent pour leur amitié ainsi que Sébastien pour lui avoir fait confiance.

Il dédit ce supplément à Catherine, son Atalante.

Damien « ça va pas changer le monde, il a trop tourné sans nous ! » Desnous
dédit évidemment cet ouvrage à Joe Dassin.

Vincent Kaufmann remercie le Masque, Marcel et les Voor. Le premier pour lui avoir permis de
rencontrer le second, le second pour les lundis matins qui chantent et les troisièmes pour... rien.
Grégoire Laakmann remercie Émi, pour plein de raisons, dont la gentillesse n'est pas la moindre,
et Willem « le Spécialiste » Peerbolte, pour ses conseils éclairés.

Il tient aussi à saluer Jean-Baptiste, parce qu'il le vaut bien !

Franck Plasse remercie la Pierre Angulaire, Prométhée, Ram et Tubalcaan.

Frédéric Ralière tient à remercier les auteurs et Multisim pour leur confiance et
sa femme Virginie, sa Fulgurance, pour l'avoir poussé à se lancer dans l'écriture et pour sa patience.

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 (57155 MARLY)

SOMMAIRE

INTRODUCTION	6	LIVRE II — LA COUPE	70
LA GUERRE OCCULTE	9	LES R+C	71
Créer une Faction	9	Histoire invisible	72
<i>L'Initiation</i>	9	<i>L'inconcevable origine</i>	72
<i>Les Caractéristiques</i>	10	<i>Le toit subtil du monde</i>	72
Gérer une Faction	10	<i>Les missionnaires de la vérité</i>	72
<i>Le système de missions</i>	10	<i>Le vol de Pharaon</i>	74
<i>Quelques missions</i>	11	<i>Le labyrinthe</i>	74
Création de personnage secondaire	16	Structure & méthodes	77
LIVRE I — L'ÉPÉE	18	<i>Structure</i>	77
LES MYSTERES	19	<i>Méthodes</i>	79
Histoire invisible	20	Géopolitique & relations	81
<i>Conception</i>	20	<i>Géopolitique</i>	81
<i>Naissance</i>	20	<i>Relations</i>	85
<i>Vie</i>	20	Figures	88
<i>Mort</i>	21	<i>Ram</i>	88
Structure & méthodes	24	<i>Les Supérieurs Invisibles</i>	89
<i>Structure</i>	24	<i>Lumir Vedda</i>	92
<i>Méthodes</i>	27	UN ENNEMI	
Relations & Géopolitique	29	POUR LES IMMORTELS	94
<i>Géopolitique</i>	29	Construire une Faction	94
<i>Relations</i>	32	<i>L'Initiation</i>	94
Figures	35	<i>Les Caractéristiques</i>	94
<i>Prométhée</i>	35	Peupler une Faction	96
<i>Les Titans</i>	37	<i>Archétypes</i>	96
<i>Tantale</i>	40	Actionner une Faction	99
UN ENNEMI		<i>Les moyens occultes</i>	99
POUR LES IMMORTELS	42	<i>Les moyens humains</i>	106
Construire une Faction	42	La clinique Genesis	108
<i>L'Initiation</i>	42	<i>Histoire</i>	108
<i>Les Caractéristiques</i>	42	<i>Genesis</i>	108
Peupler une Faction	45	<i>Problèmes</i>	108
<i>Archétypes</i>	45	UN ACTEUR ÉSOTÉRIQUE	111
Actionner une Faction	47	<i>L'Initiation</i>	111
<i>Les moyens occultes</i>	47	<i>Symboles</i>	111
<i>Les moyens humains</i>	54	<i>L'Éveil</i>	112
Les Nabi al-Fatima	56	Les plans de la Coupe	115
<i>Histoire</i>	56	<i>L'Égrégore</i>	115
<i>Intrigues</i>	56	<i>Autres intrigues</i>	116
<i>Lieux</i>	57	Percer les manipulations R+C	118
UN ACTEUR ÉSOTÉRIQUE	59	<i>Arcane mineur (Coupe)</i>	118
<i>L'Initiation</i>	59	<i>Les quêtes agarthiennes</i>	119
<i>Liturgie</i>	59	LIVRE III — LE DENIER	120
<i>Zénith</i>	61	LES ILLUMINÉS	121
<i>Midi</i>	61	Histoire invisible	122
<i>Orient</i>	62	<i>L'île des jours d'avant</i>	122
<i>Septentrion</i>	62	<i>Le temps des pyramides</i>	122
<i>Occident</i>	63	<i>Le Soleil a rendez-vous avec la Lune</i>	123
Les plans des Mystères	64	<i>L'hydre aux mille têtes</i>	124
<i>La Grande Année</i>	64	<i>Les temps modernes</i>	126
<i>Autres intrigues</i>	65	<i>La Révélation</i>	126
Percer les manipulations de l'Épée	67	Structures & méthodes	128
<i>Arcane mineur (Épée)</i>	67	<i>Structure</i>	128
<i>Les quêtes agarthiennes</i>	69	<i>Méthodes</i>	131

Géopolitiques & relations	132
<i>Géopolitique</i>	132
<i>Relations</i>	135
Figures	138
<i>La Pierre Angulaire</i>	138
<i>Les Illuminés</i>	139
<i>Anselme DaSpalda</i>	140
<i>Imhotep</i>	141
<i>Léon « Léo le cyborg » Duval</i>	142

UN ENNEMI

POUR LES IMMORTELS

Construire une Faction	144
<i>L'Initiation</i>	144
<i>Les Caractéristiques</i>	144
Peupler une Faction	147
<i>Archétypes</i>	147
Actionner une Faction	150
<i>Les moyens occultes</i>	150
<i>Les moyens humains</i>	154
Le cabinet Dermont	157
<i>Histoire</i>	157
<i>Lieux</i>	157
<i>Personnages secondaires</i>	158
<i>Intrigues</i>	158

UN ACTEUR ÉSOTÉRIQUE

L'Initiation	160
<i>Symboles</i>	160
<i>Les axes</i>	162
Les plans du Denier	164
<i>Le Grand Éveil</i>	164
<i>Autres intrigues</i>	165
Percer les manipulations synarques	167
<i>Arcane mineur (Denier)</i>	167
<i>Les quêtes agarthiennes</i>	168

LIVRE IV — LE BÂTON

LES TEMPLIERS

Histoire invisible	172
<i>Les origines</i>	172
<i>L'Hermétisme</i>	173
<i>Les Guerres secrètes</i>	175
<i>Les Nouveaux Mondes</i>	176
<i>La Révélation</i>	176
Structures & méthodes	178
<i>Structure</i>	178
<i>Méthodes</i>	180
Géopolitiques & relations	182
<i>Géopolitique</i>	182
<i>Relations</i>	186

Figures	189
<i>Tubalcaan</i>	189
<i>Les Nautes et le Prieuré de Sion</i>	191
<i>Marcel Quincampoix</i>	193

UN ENNEMI

POUR LES IMMORTELS

Construire une Faction	195
<i>L'Initiation</i>	195
<i>Les Caractéristiques</i>	195
Peupler une Faction	197
<i>Archétypes</i>	197
Actionner une Faction	199
<i>Les moyens occultes</i>	199
<i>Les moyens humains</i>	204
Alcénopia Investigations	206
<i>Histoire</i>	206
<i>Les lieux</i>	207
<i>Les personnages</i>	208
<i>Les intrigues</i>	208

UN ACTEUR ÉSOTÉRIQUE

L'Initiation	209
<i>Manteaux Noirs</i>	209
<i>Manteaux Blancs</i>	211
<i>Manteaux Rouges</i>	212
Les plans du Temple	213
<i>Le Grand Plan</i>	213
<i>Autres intrigues</i>	213
Percer les manipulations du Temple	216
<i>Arcane mineur (Bâton)</i>	216
<i>Les quêtes agarthiennes</i>	217

ANNEXES

<i>Feuilles d'Homuncules</i>	219
<i>Organigramme des Mystères</i>	220
<i>Les Mystères dans le monde</i>	221
<i>Néodelphia (plans)</i>	222
<i>Organigramme des R+C</i>	224
<i>Les R+C dans le monde</i>	225
<i>Organigramme des Illuminés</i>	226
<i>Les Synarques dans le monde</i>	227
<i>Organigramme des Templiers</i>	228
<i>Les Templiers dans le monde</i>	229
<i>Géopolitique templière</i>	230
<i>Les Baillages templiers en Europe</i>	231
<i>Estimation de la population</i>	
<i>des Arcanes mineurs</i>	232
<i>Feuille de Faction</i>	233
<i>Les Arcanes mineurs</i>	
<i>dans l'Histoire invisible</i>	234
<i>Soma Abscondita</i>	236

NOTATIONS ET RÈGLES

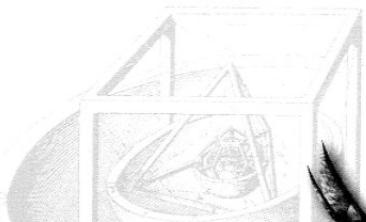
Le vocabulaire des règles de *Nephilim : Révélation* est emprunté à l'ésotérisme et il arrive que certains mots soient utilisés pour plusieurs options du jeu. Cet encadré rappelle les notations utilisées afin que le lecteur ne soit pas égaré dans sa lecture des paragraphes techniques de cette publication.

En outre, un errata est disponible dans *L'écran du Meneur de Jeu* et sur www.nephilim-rpg.com.

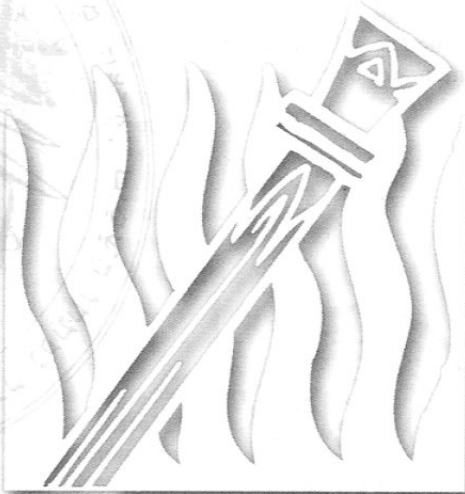
- Les Compétences et les Traditions peuvent être notées P pour Profane, A pour Apprenti, C pour Compagnon et M pour Maître — dans cet ordre là, de la plus faible note à la plus forte. Pour les premières, cette notation induit un décalage de la difficulté dans la Table de résolution. Pour les secondes, la note gradue un savoir que le MJ est libre d'apprécier en consultant la gamme *Nephilim : Révélation* et en se référant à son bon sens.

NOTE : par défaut, toutes les Compétences, mêmes occultes, et Traditions sont profanes. En revanche, on ne peut utiliser une Compétence « magique » que si le personnage a accès au Cercle auquel elle appartient. De même, tous les Ar-Kaïm possèdent au moins les Talents associés à leur Ka à P pour Profane.

- Les tests d'Initiés réfèrent toujours au Ka dont parle la règle à deux exception près. Lorsque le Ka concerné est le Ka dominant ou le Ka-Soleil, cela est mentionné entre parenthèses de la façon suivante : test d'Initié (Ka dominant) et test d'Initié (Ka-Soleil).
- Les notations en « puce » pour représenter les notes « Apprenti », « Compagnon » et « Maître » sont utilisées pour les Chutes, blessures ou ennemis, choisies en vis-à-vis des étapes de Sapience exprimées avec ses mots lors de leurs définitions. Elle l'est aussi pour les Compétences et les Traditions uniquement lors de la création de personnage pour des raisons de distributions de points.



INTRODUCTION



L'Histoire n'est qu'une illusion, une vaste illusion arrangée de toutes pièces et destinée à la manipulation des foules. Nombre d'événements du passé résonnent encore de nos jours et conditionnent nos livres, nos écoles et nos historiens. Qu'en est-il alors des origines de cette fable que l'on nous sert sur la table de la science ? Qui se cache derrière les manifestations premières de l'histoire de l'humanité et les enjeux dont elle a été l'objet ? Cachant leur présence aux yeux des profanes grâce à une toile si vaste que l'on ne saurait en trouver le début ni en percevoir la fin, les quatre Arcanes mineurs ne sont pas pour rien dans la configuration actuelle du monde. Premières sociétés à avoir influencé les hommes au lendemain de la Chute, elles furent en partie à l'origine des croyances et des superstitions parmi les plus importantes pour les profanes autant qu'elles stimulèrent l'élévation spirituelle pour les initiés. Les Arcanes mineurs ont su de tout temps apporter leur pierre à l'Histoire, au grand regret des Immortels, en participant à la création du concept même d'Histoire invisible.

En ces pages est consignée la vérité, et elle possède quatre visages.

- Sous le signe de l'Épée, les symboles et les traditions porteurs d'un savoir antédiluvien suivent les enseignements de Prométhée. Les Mystères se sont ancrés dans la lutte occulte depuis le commencement des temps. Le guide de l'humanité enfermé dans sa prison plus que millénaire peut-il conduire son peuple vers la vérité ? Au-delà du voile se trouvent les Mystes et leurs Fleuves sacrés.
- Sous le signe de la Coupe, depuis la chute d'Orichalka et la libération de Ram, les R+C ont usé au fil du temps de ruse, de patience et de masques pour influencer le devenir spirituel de l'humanité. Cachés et peu connus des autres Arcanes mineurs, ils tirent de cette ignorance une force leur permettant bien des victoires.

- Sous le signe du Denier, de tout temps, l'homme s'est structuré en société avec ses codes, ses mœurs et ses lois. Aspirant à une harmonie totale, la Synarchie vise à la connaissance de son milieu par un contrôle de toutes les composantes du monde moderne. Dans l'ombre de Salomon et le sillage d'Imhotep se cache une entité au savoir immanent qui rêve d'un monde meilleur où tous les êtres quels qu'ils soient feraient partie intégrante du cosmos.
- Sous le signe du Bâton, après la contestation de Tubalcaan contre ses maîtres, sont nés ceux dont le nom fait encore résonner l'histoire et que l'on connaît plus singulièrement sous le nom de Templiers. Leur puissance n'a d'égale que leur détermination à asseoir sur le monde leur suprématie totalitaire. Les Immortels sont pour eux une aberration qu'il faut combattre à n'importe quel prix.

Le monde occulte restera ce qu'il fut depuis toujours : secret et impalpable pour le commun des mortels. Il serait utopique de dresser un portrait complet et exhaustif de la présence des Arcanes mineurs à travers le monde. Afin de vous aider du mieux possible à gérer au cœur de votre campagne les Factions récurrentes de *Nephilim : Révélation*, vous allez trouver dans le premier chapitre, *La Guerre occulte*, un système complet qui vous permettra de gérer les

LE CAS DU 666

« *Pouvons-nous encore ignorer le pouvoir du 666 ?*

Que dire de cette fraternité si ce n'est que rien ne permet à mes supérieurs d'affirmer qu'elle est inscrite dans la logique des Arcanes mineurs ? Car il y a une différence importante à faire. D'une part les adeptes du 666 se considèrent comme le cinquième Arcane mineur. D'autre part, bon nombre d'entre nous ne le considèrent pas encore comme représentant un véritable danger pour leurs intérêts. Mais en sommes-nous si sûrs ? La découverte des quatre jeux des Lames mineures ne nous permet en rien de prétendre à l'inexistence d'un cinquième. Je suis persuadé qu'Akhenaton dans sa quête n'aurait pu omettre de consacrer des recherches au Ka-lune.

Les preuves ne manquent pas pour me résigner à cette idée. En effet, nombre de symboles ésotériques font référence au chiffre cinq — les cinq Éléments du Pentacle, les cinq fleuves de la tradition, les cinq branches de la R+C — et certains Immortels avancent l'hypothèse de l'existence d'un cinquième jeu de Lames. Je suis convaincu qu'il est celui qui est analogiquement lié à la Lune, comme les autres le sont avec les quatre autres Éléments, et qu'il est destiné au 666. Peu y croient parmi les miens et, pour l'heure, personne ne s'est avancé à reconnaître la légitimité de cette société secrète en tant qu'Arcane mineur, pas plus que je ne me suis pas risqué à expliquer mes découvertes.

Lorsque le temps sera venu, les actions et les plans qu'il fomente seront fatalement le pivot qui propulseront le 666 au cœur de nos essences. Nous n'aurons pas le temps de réagir face à cette menace contre laquelle nous ne sommes pas préparés. J'espère faire la lumière à ce sujet avant qu'il ne soit trop tard, éveiller mes frères sur ce qui plonge sur nous, et peut-être déjà parmi nous. »

Carnet d'étude du 666
Islandis Philosophe de la Papesse

sociétés secrètes les plus puissantes, les Arcanes mineurs, à travers leur Faction.

Les Arcanes mineurs s'articulent autour de quatre livres dédiés chacun à un de ces groupes occultes et qui obéissent au même plan.

L'Arcane mineur est une section composée de quatre chapitres.

- Le premier expose son histoire. Il dévoile ses réussites, mais aussi avec quelles trames il sut s'imposer autrefois comme un acteur ésotérique d'importance.
- Le deuxième chapitre détaille la structure interne de la société secrète. Il indique la rigidité et le poids des traditions dans la progression de ses membres et leur degré d'endoctrinement.
- Le troisième chapitre situe géographiquement les zones d'influence qui sont propres à l'Arcane mineur. Il démontre également avec les *Relations* de quelle manière ce dernier considère ses ennemis. Respect, crainte ou haine : son choix est dévoilé.
- Le quatrième chapitre révèle la vérité sur les Figures parmi les plus importantes ou les plus insolites, de la société secrète.

Un ennemi pour les Immortels montre en quatre chapitres les moyens de chaque Arcane mineur. Chacun d'entre eux est constitué d'éléments en relation directe avec le chapitre *La Guerre occulte* et permettra de mieux saisir les particularités propres à chaque groupe occulte lors de la création de Factions.

- Le premier chapitre permet de faire une distinction entre les trois Caractéristiques d'une Faction. Chacune d'entre elles, d'un Arcane mineur sur l'autre, ne tire pas ses forces de la même origine.
- Le deuxième est constitué des archétypes les plus représentatifs de la société secrète. En plus de peupler la Faction, ils permettent de vous appuyer sur leurs Caractéristiques au cours de vos parties.
- Le troisième chapitre expose les techniques employées par les Arcanes mineurs. La description des sciences interdites et du réseau d'influence propre à chaque groupe occulte fournit à la Faction les moyens d'en faire un adversaire redouté par tous les Immortels.
- En guise de conclusion, le dernier chapitre de cette section décrit en détail une des Factions de l'Arcane mineur avec ses forces et ses faiblesses, mais aussi ses opérations en cours et à venir.

Un acteur ésotérique dévoile l'avenir de l'Arcane mineur et les moyens de le représenter dans des scénarios.

- Le premier donne des informations quant aux symboles utilisés par la société secrète dans le monde des profanes. Quelles pistes permettent de retrouver une Faction ? Comment l'Arcane mineur recrute-t-il ses initiés ?
- Le deuxième chapitre révèle les projets de chaque groupe occulte. Vont-ils être capables de les mener à leur terme et d'accomplir ainsi le fruit de plusieurs siècles de recherches ? Ce chapitre apporte des réponses.
- Enfin le dernier chapitre donne un système de gestion de PdA qui permet d'interpréter la progression des Immortels face à la menace des Arcanes mineurs.

Enfin, *Les Arcanes mineurs* présentent en annexe des cartes indiquant l'implantation des initiés dans le monde occulte contemporain, l'état de leurs ressources et les relations qu'ils entretiennent entre eux, ainsi que les tables et des aides de jeu.



La guerre occulte

Faction n.f. (avec une majuscule) Groupe occulte œuvrant à la réalisation d'un objectif commun. Désigne le plus souvent un groupe appartenant à un Arcane mineur.

Dictionnaire encyclopédique du monde occulte contemporain — édition limitée « Argyrope »

Les Guerres de l'Apocalypse font rage. Les acteurs occultes tissent leur toile, planifient leurs intrigues et s'affrontent. Les Immortels des joueurs seront pris dans ces jeux et conflits : ils se trouveront confrontés à des ennemis organisés en Factions. Ce chapitre constitue donc une « boîte à outils génériques » permettant de créer de tels groupes occultes et de gérer leurs actions lors des parties de *Nephilim : Révélation*. Des compléments et des précisions sont donnés Arcane mineur par Arcane mineur in *Un ennemi pour les Immortels* de chaque livre de ce volume.

Comme toujours, ces règles ne sont qu'indicatives, elles ne doivent pas être un carcan pour le MJ qui a tout loisir pour les modifier et les adapter à sa table de jeu.

CRÉER UNE FACTION

Plusieurs paramètres définissent une Faction.

- **Son appartenance** : les Mystères, la Rose+Croix, la Synarchie ou le Temple. Dans le cadre de ce supplément, les Factions concernées appartiennent à l'un des Arcanes mineurs. Il est également possible d'utiliser cette « boîte à outils » pour créer une Faction composée de représentants de plusieurs Arcanes mineurs — par exemple dans le cas d'une alliance.
- **Son Initiation** : Apprenti, Compagnon ou Maître — indication de la place de la Faction sur la scène occulte contemporaine.
- **Ses Caractéristiques** : Savant, Fortuné et Sociable ont leurs niveaux décomposés en une échelle de dix « puces ».

Comme indiqué ci-dessus, ces paramètres font l'objet d'une présentation détaillée spécifique pour chaque Arcane mineur in *Un ennemi pour les Immortels*. Le MJ s'y référera lors de la création d'une Faction.

L'INITIATION

- **Apprenti** : une Faction d'importance limitée, avec une implantation locale, ne poursuivant guère plus d'un objectif précis.

- **Compagnon** : une Faction d'envergure, aux moyens importants.
- **Maître** : une Faction de premier plan, une « Figure » de la scène occulte.

Les ressources

- **Les moyens occultes** : le niveau d'Initiation détermine le nombre d'équipements magiques disponibles, à choisir dans le chapitre *Actionner une Faction* correspondant à la Faction concernée.
- **Les moyens humains** : à chaque niveau d'Initiation est attribué un « nombre de niveaux de personnage secondaire disponibles » permettant de choisir des personnages secondaires in *Peuplez une Faction* correspondant à la Faction concernée. Ce nombre peut également être utilisé avec le système de création de personnage secondaire de ce même chapitre.

LES RESSOURCES

LES MOYENS OCCULTES

Niveau d'Initiation	Nombre d'équipements magiques disponibles
Apprenti	1
Compagnon	3
Maître	5

LES MOYENS HUMAINS

Niveau d'Initiation	Nombre de niveaux de personnage secondaire disponibles
Apprenti	30
Compagnon	60
Maître	120

NOTE : un Apprenti équivaut à un niveau de personnage secondaire, un Compagnon à deux de ces niveaux et un Maître à trois de ces niveaux.

EXEMPLE : une base Apprenti peut être composée de trente Apprentis, ou d'un Maître et de vingt-sept Apprentis, ou toutes autres combinaisons totalisant trente niveaux de personnages secondaires.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les Caractéristiques — Savant, Fortuné et Sociable — sont notées à l'aide du tableau ci-contre. Les significations des valeurs attribuées à ces paramètres sont détaillées Arcane mineur par Arcane mineur in *Construire une Faction*. Chacune des trois Caractéristiques est également dotée de cinq « puces ».

LES CARACTÉRISTIQUES

NIVEAU D'INITIATION	NB D'ADVERBES POUR DEUX DES CARACTÉRISTIQUES NOTÉES À				
	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Apprenti	1	1	0	0	0
Compagnon	0	1	0	1	0
Maître	0	0	0	1	1

La troisième Caractéristique est définie par le MJ en fonction de l'importance qu'il veut donner à la Faction qu'il est en train de créer.

Les paramètres dépendant de Sociable

Trois paramètres découlent de la Caractéristique « Sociable » : le nombre de contacts, le nombre d'alliés et la disparition — comme pour un simulacre (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 114).

LES PARAMÈTRES DÉPENDANT DE SOCIABLE

SOCIABLE	CONTACTS	ALLIÉS	DISPARITION
Pas	0	0	6 mois
Peu	1	0	3 mois
Assez	2	1	1 mois
« ... »	4	2	15 jours
Très	6	3	une semaine

- **Les Contacts** : personnes ou groupes qui, sans impliquer leur intégrité physique, peuvent agir pour la Faction — à choisir in *Actionner une Faction* correspondant à la Faction concernée.
- **Les Alliés** : personnes ou groupes qui peuvent s'impliquer de manière importante, et même au détriment de leur sécurité personnelle, pour la

Faction — à choisir in *Actionner une Faction* correspondant à la Faction concernée.

- **La Disparition** : nombre de jours qui peuvent s'écouler sans signe de vie de la Faction avant que sa hiérarchie décide d'entamer des recherches. La moitié de cette période indique le temps écoulé avant les premières questions.

GÉRER UNE FACTION

mission n.f. (sans majuscule) action planifiée d'une Faction dans le but d'obtenir un avantage concurrentiel sur l'échiquier occulte.

Dictionnaire encyclopédique du monde occulte contemporain — édition limitée « Argyrope »

En terme de jeu, l'action d'une Faction se décompose en deux domaines : d'une part les interactions avec les Immortels des joueurs — combats, négociations... — et d'autre part les activités propres à la Faction — déchiffrement de Focus, acquisition de matériel, alliance avec une autre Faction... Les interactions avec les Immortels des joueurs

relèvent purement de l'animation de la partie par le MJ. En revanche, les activités propres de la Faction peuvent être simulées par un système de missions.

LE SYSTÈME DE MISSIONS

Le MJ décide que la Faction lance une mission choisie parmi celles présentées in *Quelques missions* ou créée *ex nihilo* grâce aux exemples de difficulté de missions ci-dessous. Il désigne un chef de mission et lui attribue des hommes. Après un laps de temps — variable selon les missions —, il retranscrit des « puces » à une Caractéristique de la Faction — variable selon les missions — et vérifie l'avancement de la mission selon les règles de *Nephilim : Révélation* ; une Caractéristique de la Faction est confrontée à la difficulté de la mission

modifiée par la Compétence adéquate du chef de la mission. Le score à ne pas dépasser avec le D20 est lu dans la Table universelle de résolution. Les effets sont déterminés à l'aide du tableau des résultats génériques des missions : le MJ est invité à mettre en scène ces résultats — la perte d'un homme peut se traduire par la découverte d'un cadavre par les Immortels ou l'arrestation spectaculaire du personnage secondaire concerné par la police, le gain de « puces » de Fortuné peut se traduire par des mouvements de capitaux ou la rumeur de la découverte d'un trésor dans la presse à sensation.

RÉSULTATS GÉNÉRIQUES DES MISSIONS

	CONSÉQUENCES POUR LA FACTION	CONSÉQUENCES POUR LE CHEF DE MISSION
Coup d'éclat	Bénéfice de la mission, remboursement du coût de la mission et gain de trois « puces » dans la Caractéristique testée	Gain d'un niveau supplémentaire en Ka-Soleil, Caractéristiques, Compétences ou Traditions (cf. La création de personnage secondaire)
Réussite	Bénéfice de la mission	/
Échec	/	/
	(la mission peut être tentée à nouveau)	
Maladresse	Perte de trois « puces » dans la Caractéristique testée	Perte d'un homme

DES MISSIONS PLUS FACILES ?

Les Factions possèdent trois moyens pour augmenter leurs chances de réussir leurs missions : leurs Contacts, leurs Alliés et leurs ressources humaines. Les avantages des Contacts et Alliés sont exposés in Actionner une Faction. Ces dernières peuvent aussi affecter plus ou moins d'hommes pour aider le chef de mission : le score à ne pas dépasser avec le D20 augmente d'un point pour chaque trois niveaux de personnages secondaires affectés à la mission en plus du chef de mission — trois Apprentis donnent modificateur de circonstance + 1, trois Compagnons un modificateur de circonstance + 2, trois Maîtres un modificateur de circonstance + 3.

Un Contact, un Allié ou les hommes de la Faction — y compris le chef de mission — ne peuvent pas être mobilisés sur plusieurs missions simultanées, sauf mention explicite dans le descriptif d'un personnage secondaire spécifique.

QUELQUES MISSIONS

Il existe trois types de missions correspondant à chacune des trois Caractéristiques : les missions de recherche (Savant), les missions financières (Fortuné) et les missions d'influence (Social).

FORMAT DE DESCRIPTION

Prérequis : score minimum de la Caractéristique concernée pour lancer la mission

Difficulté : niveau de difficulté de la mission

Durée : temps fictif nécessaire à l'aboutissement de la mission

Compétence : Compétence du personnage secondaire à utiliser

Bénéfice : avantage obtenu par la Faction au terme de la mission

Missions de recherche

DÉCHIFFRER UN FOCUS

Prérequis : Peu Savant

Coût : gratuit

Difficulté : selon la technique occulte du Focus (cf. Actionner une Faction)

Durée : une semaine

Compétence : en fonction du Focus (cf. Le Livre des joueurs, p. 158)

Bénéfice : un Focus en possession de la Faction est déchiffré. Il permet d'attribuer une nouvelle technique occulte, à choisir in Actionner une Faction, au chef de la mission.

NOTE : selon l'Initiation de la Faction, sa bibliothèque comprend d'un (Apprenti) à trois (Maître) Focus non déchiffrés.

ANALOGIE PARFAITE

Prérequis : Peu Savant

Coût : gratuit

Difficulté : Difficile

Durée : une semaine

Compétence : Connaissance (Astrologie)

Bénéfice : la mission permet de percevoir à jour les conjonctions astrologiques liées aux Plexus, Nexus et autres manifestations magiques pour une durée d'un mois dans un rayon de dix kilomètres autour du lieu ciblé.

METTRE AU POINT UNE NOUVELLE TECHNIQUE OCCULTE

Prérequis : Savant

Coût : deux (Peu Difficile) à quatre (Difficile) « puces » de Savant selon la difficulté de la mission

Difficulté : selon la technique occulte recherchée (cf. *Actionner une Faction*)

Durée : un mois

Compétence : Rituels

Bénéfice : la Faction acquiert une nouvelle technique occulte choisie in *Actionner une Faction*.

CRÉER UN OBJET MAGIQUE SPÉCIFIQUE À L'ARCANÉ MINEUR

Prérequis : Savant

Coût : deux (Peu Difficile) à quatre (Difficile) « puces » de Savant selon la difficulté de la mission

Difficulté : selon l'équipement magique recherché (cf. *Actionner une Faction*)

Durée : un mois

Compétence : Rituels

Bénéfice : la Faction acquiert un nouvel équipement magique choisi in *Actionner une Faction*.

DÉCOUVRIR UN LIEU OCCULTE

Prérequis : Assez Savant

Coût : deux « puces » de Savant

Difficulté : Difficile

Durée : une semaine

Compétence : Histoire invisible

Bénéfice : la Faction découvre un lieu — ville, région — occulte encore inexploré où des énigmes ésotériques restent encore à résoudre.

RÉSOUTRE UNE ÉNIGME ÉSOTÉRIQUE

Prérequis : réussite de la mission *Découvrir un lieu occulte*

Coût : gratuit

Difficulté : égale au niveau de difficulté de l'énigme (cf. *Les exemples de difficultés en mission*)

Durée : un mois par niveau de difficulté

Compétence : Ésotérisme

Bénéfice : la Faction résout une énigme qui lui fait gagner d'une à cinq « puces » — en fonction du niveau de difficulté de la mission — dans la Caractéristique « Savant ».

COMPILER LES SOURCES DE SAPIENCE

Prérequis : aucun

Coût : deux « puces » de Fortuné

Difficulté : égale au niveau supérieur de la Caractéristique étudiée. Par exemple, la Faction veut

progresser en Savant et possède un score « Peu » dans cette Caractéristique, la difficulté sera Assez Difficile.

Durée : six mois

Compétence : Recherche d'information

Bénéfice : la Faction gagne trois « puces » dans la Caractéristique choisie.

QUELQUES RECHERCHES

Pas Difficile

- Retrouver un ouvrage généraliste chez un bouquiniste
- Remarquer les traces d'une activité occulte sur un lieu touristique

Peu Difficile

- Interpréter les symboles ésotériques
- Pister des ennemis
- Repérer un lieu
- Trouver une devinette ésotérique — le nombre d'Or
- Élaborer un(e) objet/technique Peu Difficile à réaliser
- Comprendre le fonctionnement d'un objet Peu Initié
- Comprendre/prévoir un Plexus

Assez Difficile

- Traduire un document occulte Assez complexe
- Infiltrer un groupe d'importance
- Trouver un lieu occulte secret — pénétrer dans la crypte de l'église
- Espionner/localiser la cache d'une Faction Compagnon
- Comprendre/élaborer un(e) objet/technique Assez Difficile à réaliser
- Traduire un texte en Bas Énochéen
- Comprendre/prévoir un Nexus

Difficile

- Trouver un lieu occulte magique — la crypte de l'église mène à un Akasha
- Chercher le passé ésotérique d'une Faction
- Résoudre une énigme importante — là où est enfermé le Dragon, en Bretagne
- Trouver le repère d'une fraternité d'Immortels Initiés
- Retrouver la trace d'une Ligne Ley
- Comprendre/élaborer un(e) objet/technique Difficile à réaliser
- Traduire un texte en Haut Énochéen

Très Difficile

- Trouver un mystère ésotérique majeur — une des réponses de l'énigme de Rennes-le-Château ; localiser la colonne de lumière de Lyon...
- Localiser le QG d'une Faction Maître
- Localiser un Omphalos
- Comprendre/élaborer un(e) objet/technique Très Difficile à réaliser

Quelques missions financières

ACHETER DU MATÉRIEL

Prérequis : aucun

Coût : une « puce » de Fortuné par niveau de Fortuné du matériel à acquérir — par exemple trois « puces » pour un matériel Assez Fortuné (cf. *Les exemples de difficultés en mission*)

Difficulté : égale au niveau Fortuné du matériel à acheter

Durée : une semaine par « puce » de Fortuné du matériel
Compétence : Usages
Bénéfice : la Faction acquiert le matériel désiré

RECRECUTER DE NOUVEAUX MEMBRES

Prérequis : aucun
Coût : une « puce » de Fortuné pour 3 niveaux de personnage secondaire
Difficulté : Assez Difficile
Durée : un mois pour trois niveaux de personnage secondaire
Compétence : Connaissance (Psychologie)
Bénéfice : la Faction recrute de nouveaux personnages secondaires. Leur niveau d'Initiation sera inférieur ou égal au niveau d'Initiation de la Faction.

DÉCOUVRIR UN NOUVEAU MARCHÉ/BLANCHIR DE L'ARGENT

Prérequis : aucun
Coût : deux « puces » de Sociable
Difficulté : de Pas — une « puce » de Fortuné recherchée — à Très — cinq « puces » de Fortuné recherchées
Durée : un mois
Compétence : Connaissance (Administration) ou Usages
Bénéfice : la Faction gagne d'une à cinq « puces » de Fortuné.

ENTRAÎNER SES MEMBRES

Prérequis : Peu Fortuné
Coût : une « puce » de Fortuné
Difficulté : Peu pour passer une Compétence de Profane à Apprenti, Assez pour passer une Compétence d'Apprenti à Compagnon, «... » pour passer une Compétence de Compagnon à Maître
Durée : une semaine pour passer une Compétence de Profane à Apprenti, un mois pour passer une Compétence d'Apprenti à Compagnon, un an pour passer une Compétence de Compagnon à Maître
Compétence : celle du chef de mission enseignant aux hommes de la mission
Bénéfice : les hommes affectés à la mission progressent dans la Compétence choisie.

QUELQUES MISSIONS FINANCIÈRES

Pas Difficile

- Blanchir/obtenir dix mille Euros
- Acquérir divers moyens profanes (électronique, transport, immobilier, ameublement)

Peu Difficile

- Blanchir/obtenir cinquante mille Euros
- Se fournir en armes blanches en dehors du circuit officiel
- Se fournir en armes de chasse
- Acquérir des moyens de transports rapides
- Financer une opération locale

Assez Difficile

- Blanchir/obtenir cent mille Euros
- Se fournir en armes à feu

- Obtenir du matériel de gendarmerie
- Acquérir du matériel de qualité pour la Faction
- Financer une opération régionale

Difficile

- Blanchir/obtenir un million d'Euros
- Se fournir en armes d'assaut
- Posséder du matériel militaire
- Faire des dépenses en technologie dernier cri
- Financer une opération d'envergure nationale

Très Difficile

- Blanchir/obtenir dix millions d'Euros
- Se fournir en armement lourd (roquettes, missiles, gaz sarin)
- Faire des investissements boursiers

Quelques missions d'influence

ACQUÉRIR UN NOUVEAU CONTACT/ALLIÉ

Prérequis : Peu Sociable

Coût : une « puce » de Fortuné par niveau du prérequis Sociable du Contact ou de l'Allié désiré

Difficulté : de Pas Difficile — prérequis Pas Sociable du Contact ou de l'Allié — à Très Difficile — prérequis Très Sociable du Contact ou de l'Allié

Durée : un par semaine pour un Contact/un par mois pour un Allié

Compétence : Usages

Bénéfice : la Faction acquiert un nouveau Contact ou un nouvel Allié à choisir *in Actionner une Faction* correspondant à l'Arcane mineur concerné.

INFILTRER UN RÉSEAU OU UN GROUPE

Prérequis : Peu Sociable

Coût : une « puce » de Fortuné

Difficulté : de Pas Difficile à Très Difficile selon l'intérêt du réseau

Durée : un mois

Compétence : Usages

Bénéfice : la Faction infiltre un réseau ou un groupe et gagne une « puce » de Sociable par niveau de difficulté de la mission.

S'ALLIER AVEC UN IMMORTEL

Prérequis : Sociable

Coût : une « puce » de Sociable ou Fortuné — au choix — par niveau de Ka dominant de l'Immortel

LES ÉQUIPEMENTS MAGIQUES ET LES TECHNIQUES OCCULTES

Les équipements occultes présentés in Actionner une Faction comportent un niveau d'Initiation de la Faction nécessaire pour les posséder, ainsi que la difficulté pour les utiliser, les concevoir ou en comprendre le fonctionnement.

Si vous inventez vos propres équipements occultes, il faut définir leur Initiation nécessaire par comparaison avec ceux décrits dans ce volume. Le tableau ci-dessous vous permettra ensuite de définir la difficulté pour les utiliser, les concevoir ou en comprendre le fonctionnement.

Les équipements occultes : Initiation et difficultés

NIVEAU D'INITIATION NÉCESSAIRE	DIFFICULTÉ
Apprenti	Peu Initié/Peu Difficile
Compagnon	Assez Initié/Assez Difficile
Maître	Initié/Difficile

Les équipements Pas Initiés et Très Initiés constituent des exceptions que le MJ est libre de développer au cours de sa campagne.

Les techniques occultes fonctionnent sur le même principe. Elles dépendent en revanche de l'Initiation du personnage secondaire qui les maîtrise et non de la Faction (cf. La création de personnage secondaire).

Difficulté : de Pas Difficile — Ka dominant de l'Immortel Pas Initié — à Très Difficile — Ka dominant de l'Immortel Très Initié

Durée : un mois

Compétence : Ésotérisme

Bénéfice : la Faction arrive à convaincre un Immortel de rejoindre sa cause. Celui-ci est un nouveau personnage secondaire considéré comme Allié. En cas de Maladresse, une Figure repère cette manipulation et intervient pour lutter contre la Faction.

SIGNER UNE TRÊVE AVEC UNE AUTRE FACTION

Prérequis : Assez Sociable

Coût : une « puce » de Sociable ou Fortuné — au choix — par niveau d'Initiation de la Faction adverse

Difficulté : de Peu Difficile — Faction adverse à Apprenti — à Difficile — Faction adverse à Maître

Durée : six mois

Compétence : Connaissance (Psychologie)

Bénéfice : la Faction conclut une trêve avec une Faction adverse pendant six mois.

QUELQUES MISSIONS D'INFLUENCE

Pas Difficile

- Se lier à un « indic » de rue
- Connaître et contrôler une bande de jeunes de banlieue
- Contrôler le réseau de bars du quartier

Peu Difficile

- Infiltrer/contrôler un groupe d'étudiants d'une université
- Manipuler un syndicat
- Exercer une pression sur un parti politique mineur

Assez Difficile

- Infiltrer un groupe d'importance régionale
- Pactiser avec une société d'avocats ou d'agents commerciaux de renom
- Influencer sur les décisions budgétaires d'une entreprise

Difficile

- Infiltrer un groupe politique national
- Pactiser avec une milice indépendante ou un groupe terroriste
- Infiltrer un organisme mondial (ONU, CEE)

Très Difficile

- Infiltrer un groupe politique international
- Pactiser avec une mafia d'influence internationale
- Faire des investissements boursiers
- Influencer un chef d'État



UN PAS EN AVANT, DEUX PAS EN ARRIÈRE...

Au gré de ses réussites et de ses échecs lors des missions, une Faction voit ses Caractéristiques augmenter ou diminuer.

LA PROGRESSION

Lorsqu'une Caractéristique est à dix « puces », le gain d'une nouvelle « puce » permet d'augmenter la Caractéristique d'un niveau. La nouvelle Caractéristique ne possède pas encore de « puce ».

EXEMPLE : une faction est Assez Fortunée et possède huit « puces » dans cette Caractéristique ; elle gagne cinq « puces » de Fortuné grâce à la mission « Découvrir un nouveau marché ». Elle devient alors Fortunée avec deux « puces ».

La modification des Caractéristiques peut aboutir à la modification de l'Initiation de la Faction. Si une Faction Apprentie voit sa Caractéristique la plus basse devenir Peu et une autre atteindre le niveau dépourvu d'adverbe, son Initiation est incrémentée et passe à Compagnon.

Cela présente un intérêt certain, car cette modification s'accompagne d'une reconnaissance de la Faction par la hiérarchie de son Arcane mineur : elle gagne des niveaux de personnage secondaire disponibles et des équipements magiques (cf. Créer une Faction). Pour que

l'Initiation d'une Faction passe de Compagnon à Maître, il est nécessaire que la Faction ait sa Caractéristique la plus basse à Assez et qu'elle possède une au niveau Très.

LA RÉGRESSION

Lorsque la réserve de « puces » d'une Caractéristique est vide, la perte d'une nouvelle « puce » fait baisser la Caractéristique d'un niveau, qui possède alors dix « puces ».

EXEMPLE : une faction est Assez Fortunée et possède trois « puces » dans cette Caractéristique ; elle dépense cinq « puces » de Fortuné en essayant de s'allier avec un Immortel Très Initié ; elle devient Peu Fortunée avec neuf « puces ».

L'Initiation de la Faction peut aussi régresser. Si une Faction à Compagnon ne possède plus de Caractéristique à «... », elle est déchuée et devient Apprentie. Cette modification de son statut est terrible car elle s'accompagne de la réaffectation de ses moyens par la hiérarchie de son Arcane mineur : elle perd des niveaux de personnage secondaire disponibles et des équipements magiques (cf. Créer une Faction). Une Faction à Maître passe à Compagnon si elle ne possède plus de Caractéristique Très.

THE BOTTOMLESS PIT

The Eternal
nothing and
yet the all



The Timely
nothing and
yet the all

ETERNITY.



CRÉATION DE PERSONNAGE SECONDAIRE

Un personnage secondaire est représenté par un niveau d'Initiation qui détermine d'une part le nombre de techniques occultes maîtrisées et d'autre part le nombre de « puces » à répartir entre le Ka-Soleil, les Caractéristiques, les Compétences et les Traditions autorisées. Il faut dépenser au moins une « puce » dans chacun de ces quatre paramètres.

CRÉATION DE PERSONNAGES SECONDAIRES

• LES TECHNIQUES OCCULTES MAÎTRISÉES

INITIATION	NOMBRE DE TECHNIQUES OCCULTES MAÎTRISÉES
------------	--

Apprenti	1 ou 2 au choix du MJ
Compagnon	3 ou 4 au choix du MJ
Maître	5 ou plus au choix du MJ

Les techniques occultes maîtrisées par un personnage secondaire sont à choisir in Actionner une Faction correspondant à la Faction concernée

• LES " PUCES " À RÉPARTIR

INITIATION	NOMBRE DE PUCES À RÉPARTIR
------------	----------------------------

Apprenti	6
Compagnon	8
Maître	10

• LE KA DOMINANT : LE KA-SOLEIL

PUCES DÉPENSÉES	NIVEAU DE KA-SOLEIL
-----------------	---------------------

•	Pas ou Peu Initié au choix du MJ
••	Assez ou Initié au choix du MJ
•••	Très Initié

• LES CARACTÉRISTIQUES

PUCES DÉPENSÉES	CARACTÉRISTIQUES
-----------------	------------------

•	Assez/Assez/Assez/Peu
••	« ... »/Assez/Assez/Assez
•••	Très/" ... "/Assez/Assez

La cinquième Caractéristique est à déterminer par le MJ selon l'importance qu'il veut donner au personnage secondaire.

• COMPÉTENCES ET TRADITIONS

PUCES DÉPENSÉES	NB DE COMPÉTENCES OU TRADITIONS AU NIVEAU		
	A	C	M

•	5	3	1
••	7	5	3
•••	9	7	5

Il est possible d'échanger deux niveaux Apprentis contre un niveau Compagnon et deux niveaux Compagnons pour un niveau Maître, pour les Compétences comme pour les Traditions.

Les Traditions se déterminent suivant le même quota que les Compétences. L'attribution d'un niveau Compagnon à une Tradition lui donne le niveau Compagnon. Ces dépenses ne peuvent être effectuées que dans les Traditions autorisées, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

• TRADITIONS AUTORISÉES

PUCES	TRADITIONS AUTORISÉES ⁽¹⁾
•	Ésotérisme, Histoire invisible (Révélation), Langue (une au choix) et son propre Arcane mineur
••	Arcane mineur, Langue, Histoire invisible (trois au choix), une Science occulte de Nephilim, Arcane Majeur (niveau maximum C) et Plans subtils (Akasha/Anti-Terres)
•••	Toutes

⁽¹⁾ dans lesquelles vous pouvez répartir des niveaux de Compétences.

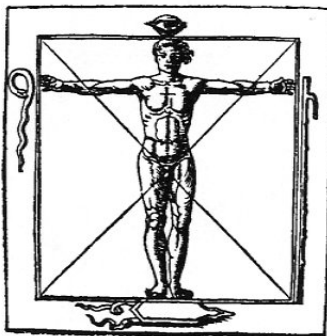
PRÉSENT ?

La Caractéristique " Présent " est un indicateur pour le MJ, qui reflète le lien unissant le personnage secondaire à sa Faction : son temps de présence au service de l'Arcane mineur, ses libertés personnelles, son accessibilité et les secrets qu'il est susceptible de connaître. Elle est notée de Pas à Très, mais ne fait l'objet d'aucun test de D20. Le MJ est libre de déterminer la Présence d'un personnage secondaire en fonction des responsabilités qu'il veut conférer au dit individu. Les hauts responsables disposent généralement d'un haut niveau de Présence.

- **Pas Présent** : le personnage secondaire en question travaille pour la Faction sans le savoir. Il ne dispose d'aucun savoir relatif à l'Arcane mineur et possède une vie profane simple et banale. Il est facile de le rencontrer, mais ce qu'il sait ne concerne en rien les objectifs de sa société secrète. Il est impossible de remonter une piste quelconque à partir de lui. Il n'est pas considéré comme important aux yeux de la Faction.
- **Peu Présent** : l'individu passe son temps entre ses obligations familiales et professionnelles et ses impératifs liés à sa Faction. La plupart du temps, il masque ses activités secrètes en prétendant pratiquer un loisir dans quelque club sportif ou quelque association profane. Il exerce un travail commun au sein de la société et peut être facilement retrouvé à partir de son nom. Il connaît quelques-unes des opérations futures de la Faction.
- **Assez Présent** : les responsabilités importantes de l'individu au sein de sa Faction lui imposent un rythme

de vie soutenu. Il peut être doté d'un travail lui permettant certaines absences justifiées, tout comme prétexter une passion qui occupe son temps libre. Il peut avoir une place professionnelle plus importante ou discrète au sein de la société profane, ce qui le rend plus difficile à identifier. Les informations dont il dispose sont importantes et permettent d'en apprendre plus sur les motivations et les objectifs de la Faction.

- **Présent** : l'individu en question possède de lourdes responsabilités. Il doit passer de longues périodes de présence au cœur de sa Faction. Il a de très faibles contacts avec sa famille qui le croit dirigeant d'une société importante. Ses fonctions professionnelles lui ont été bien souvent attribuées par ses supérieurs pour servir au mieux les intérêts de la Faction. Il dispose d'une bonne couverture aux yeux des profanes et de ses ennemis et demeure difficile à approcher. Les informations dont il dispose mettent en évidence le caractère de la Faction, ses objectifs réels à court et à moyen terme.
- **Très Présent** : les responsabilités de ce personnage l'obligent à résider au centre décisionnel de sa Faction. Il ne possède que très peu de connexions avec le monde extérieur et sa famille le croit mort ou disparu. Le travail dont il dispose est choisi par sa hiérarchie, en admettant qu'il s'affiche au monde profane, et il reste extrêmement difficile à approcher ou à contacter en dehors de sa structure. Il connaît toutes les implications de sa Faction, les plans, les objectifs et toutes les opérations en cours et à venir.



L'ÉPÉE

PROMÉTÉE

"heureux et bienheureux, tu seras dieu, au lieu d'être mortel."

Les Lames d'or, V^e siècle avant Jésus-Christ

Les Mystères

« Prométhée nous a ouvert la voie. Il a initié les pères de nos pères à la réalité magique du monde, et surtout, il leur a donné la liberté de choisir entre une vie de cobayes d'Immortels imbus d'eux-mêmes et une vie consacrée à l'initiation et au mysticisme. En leur offrant l'Orichalque, Prométhée nous a donné une arme, mais il nous a surtout donné la vie. Aujourd'hui, nous arrivons à la fin des cycles. Notre Grande Année qui initiera notre nouvel Âge d'Or est proche. La cathédrale mystique commence déjà à percer la croûte terrestre et bientôt ce sera sa flèche, ou plutôt son épée. Personne ne pourra nous arrêter, ni les pitoyables Arcanes mineurs et leurs enseignements trompeurs, ni les arrogants Immortels, pathétiques reflets des Kaïm que nous avons terrassés. Alors, nous deviendrons les maîtres d'un monde neuf, lavé de l'obscurantisme des uns et de la suffisance des autres. »

Extrait du discours de Julius Maati, Basileis du Midi,
lors de la réunion du Probouleuma, juin 2000

L'origine des Mystères remonte à l'Atlantide et à Prométhée. Lorsque celui-ci organisa les premières révoltes sur Atlantys, son but était de faire accepter aux Immortels que les humains étaient des êtres magiques à part entière, qu'ils avaient une place sur la Terre. Il rêvait d'établir la concorde. La guerre qui suivit la Chute balaya la plupart de ses espoirs, et il comprit qu'il faudrait du temps, beaucoup de temps, pour que son rêve puisse se réaliser. Les humains libérés de leurs chaînes devinrent pires que leurs bourreaux et les Kaïm, malgré leur terrible déchéance, ne perdirent rien de leur arrogance et de leur volonté d'imposer leurs vues à tous.

Après que Prométhée fut enfermé en Hadès avec ses plus fidèles lieutenants — ceux qui avaient dirigé les armées humaines, les Titans —, les Mystères se dispersèrent à travers le monde. Ils se mirent à rêver d'un monde baigné par ce qui leur avait donné leur liberté : l'Orichalque. Un monde sur

lequel ils régneraient aux côtés de Prométhée libéré, où les Immortels ne seraient que des esclaves tout juste bons à servir de pâture aux Daimon. Puis, ils se scindèrent en cinq courants de pensée. Cinq Églises, chacune liée à un Titan, chacune munie de sa propre liturgie, de ses propres symboles et de sa propre hiérarchie. Cinq courants unis par un même rêve, mais si différents, qu'à maintes reprises, ils ne purent éviter l'affrontement.

Ennemis sournois et ambigus, les Mystères entretiennent des rapports d'amour et de haine avec les Immortels, scellant de puissantes alliances avec les uns, tout en restant les ennemis les plus acharnés et les plus mortels des autres. En vérité, les Mystes éprouvent plus souvent de la jalousie que de la haine envers les Immortels, si bien que certains de leurs rituels se rapprochent étrangement de ceux de ces derniers. De même, leurs symboliques et leurs liturgies sont, parmi celles des Arcanes mineurs, les plus empreintes d'ésotérisme. Ils ont développé des techniques magiques nécessitant le sacrifice rituel d'Immortels et sont les seuls à avoir une grande connaissance de l'Hadès, à tel point qu'atteindre le sommet de leur initiation implique de s'y rendre et de l'arpenter.

Aujourd'hui, à l'approche de leur Grande Année, prévue pour 2012, les Mystes sont de plus en plus actifs. Cela fait maintenant plus de quatre-vingts années que leurs Églises se sont rassemblées et, même si certaines discordes n'ont pas disparu, ils n'ont jamais été aussi puissants depuis la fin de leur Âge d'Or.



HISTOIRE INVISIBLE

*« Avec toi en effet je me souviens d'avoir passé
de longues journées ensoleillées et d'avoir
occupé en festins le commencement des nuits »*
Perse

NOTE PRÉLIMINAIRE : les trois premiers paragraphes de l'histoire de l'Épée sont étroitement liés à la fin de l'Atlantide et aux temps mythiques qui suivirent (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, pp. 43-51).

CONCEPTION

Beaucoup d'histoires commencent en Atlantys. Celle de l'Épée en fait partie. Pendant neuf ans, Prométhée, aidé d'une poignée de compagnons, initia en secret des humains. Après la Chute, ces disciples prirent naturellement l'ascendant sur les autres hommes privés des repères sécurisants de leur prison atlante. Les plus radicaux devinrent des chasseurs de Kaïm grâce aux lames meurtrières et aux stases que les Maîtres Pragmatides — une faction atlante qui se rallia à Prométhée lors de la Chute — leur apprirent à fabriquer avec des fragments d'Orichalka. Ce fut l'accouchement de l'Épée en tant que symbole. Sa naissance en tant qu'Arcane mineur ne tarda pas.

NAISSANCE

Les disciples de la première heure initièrent d'autres hommes qui à leur tour transmirent leur enseignement. Parfois, certains recevaient la visite de Prométhée ou de l'un de ses lieutenants, les Titans, et c'était alors l'occasion de fabuleuses révélations. Vers - 4000, Prométhée et les Titans disparurent, victimes des Ailes de la Foudre. Leurs héritiers furent contraints de s'organiser de manière différente pour assurer la survie du message prométhéen. De chefs, ils devinrent prêtres. Une liturgie initiatrice émergea, sanctifiant les Titans et leur conférant des attributs divins. Peu à peu, la doctrine se scinda en cinq grands courants — le Midi, l'Occident, l'Orient, le

Septentrion et le Zénith —, cinq voies inspirées par les personnalités des Titans. Ces messages mystiques quittèrent le giron occulte et se répandirent. Au sein des clergés, une séparation s'établit entre le culte des profanes et une progression codifiée conduisant aux secrets, réservés à une élite spirituelle. Les Mystères étaient nés.

VIE

Pendant des siècles, les Mystères exercèrent une réelle suprématie au sein des sociétés humaines. Force mystique sous-jacente, ils influencèrent les croyances, la morale, l'organisation sociale... Les Immortels durent négocier avec les Mystes pour obtenir un espace d'existence : les Compacts secrets se conclurent, pour le plus grand bénéfice des Mystes qui codifiaient, contrôlaient le rôle et la place des Immortels, et s'érigeaient aux yeux de leurs semblables comme l'interface incontournable entre le profane et le sacré. Dans le même temps, malgré l'échec d'Orphée, leurs pratiques magiques s'enrichirent considérablement grâce à la découverte de l'Hadès. Un but aux parcours mystiques des initiés s'imposa : des-

SHAÏTAN

Au lendemain de la Chute, Shaïtan (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 69), un Onirim, se trouvait dans l'entourage de Prométhée. Très vite, il désapprouva la philosophie de haine et de destruction que ses amis transmettaient aux hommes qu'ils initiaient. Il les quitta et ne cessa de s'opposer à Prométhée, aux Titans et aux initiés de l'Épée. Certains pensent que c'est Shaïtan qui permit aux Ailes de la Foudre de capturer Prométhée et les Titans. Une théorie intéressante est née au sein des Argyrope. Ephér N'Seïka, un de ses érudits, considère que l'organisation prévue par Prométhée pour l'Épée était organisée selon les six directions cardinales ésotériques. La désaffection de Shaïtan ne permit pas l'établissement des Mystères du Nadir. La révélation orphique n'aurait donc été qu'un pis-aller destiné à pallier ce manque, d'où peut-être son échec. Les spéculations vont bon train parmi les Argyrope pour imaginer quel aurait été le visage des Mystères si Shaïtan avait suivi Prométhée — de nos jours, Shaïtan est le Prince du Diable.



cendre en Hadès boire à la source l'enseignement des Titans et, un jour, libérer Prométhée. Cette période est connue comme étant celle de l'Âge d'Or des Mystères.

MORT

Au ^{xiv}^e siècle avant l'Incident Jésus, Tubalcaan — en trahissant les Mystères qui l'avaient initié et en fondant le Temple de la Vie (cf. *Le Bâton*) — précipita la chute des Mystères. Pendant le millénaire suivant, Mystes et Templiers s'affrontèrent dans les coulisses du monde. Les Mystes furent pris entre deux feux. D'un côté, le Denier sapait leur influence en faisant triompher la science contre la magie et la philosophie contre les mythes. De l'autre, le Bâton — animé par son désir de venger Tubalcaan défait par l'alliance des Mystes et des Égyptiens — les poursuivit de sa vengeance implacable. Quand vint l'âge des Guerres secrètes, les Mystères agonisèrent et moururent.

Pour l'Épée, la mort est forcément autre chose qu'une fin. De nombreux mythes véhiculés par les Mystes eux-mêmes — comme le sacrifice d'Odin, le voyage de Nuada ou le meurtre d'Osiris — expliquent clairement que la mort est une étape initiatique indispensable permettant une renaissance flamboyante. L'Épée entama donc une traversée de la nuit qui, du point de vue de l'étude stricte de l'histoire myste, présente peu d'intérêts : seul importe l'aboutissement, la résurrection. Néanmoins, le parcours des Mystères dans cette période de « mort » eut des impacts sur l'Histoire invisible. Il paraît donc utile pour la compréhension du monde occulte contemporain — le passé éclairant souvent le présent — de consacrer quelques paragraphes à ces événements.

Les Mystères du Midi

Les Mystères du Midi furent à l'origine du Compromis d'Égypte, vers – 3200. Ce fut sans doute la marque la plus importante qu'ils laissèrent dans l'Histoire invisible. Ils s'imposèrent en fondant le culte secret d'Osiris et son pendant profane, le clergé d'Amon. Ils ne cherchèrent que leur propre intérêt dans cette alliance ; en aucune manière la paix avec les Nephilim n'était à l'ordre du jour comme le montra ensuite leur tentative de détourner le pacte lors de la création de la Place de la Vérité (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 91). Cette attitude fournit des arguments à Akhenaton lorsqu'il dut convaincre son entourage que la rupture du Compromis était nécessaire.

Avec la fin du Grand Compromis, les Mystères du Midi tombèrent de leur piédestal. Ils se réfugièrent dans une attitude de débauche et de cynisme, et abandonnèrent la vallée du Nil. Leur influence gagna l'Asie mineure avec les cultes de Sabazios et de Bassareus, les îles de la mer Égée sous les traits du dieu Zagreus et, surtout, la Grèce, puis Rome grâce aux bachanales débridées en l'honneur de Dionysos.

Entre – 400 et – 300, les Mystères du Midi acceptèrent facilement la « mort » de leur Arcane mineur. Elle correspondait en tout point à la figure « d'Osiris assassiné » de leur Titan. Ce fut d'ailleurs le moment qu'ils choisirent pour fonder leur Chapelle dirigeante, la Haute Cour du Démembré, synthèse schizophrénique de leurs rites osiriens et dionysiaques. Les

deux mouvements s'exprimèrent de manière sporadique au gré de l'Histoire invisible. Les Osiriens investirent les doctrines religieuses extrêmes encourageant les pratiques de mortification. Ils infiltrèrent l'Inquisition et se fauillèrent entre Templiers et Adoptés de la Justice en lutte au sein de l'instance pour capturer des Nephilim et tester de nouveaux rites sacrificiels. Leur apogée eut lieu au ^{xviii}^e siècle lorsqu'ils participèrent aux théories et pratiques perverses du Marquis de Sade, un Lucifer — éminence du quinzième Arcane Majeur — qui les accueillit dans son château de Lacoste. De leur côté, les Dionysiaques ne cessèrent jamais leurs fêtes et orgies secrètes. Ils trouvèrent un second souffle à partir du ^{xv}^e siècle : la Renaissance, avec sa passion pour l'Antiquité, leur fournit un magnifique terrain d'expression et d'influence. Depuis, les Dionysiaques s'invitèrent dans les mouvements artistiques empreints d'initiation — comme l'Église éternelle éphémère infiltrée dans la troupe de Molière, dont l'influence grandissante à la cour ne s'effondra avec les conflits qui opposèrent le Midi et l'Orient — ou les philosophies se réclamant de mythologies — comme la Fraternité germanique de Zagreus qui utilisa et alimenta la sinistre doctrine ésotérique du III^e Reich.

Les Mystères de l'Occident

L'histoire des Mystères de l'Occident est drapée dans les ténèbres. Elle commença pendant les Grandes Chasses alors que les Glaives prométhéens traquaient les Kaïm et que surgirent les Selenim. Les Glaives cédèrent devant ces monstres insensibles à l'Orichalque. Certains chasseurs, fascinés par ces créatures, reflets de leurs plus profondes terreurs, parvinrent à approcher quelques rares Selenim éthérés qui virent leur intérêt dans la constitution de cultes dédiés à leur personne.

Dans les siècles suivant les Guerres élémentaires, ces cultes évoluèrent grâce à la rencontre de leurs adeptes et des Orichalquiens de Vul-Caïn (cf. *Le Codex des Selenim*, pp. 45-53). L'Europe centrale vit ainsi la naissance des Mystères de l'Occident, synthèse des enseignements de Prométhée, de la fascination humaine pour la mort — et la non-mort —, de l'influence des Selenim, et de leur figure mythologique, Hécate.

Les Mystères de l'Occident se détachèrent de leurs mentors Orichalquiens au cours du premier

LE COURANT APOLLINIEN

Le courant apollinien est né à Delphes, Demeure philosophale du Pape. Apollon, une figure de cet Arcane Majeur, en avait fait le centre de son culte. Imbu de lui-même, le Nephilim ne s'aperçut pas que les Mystères de l'Orient — mais aussi dans un second temps des initiés des quatre autres branches — infiltraient son clergé. Au quatrième siècle avant l'Incident Jésus, l'attaque de Delphes par Alexandre le Grand obligea les acteurs occultes à fuir le site et mit fin à l'aubaine dont l'Épée profita pleinement pendant des siècles. Plus tard, lors de la création du Conseil impérial de l'Azur, les héritiers des Mystes de Delphes, forts des secrets dérobés à Apollon, imposèrent leur courant. On s'aperçut par la suite qu'ils avaient également assimilé une partie du caractère hautain et supérieur du Nephilim !

millénaire avant l'Incident Jésus et rejoignirent leurs frères du Midi en Asie mineure. Du culte d'Hécate émergea alors la Chevalerie des Amazones, bouclier contre les attaques du Bâton. Mais les deux branches de l'Épée se comprenaient mal. Les Mystes de l'Occident migrèrent vers Babylone et établirent des contacts avec le treizième Arcane Majeur.

Tout au long de leur histoire, les Mystères de l'Occident restèrent discrets, s'immisçant parfois dans des cultes de sang Selenim ou dans des pratiques sabbatiques d'Adoptés du Diable. Ils maintinrent des relations avec des dignitaires du treizième Arcane Majeur — un secret pour la plupart des Adoptés ! — n'hésitant pas à trahir leurs sombres mentors pourtant persuadés de les contrôler : aide discrète aux Mystères romains lors de la chute de Carthage, prise de recul lors des affrontements entre le Culte de Lilith et le treizième Arcane Majeur, développement des homoncles de Selenim, etc.

Les Mystères de l'Orient

Symbole de la puissance solaire, l'Orient fut la première source mystique vers laquelle les hommes se tournèrent. Pourtant ce fut la dernière à se structurer comme les autres Mystères. Dans les temps qui suivirent la Chute, chaque clan, chaque civilisation, chaque peuple rendait grâce, sous une forme ou sous une autre, au soleil. Les héritiers de Prométhée investirent naturellement ce terrain fertile : ils n'avaient pas besoin de s'organiser et se contentèrent d'occuper une place qui s'imposait dans les esprits.

Les Mystères de l'Orient furent « instrumentalisés » par les Mystères du Zénith à Rome au cours du millénaire précédant l'Incident Jésus. Incarnés dans le culte de Mithra, ils servirent de bras armé au Zénith et se forgèrent une identité dans les croisades contre les forces de l'obscurantisme — Nephilim du Sanctuaire du Couchant ou Selenim de Carthage. Au ^ve siècle, la chute de Rome fut l'occasion d'une émancipation douloureuse. Les Mystères de l'Orient se dotèrent d'une instance dirigeante, le Conseil impérial de l'Azur, au sein de laquelle ils parvinrent à unir tous les cultes initiatiques solaires en trois courants représentés par les figures tutélaires d'Apollon, de Mithra et de Horus. De l'époque romaine, ils tirèrent une doctrine simple basée sur deux leitmotivs : lutter contre les forces des ténèbres — autrement dit les Immortels et

les sociétés secrètes — et appliquer à l'Épée le syncrétisme qu'ils réussirent pour l'Orient.

L'union de l'Orient était pourtant loin d'être complète. Si diverses liturgies solaires cohabitaient parfaitement au sein des trois courants, il n'en était pas de même entre ces tendances ! Les Apolliniens sous-estimaient, voire méprisaient, leurs congénères. Ils se retrouvèrent donc seuls face aux R+C quand, lors de la Renaissance, ils tentèrent de dominer le monde occulte via le domaine artistique. Une solitude qui les conduisit à un échec dont ils ne se remirent jamais vraiment. De leur côté, imprégnés de la seule culture égyptienne, les Horusiens avaient du mal à trouver leur place sur l'échiquier invisible. Cette faiblesse les plaça de manière récurrente sous l'autorité des Mithradites, qui en profitèrent à l'excès. L'explosion eut lieu au ^{xvii}e siècle alors que les Mystères de l'Orient essayaient de manipuler le Roi-Soleil. Les Apolliniens tentèrent un retour en force en s'en prenant... aux Mystères du Midi : les deux adversaires s'effondrèrent. Horusiens et Mithradites s'affrontèrent pour des questions de magistrature sur l'époque : le Roi-Soleil échappa à l'influence des Mithradites et les Horusiens durent fuir vers les Amériques — pour eux, ce fut finalement une chance car ils y trouvèrent un territoire vierge... et un vieil adversaire : le Bâton.

Les Mystères du Septentrion

Les Mystères du Septentrion s'organisèrent suite à un exploit méconnu mais incroyable. Entre – 1300 et – 1200, une confrérie errante d'initiés prométhéens, la Compagnie d'Artémis — qui devint plus tard une Chapelle spécialisée dans les opérations commandos — conduite par Eumolpos parvint à voler une des vingt-deux Lames Majeures d'Akhenaton !

La Compagnie d'Artémis s'installa à Éleusis en Grèce. Les plus initiés de ses membres formèrent l'Arcane des Songes mystiques, chargé d'étudier et de percer les secrets de la Lame. Afin de masquer ces activités, cette faction institua des cultes à Perséphone et Déméter. En leur sein se développèrent des hiérarchies occultes qui finalement aboutirent à la structuration du Septentrion autour d'une Chapelle dominante, les Mystères d'Éleusis. Seuls ses plus hauts dignitaires étaient

informés de l'existence de la Lame. À l'abri, l'Arcane des Son-
ges mystiques pouvait continuer son œuvre... Quoique le mot
œuvre soit un peu fort puisque les expériences n'allèrent pas
très loin: ceux qui osaient contempler la Lame sombraient
dans la folie, considérée alors comme une sagesse inaccessible
aux non illuminés...

En 391, Théodose le Grand, empereur romain sous l'in-
fluence du Bâton, condamna le paganisme et interdit la fré-
quentation des temples. Le Bâton venait de porter un coup
définitif à l'Épée déjà chancelante: la chasse aux Mystes était
lancée. Les Templiers fondirent, entre autres, sur Éleusis. Les
Mystes réussirent à fuir à temps et installèrent la Lame dans
un nouveau refuge sur une île polynésienne. Dès lors, les
Mystères d'Éleusis laissèrent leurs Chapelles bourgeonner et
s'impliquer dans le monde occulte au gré de leurs envies.
Ainsi, le Septentrion fut peu présent dans des événements clés
de la scène occulte. Ses enjeux étaient ailleurs, dans le déchif-
frage d'un trésor qui conduisait irrémédiablement à la folie...

QUI A PERDU SA LAME ?

*Quelle Lame Majeure est en possession des Mystères du Septen-
trion ? Les Argyrope ont découvert qu'il s'agit du quatorzième
Arcane Majeur. Ils vont même jusqu'à envisager que le prince de
la Tempérance ait pu la laisser aux « voleurs » en quelque sorte :
« s'ils la veulent tant, qu'ils la prennent et qu'elle leur apporte la
sagesse et la paix ». Les plus hardis pensent d'ailleurs que la philo-
sophie « écologique » souvent présente chez les Mystes d'Éleusis vien-
drait des messages des illuminés ayant contemplé l'artefact. La
frontière séparant la folie de la sagesse est parfois ténue...*

Les Mystères du Zénith

Le Zénith donna les premiers Mystères émergeant de l'Épée.
Très tôt, lors des Guerres élémentaires, la figure de « Dame
Sapience » apparut et fédéra des Glaives prométhéens qui
cherchaient davantage leur propre illumination que la guerre
contre les anciens Kaïm. La représentation de leur Titan tuté-
laire trouva un nom, Isis, lorsqu'ils se joignirent aux Mystes
du Midi, dès les premiers temps du Compromis. Le Zénith
laissa le pouvoir politique aux Mystères d'Isis (Midi) : une
stratégie qui se révéla extrêmement avisée puisque ces der-
niers s'imposèrent comme les gardiens de la sagesse et de la
connaissance absolue.

Vers - 1300, les Mystères d'Isis accueillirent avec calme l'e-
fondrement du Compromis égyptien. Leur aura s'étendait
déjà sur une grande partie de la Méditerranée et cet événe-
ment leur fournit l'occasion de diffuser l'image d'Isis vers le
Proche et Moyen-Orient, l'Ouest de la Méditerranée et l'inté-
rieur de l'Europe.

Les Mystères du Zénith s'investirent peu dans l'Histoire invi-
sible. D'une part, parce que leur démarche les conduisit plu-
tôt vers des introspections spirituelles personnelles. D'autre
part, parce que le rayonnement de leur symbole, Isis, était si
fort qu'il n'avait jamais vraiment eu besoin de leurs efforts
pour s'alimenter — les philosophes grecs érigèrent même Isis

en incarnation de Sophia ! Les Mystères du Zénith
ne s'impliquèrent massivement qu'à partir du
xviii^e siècle et seulement dans un but précis: la sau-
vegarde de leur héritage égyptien. Un héritage qui
était d'abord la proie du synarque Champollion
puis celle d'une « égyptomanie » tant exotérique
qu'ésotérique qui ne cessa de hanter périodique-
ment les esprits profanes ou initiés.

RÉSURRECTION

En 1900, le retour de Mu et d'Akhenaton, et les
répercussions de ces événements dans les
Champs magiques, fut ressenti jusqu'en Hadès.
Sentant poindre les Guerres de l'Apocalypse,
les Titans initièrent la renaissance de l'Épée.
Le message fut envoyé par le Titan de l'O-
rient, incarnation des combats mystiques, à
ses adorateurs. En 1921, les dirigeants de l'O-
rient fondèrent l'Alliance de Mâât, destinée à
accueillir et regrouper l'ensemble des Mystè-
res en une Épée unifiée. Il fallut soixante et
un ans pour parvenir à regrouper des initiés
des cinq branches de l'Épée. En 1982, à Nigde
en Turquie, les Titans envoyèrent un monoli-
the de pierre noire, l'Omphale, abritant les Él-
éments de Lysimakheïa — Aile de Foudre
dispersée lors de sa descente vers l'Hadès — aux
Mystes réunis en une grande cérémonie œcumé-
nique. Les Mystes comprirent au début des années
quatre-vingt dix que des Ka étaient présents dans
l'Omphale (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 91).
Pourtant ils ignoraient comment utiliser le don des
Titans. Les années se succédèrent et l'enthousiasme
s'émoussa.

De nos jours, la réunification des fragments épars
de l'Arcane mineur est loin d'être réalisée. L'Orient
a des difficultés pour maintenir ses alliés des autres
branches au sein de l'Alliance de Mâât. La résur-
rection de l'Épée va-t-elle réellement avoir lieu ? La
réussite ou l'échec des plans actuels des Mystères
décidera de cela...



STRUCTURE ET MÉTHODES

« On ne se baigne jamais deux fois dans le même fleuve, car la seconde fois ce n'est plus le même fleuve et ce n'est plus le même homme. »

Héraclite

STRUCTURE

Les Mystères ont une double organisation.

La première, horizontale, divise l'Arcane mineur en cinq Églises dédiées à l'un des Titans. Chacune développe sa liturgie, avec ses propres rites. Ces courants font appel aux directions cardinales pour se définir: Occident, Septentrion, Orient, Midi et Zénith. La sixième direction, le Nadir, est gardée pour désigner les hauts initiés de l'Épée, les favoris des Titans qui ont eu l'honneur de descendre en Hadès.

La seconde est verticale. Malgré leurs différences, ces cinq Églises utilisent une même structure hiérarchique. Chaque cellule — la Chapelle — appartient à l'un des trois niveaux suivants:

- **Ruisseau** (Apprenti), elle a une fonction opérationnelle et se consacre à un domaine particulier;
- **Rivière** (Compagnon), elle a une fonction territoriale et s'applique à canaliser les intrigues à l'échelle d'un pays;
- **Fleuve** (Maître), elle dirige l'ensemble des opérations et concourt à la révélation de la Grande Année.

Chaque groupe de Mystes a une demeure principale appelée **Basilique**.

LES EAUX LUSTRALES

Les eaux lustrales proviennent de l'Hadès et plus précisément du fleuve du Léthé. Elles sont utilisées par les Mystères du Zénith préalablement à de nombreux rituels car elles purifient les corps des initiés en les lavant des souillures de leurs vies profanes — d'où leur nom. Dans les faits, ces eaux effacent une partie de la mémoire de ceux qui en absorbent. Ce qui disparaît est aléatoire, mais étrangement, les enseignements des Mystères ne sont jamais touchés. Néanmoins, à force de s'en abreuver, les plus hauts initiés finissent par perdre tous leurs repères dans le monde contemporain et ne sont plus aptes à sortir du milieu cloisonné des Chapelles...

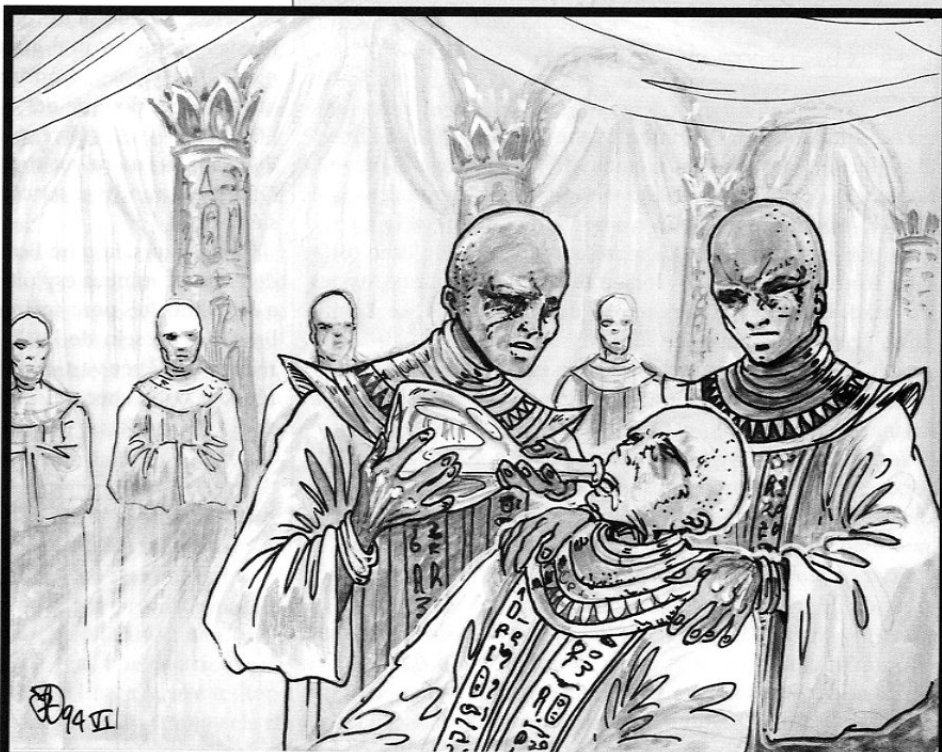
Les Mystes ont rapidement compris qu'ils pouvaient utiliser les propriétés des eaux lustrales sur les Immortels (cf. La libation). Une fois la libation effectuée, les eaux sont recueillies dans des jarres et étiquetées — en étudiant les reflets à la surface, il est possible de distinguer ce qui a été volé à l'Immortel — avant de rejoindre les bibliothèques lustrales ou d'être absorbées par un initié.

Les Sources

Avant de gagner une Chapelle Apprentie, tous les Mystes passent par une sélection dans une Faction appelée **Source**, qui ne participe pas aux luttes occultes.

Les Chapelles du Zénith

Les **Ruisseaux** tournent autour de trois axes.



Des Mystes du Zénith s'abreuvant de Sapience Immortelle.

- L'Amont a un rôle d'archiviste et de conservateur. Gardien des textes sacrés, des reliques et des bibliothèques lustrales, il est la mémoire du Zénith.
- L'Aval n'a qu'une pensée en tête : la Grande Année. Perpétuellement englué dans de nombreux complots et des intrigues sans fin, il entrevoit le mystère et le secret comme une arme. Il est le seul à garder les secrets des rituels démoniques.
- Le Courant a un rôle de protecteur. Il traque les autres Arcanes mineurs et les Immortels afin de les surveiller et de les éloigner des Chapelles. Il n'a pas seulement une vocation guerrière, il doit aussi s'assurer que les Mystes restent discrets et que personne — ni l'ancienne famille, ni la police ou d'éventuels enquêteurs privés — ne puisse les retrouver.

La **Rivière** française est la Nef (voir plus bas).

Le **Fleuve** — la Chapelle d'Isis — se trouve sur une île inconnue de l'océan Atlantique. Ses membres récoltent les trésors occultes de la planète et possèdent de nombreux fragments des *Tablettes orphiques*. Ils sont des conservateurs énigmatiques, de véritables légendes dans les salles de vente aux enchères. Ils exercent un contrôle absolu sur l'ensemble des Chapelles.

Les Chapelles du Midi

Les **Ruisseaux** sont de trois types.

- Les Chameaux sont les gardiens du savoir et font le lien entre les Chapelles. Ils assurent la transmission des informations et des ordres.
- Les Lions ont en charge la lutte contre les ennemis du Midi. Ils détiennent les Immortels prisonniers ou organisent l'attaque des Arcanes mineurs. Ils frappent généralement les jours de grande fête, lorsque la population est prête à toutes les folies et dépasse les capacités des forces publiques ou celles de la sécurité de leurs cibles.
- Les Enfants sont les initiateurs de nouvelles machinations ésotériques qui ont pour but, soit de recruter de nouveaux membres, soit d'inventer de nouveaux équipements occultes.

La **Rivière** française est la Chapelle des Baladins de Daedalus (voir plus bas).

Le **Fleuve** — la Haute Cour du Démembre — se trouve dans un château en Bavière. Ses membres ne quittent jamais son enceinte et restent cloîtrés toute leur vie, soumis à l'autorité du Roi-Juge, Myste au masque d'or qui lance des sentences de mort contre les Manteaux Rouges, aussitôt mises à exécution.

Les Chapelles de l'Orient

Les **Ruisseaux** sont faits de trois métaux, chacun montrant l'éloignement de l'espèce humaine de l'Âge d'Or. Beaucoup de leurs initiés entretiennent des rapports troubles avec les Prométhéens (cf. *Le Codex des Nephilim*, p. 47).

- L'Argent regroupe les héritiers directs des disciples de Prométhée, qui savent encore créer des reliques et conservent les rituels les plus anciens de l'Épée.

- Le Bronze est chargé d'utiliser les connaissances magiques et de fournir les matériaux nécessaires à la création de nouvelles reliques.
- Le Fer est la main de l'Orient. Il se charge de frapper les ennemis et de protéger les sites magiques des Chapelles.

Il n'existe qu'une seule **Rivière**, totalement consacrée à la coordination des cinq Églises cardinales : l'Alliance de Mâât. Cette Chapelle a pris désormais une importance colossale avec l'étude de l'Omphale à Néo-Delphia (voir plus haut). Chaque Église cardinale dispose donc de représentants en son sein.

Le **Fleuve** — le Conseil impérial de l'Azur — évoque un haut commandement de l'armée. Il se compose de Phratriarques, dont trois incarnent les figures tutélaires du Titan — Apollon, Mithra et Horus. En son sein, chaque Faction est responsable d'une tâche bien particulière. Les fidèles d'Apollon sont les maîtres de guerre et dirigent la lutte contre les Arcanes mineurs. Ceux de Mithra intriguent et infiltreront les organisations politiques. Ceux d'Horus sont des spécialistes des questions ésotériques et de la lutte contre les Immortels. Le Conseil impérial de l'Azur a installé sa Basilique dans un gigantesque palais de marbre et d'ivoire — semblable au Taj Mahal — en Iran, sur un site archéologique de la Perse antique.

Les Chapelles du Septentrion

Les **Ruisseaux** ont une organisation calquée sur les saisons.

- Le Printemps fait office de gardien des traditions de l'Épée et a en charge la fabrication des reliques, l'étude des anciens textes sacrés et leur enseignement.
- L'Été entraîne les autres Chapelles en vue de toute confrontation physique et s'occupe de l'infiltration du pouvoir politique afin de favoriser les projets du Septentrion.
- L'Automne assure la bonne continuation des projets, en les dissimulant. Il s'occupe ainsi d'effacer l'ancienne identité des Mystes ou de surveiller l'activité des autres Arcanes mineurs.
- L'Hiver, enfin, s'intéresse à l'organisation des rituels magiques. Profondément mystiques, ses membres prennent en charge les Immortels pour les préparer aux sacrifices.

La **Rivière** française — la Fraternité armoricaine du Septentrion — se dissimule dans un phare des

APEP, LE GRAND SERPENT DES TÉNÈBRES

Compétence occulte : Appel de l'Annihilateur
Ka-Lune noire : Difficile.

Entropie : un niveau tous les cinq jours^(*).

Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle un serpent immense qui surgit des ténèbres abyssales de la Seine. Son long corps est recouvert de vases habitées par des millions de vers grouillants.

Une fois lâché dans les souterrains de Paris, Apep s'attaque à toute cible humaine. Elle l'avale et la digère en quelques heures. Au terme de sa digestion, Apep recrache la cible qui ressort métamorphosée. Elle est devenue un Sans-repos. Ce dernier suivra aveuglément les ordres du Selenim Seth.

() : la perte d'un niveau de KLN ne peut être évité si un rituel est effectué dans la Basilique de l'Église reptilienne d'Apep au moins une fois tous les cinq jours.*

Côtes d'Armor. Les rochers environnants dissimulent les caches de la Chapelle, gorgées de trésors occultes inestimables.

Le **Fleuve** — la Chapelle d'Éleusis — possède une grande influence dans les organisations écologistes internationales. Elle n'est pas sans rapport avec l'émergence des thèses sur la noosphère. Même parmi certains scientifiques, on note un discours ouvert et la conscience de l'existence d'une « entité vivante globale » : Gaïa. Le Fleuve a installé sa Basilique au château de l'Infante inconnue dans la campagne andalouse, en Espagne. Ce château est parfaitement entretenu, de même que les geôles pour Immortels... Beaucoup suivent de très près les recherches occultes sur la Qiyas (cf. *Al-Mugawir*)

Les Chapelles de l'Occident

Les **Ruisseaux** respectent trois phases symboliques de la lune.

- Le Croissant gère les problèmes quotidiens et basiques de l'Église. Le recrutement, la lutte contre les ennemis de l'Épée et la manipulation d'institutions clés pour les projets relèvent de son autorité.
- La Pleine Lune s'intéresse au monde occulte : élaboration de nouveaux philtres, cartographie des entrées de l'Hadès, organisation des sacrifices et gestion des reliques sont de son domaine.
- La Nouvelle Lune est au service des Selenim et des Serpentaires alliés de l'Occident. Ses agents en sont les mignons. En grand secret pourtant, ils préparent les sacrifices des hauts initiés.

La **Rivière** française — l'Église reptilienne d'Apep — adore un puissant Selenim se faisant appeler Seth ou Typhon et protège une Entité, Apep, sous la Seine. Cette créature est nourrie par les rituels de l'Occident (cf. encadré).

Le **Fleuve** — la Chapelle d'Hécate — se dissimule dans la forêt des Ardennes, totalement sous l'influence du Ka-Lune Noire. Il conserve les crânes de tous ses dirigeants passés pour les interroger par Nécromancie et complot pour transformer les Selenim en homoncules.

Hiérarchie

Les Mystes ont établi une hiérarchie théocratique en cinq étapes. Au fur et à mesure de leur progres-

sion initiatique (cf. L'Initiation), ils s'approchent petit à petit de leur rôle ultime, celui de favori du Titan, descendu en Hadès. Outre ces grades, chaque Chapelle développe ses propres titres indiquant une fonction précise en son sein.

L'INTÉGRANT (APPRENTI MYSTE)

Nouveau venu au sein de l'Arcane mineur, l'intégrant garde un statut « semi-laïc ». Il n'est pas tenu de se dévouer entièrement aux Mystères. Il lui est cependant de plus en plus difficile de conserver une vie sociale alors que son initiation occupe de façon croissante son temps et ses intérêts. Dans les premiers temps, les stages du soir représentent son unique activité occulte, puis viennent les séminaires le week-end et durant les vacances. L'intégrant n'est pas immédiatement mis dans une structure fermée des Mystères. Il n'a de contact qu'avec une Source qui présente un visage relativement ouvert et accueillant. Il garde toute liberté de fréquenter les profanes même s'il en perd rapidement le goût. Leurs centres d'intérêt ne l'intéressent plus, tout simplement. À ce stade, il est juste tenu de porter un symbole myste discret sur ses vêtements laïcs, comme preuve de son appartenance à un courant « philosophique ». Au sein de la Source, il alterne études approfondies et tâches plus ou moins ingrates. Les études dépendent largement de la mouvance dont dépend la Source. Il peut s'agir d'études livresques, mais aussi d'un entraînement physique, de cours de théâtre, de jeux de rôle détournés ou de stages particuliers — premiers soins, découverte de la nature, expédition dans les catacombes.

L'ACTIVISTE (COMPAGNON MYSTE)

Ayant franchi la première étape, l'activiste subit un véritable lavage de cerveau. Il passe plusieurs mois au sein d'une Chapelle afin de se purger de ses derniers réflexes de profane. Il abandonne tous les symboles de sa vie antérieure. Il doit porter la vêtue liturgique correspondant à son grade et se plier sans cesse aux nombreux rites initiatiques. À l'issue de cette période, il devient un chien acharné des Mystes. Il n'a plus

que de rares contacts avec le monde profane, ayant quitté sa famille et ses amis. Sa Chapelle lui assure une nouvelle vie. S'il doit quitter l'enceinte de sa Chapelle, c'est toujours pour des missions ponctuelles : participer à des opérations spéciales, enseigner dans une Source, etc. Enfin, il prend connaissance des rituels et des sacrifices de base de l'Épée. Il a le droit d'officier durant les cérémonies et a donc une certaine connaissance de la réalité occulte du monde. Suffisamment en tout cas pour être envoyé en mission contre les Arcanes mineurs ou les Immortels.

LE GARDIEN (COMPAGNON MYSTE)

À ce stade, le Myste connaît quasiment tous les rituels et sacrifices de sa mouvance. Il utilise efficacement la magie de l'Épée et peut faire face aux Immortels. Le gardien, par ses connaissances, est souvent préposé à l'enseignement des Mystes de moindre degré et à la supervision des sacrifices. Selon les Chapelles, il peut même avoir un rôle de gestionnaire des ressources et d'administrateur. Il est aussi l'officier tactique en mission offensive, il commande aux Mystes et utilise ses connaissances magiques en support.

En attendant, il bénéficie déjà de la vénération absolue des autres Mystes et a droit de vie ou de mort sur eux. Il se concentre exclusivement sur les problèmes majeurs de son Église et sur les complots internationaux. Et encore, il se contente de définir de grandes lignes directrices qui seront appliquées par les consuls.

Les patriarches sont des ennemis terribles, ils connaissent l'ensemble des rituels de leur liturgie et possèdent leurs propres reliques, sans parler de leur garde rapprochée d'activistes dévoués corps et âme. Seul un Immortel fou ou suicidaire oserait s'attaquer à eux.

TITRES ET ÉGLISES

RANG (INITIATION)	ZÉNITH	MIDI	ORIENT	SEPTENTRION	OCCIDENT
Intégrant (A)	Adeptes	Bacchant	Épèbe	Infant	Ménade
Activiste (C)	Cultor	Acolyte	Exégète	Dadouque	Corybante
Gardien (C)	Pastophore	Persécutor	Pontifex	Mystagogue	Rescator
Consul (M)	Hiérostole	Hiéromone	Polémarque	Hiérophante	Nécrophore
Patriarche (M)	Hiérophore	Archonte	Phratriarque	Basileus	Hiérogame

LE CONSUL (MAÎTRE MYSTE)

Éminence grise des plus hauts dignitaires de l'Épée, le consul joue un rôle très important. À ce stade, ce Myste contrôle certainement une Chapelle. Il a en charge la conservation des reliques et la création de nouvelles. Il est aussi la voix des maîtres de son Église et se fait ambassadeur auprès des autres mouvances mystes, voire des autres Arcanes mineurs. La qualité de son enseignement et de son initiation le rend hermétique à toute forme de manipulation ou d'endoctrinement. Il est aussi le stratège de son Église et supervise l'ensemble des opérations qui dépendent de son autorité. Parfois, il se rend sur le « champ de bataille », soit que ses talents mystiques ou martiaux puissent être d'une grande aide, soit que sa simple présence puisse faire basculer la victoire du côté des siens.

LE PATRIARCHE (MAÎTRE MYSTE)

Arrivé au dernier stade de la préparation initiatique, le patriarche règne sur l'ensemble de son Église. Chaque patriarche partage le pouvoir avec ses pairs et se consacre à la dernière épreuve : la descente en Hadès. Au terme de cette expérience ultime, il devient un favori.

MÉTHODES

Techniques d'influence

Vis-à-vis de ses membres, l'Épée utilise de véritables méthodes sectaires : manipulation mentale et lavage de cerveau, surpuissance du gourou... En façade pourtant, les Mystes se présentent comme des individus éclairés, intéressés par des sujets qui n'attirent pas les masses : écologie, art, philosophie et religion, ou recherche scientifique. C'est ce véritable paravent, assuré notamment par les Sources, qui permet aux Mystères de s'attirer la sympathie et de devenir des conseillers et des mentors discrets. Malgré tout, leur mysticisme intégriste les empêche de pouvoir agir en toute discrétion — au contraire des autres Arcanes mineurs. De façon presque inconsciente, ils en viennent toujours à

influencer les convictions profondes de leurs interlocuteurs. Ils laissent ainsi une marque que les initiés les plus vigilants sont à même de repérer.

Pour les Mystes, il n'y a pas de différence entre le profane et l'occulte — le sacré comme ils disent. Pire, il n'y a tout simplement pas de profane. Nécessairement, les institutions soumises à leur influence adoptent toujours leur philosophie mystique et religieuse du monde.

Masques des Mystères

Les Mystères utilisent leurs Sources comme organes d'influence, de dissimulation, mais aussi de recrutement. Chaque Église privilégie certains domaines, certaines institutions.

ZÉNITH

Les Sources du Zénith se tournent essentiellement vers la connaissance. Elles s'intéressent donc aux gens du livre, par le biais de librairies et de bibliothèques, aux artistes, à travers des studios, théâtres et ateliers en tout genre. Enfin, certaines sont implantées dans le milieu médical, qu'il soit « officiel » — Assistance publique, cabinets médicaux et laboratoires — ou « parallèle » — ostéopathes, radiesthésistes, rebouteux, etc.

MIDI

Les Sources du Midi recrutent en de nombreux domaines. Elles phagocytent aussi bien les lieux de conservation — banques, brocantes, etc. — que les entreprises de matériel — armureries, concessionnaires, etc. — ou tout autre institution pouvant servir à leurs fêtes et rituels (marchands de vins, clubs privés, etc. Évidemment, elles prennent beaucoup de plaisir à recruter des individus naturellement inclinés à servir leur liturgie. Les comédiens capables de varier les registres — comédie et tragédie — ou les juges menant une double vie où alternent débauche et rigueur sont des proies qui fascinent littéralement les Mystes du Midi. Ceux-là sont généralement promis à un grand avenir.

ORIENT

Les Sources de l'Orient ont en charge le recrutement d'hommes à même de se fondre dans le moule de l'Orient. Parfois, elles concurrencent

directement les Manteaux Noirs Templiers. Mouvements prônant le culte du corps, cercles politiques admirateurs de l'Antiquité, clubs de sport, corps militaires, factions écologistes intégristes ou pseudo-nordiques sont autant de milieux propices au recrutement.

SEPTENTRION

Les Sources du Septentrion s'intéressent exclusivement à tous les domaines liés à la nature. Associations écologistes, cultes néo-druidiques, laboratoires d'océanographie ou de pharmacologie spécialisés dans les plantes, agriculture biologique, apothicaires et herboristes, boutiques *new-age* consacrées aux produits naturels — encens, savons, huiles et vinaigres de tradition, décoration « tendance » à thème végétal... — sont autant d'institutions que les Mystes aiment infiltrer. Enfin, l'attraction du Septentrion pour la jeunesse l'invite à faire énormément de prosélytisme au sein des écoles, des maternités ou des crèches, soit pour séduire les parents, soit pour convertir directement les enfants.

OCCIDENT

Les Sources de l'Occident sont presque toujours liées à la décadence et au scandale. Parce que les Mystes s'intéressent avant tout à des personnes qui sont naturellement attirées par la marge. Les établissements nocturnes — bars et boîtes de nuit, maisons closes —, les institutions liées à la folie, mais aussi les cabinets de voyance et de sorcellerie, les rebouteux, les mouvements satanistes ou gothiques. Avant tout, les Mystes recherchent des individus fascinés par l'extrême et prêts à rompre presque tous les interdits.



RELATIONS ET GÉOPOLITIQUE

*« Il les menace de ce qui viendra après la mort,
il leur prophétise le feu : car ils sont initiés
aux cultes reconnus Mystères parmi les hommes »*

Héraclite

GÉOPOLITIQUE

Les Mystères sont répartis dans le monde entier. Leur présence est d'autant plus forte que le pays qui les accueille est éloigné de la « civilisation occidentale », largement formatée par les intrigues du Temple et de la Synarchie. Il ne s'agit pas de dire que les Mystes préfèrent les lieux sauvages, mais bien qu'ils se reconnaissent plus facilement dans des sociétés organisées par des traditions séculaires autour d'un mythe fondateur très fort.

Zones d'hégémonie

MADAGASCAR

À l'origine de l'humanité, l'île était un sanctuaire de Prométhée, un jardin où il élevait les hommes à la conscience

L'ASTRAL

Les Mystères sont peu présents dans les Plans subtils. Leurs initiés n'ont jamais entrepris une exploration approfondie ou une tentative de domination. La guerre subtile qui se joue dans l'Astral ne les concerne pas, pour une grande part.

Néanmoins, certaines Chapelles ont investi des Rives liées à l'Antiquité. Des Rives normalement dominées par des Adoptés de l'Amoureux. D'après les dires de ces derniers, les Mystes modifient en profondeur ces Plans subtils afin d'y introduire des éléments mythologiques. En effet, les Adoptés de l'Amoureux se font fort de reproduire le passé tel quel, expurgé des mythes et légendes au profit de la véritable Histoire invisible. Les Mystes dénaturent donc ces Rives et se sont alliés à une faction dissidente de l'Amoureux, les Mythologues, qui s'intéressent justement à des Akasha mythiques et non plus historiques. Manifestement, de telles opérations magiques sont longues et éloignent peu à peu l'Akasha des Rives, pour rejoindre les Écumes.

Il y a quelques années, l'Alliance de Mâât a décidé de lancer une exploration en règle des Anti-Terres afin de trouver un lien avec l'Hadès. Les Vagabonds des Ombres utilisent certains philtres secrets de l'Occident pour se plonger dans d'atroces cauchemars qu'ils parviennent difficilement à maîtriser. D'autres, les Outre-Passeurs, cherchent des Portes menant directement à des Anti-Terres. Ils forment une caste de fanatiques que rien n'émeut, Mystes de l'Orient ou de l'Occident habitués aux pires horreurs. Dans les charniers humains, sur les scènes de crimes les plus monstrueux ou dans les lieux les plus angoissants, ils rôdent. Ils mettent aussi au point des sacrifices propres à faire apparaître une Porte. Malgré l'absolue horreur de ces actes, ils sont encore restés sans effet.

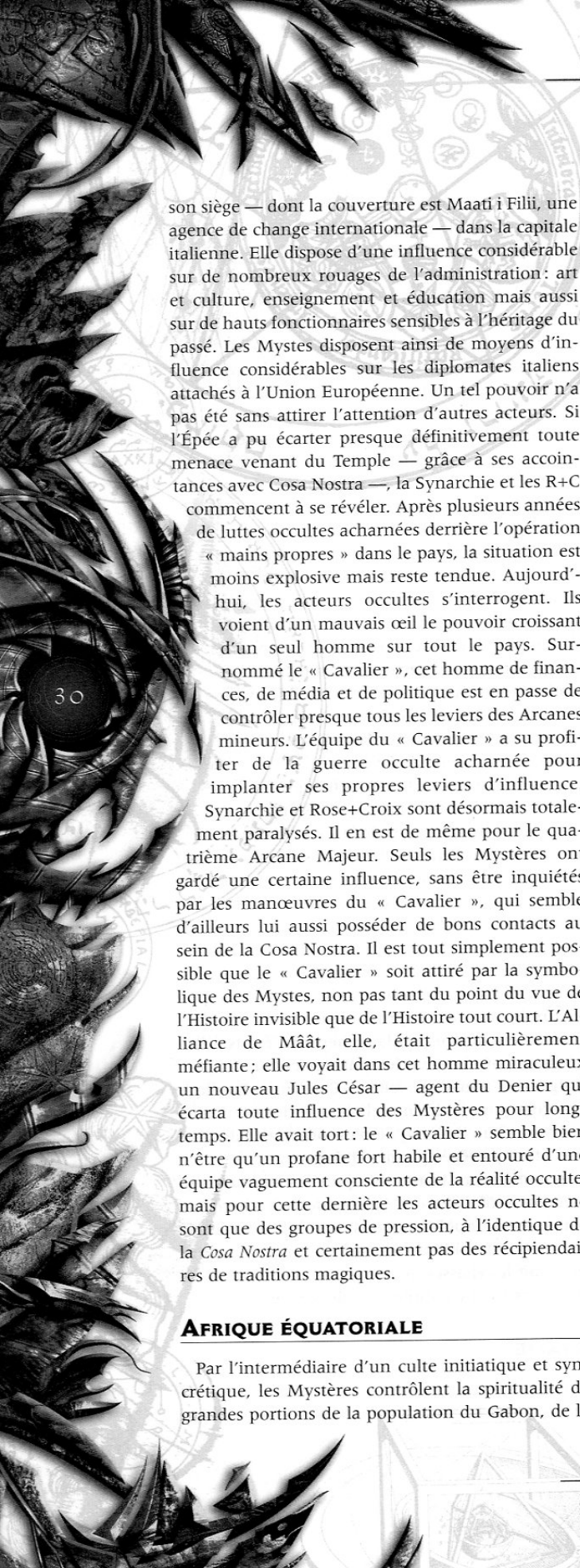
selon sa propre philosophie. Peu après la Chute, le havre fut délaissé et les disciples de Prométhée abandonnés à eux-mêmes. Ces hommes formèrent une tribu, les Vazimba, mais ils s'éteignirent peu à peu avec l'arrivée des nouveaux occupants de l'île : Africains et Indonésiens, puis Français, Comoriens et Indo-pakistanaï. Les Vazimba, eux, ne furent plus qu'une légende. Malgré tout, d'autres disciples de Prométhée s'installèrent sur l'île rouge et prirent contact avec les Vazimba avant que ceux-ci ne disparaissent. Jamais ils ne parvinrent à percer leur secret le mieux gardé — l'emplacement des jardins prométhéens — mais ils purent néanmoins apprendre certains rituels ancestraux de Prométhée. Ainsi naquirent les Mystères du Famadihana, la transformation des morts en esprits ancêtres protecteurs lors de grandes fêtes. Indiscutablement, ces rites étaient liés aux Mystes de l'Occident, mais leurs tenants gardaient peu de contact avec le reste du monde et ne participèrent jamais à la « renaissance » orphique de leur Arcane mineur. En revanche, les Mystes de l'île Rouge savaient comment communiquer avec l'esprit des morts et s'attirer les faveurs de Selenim.

Évidemment, la situation changea quelque peu avec le temps. Ainsi, les Mystères de l'Orient découvrirent que Madagascar cachait une ouverture sur l'Hadès. Il était possible de rejoindre les cavernes chtoniennes en remontant le cours du fleuve Phlégéton. Les Mystes installèrent donc une Chapelle, les Docteurs de l'Ordre de Saturne, gardiens des dernières forges consacrées aux lames d'Orichalque. Aujourd'hui encore, leur sanctuaire se cache au fond d'un cratère de plusieurs kilomètres de profondeur. Leurs membres parcourent le monde à la recherche d'éclats d'Orichalque pour les recycler, puis reviennent ici pour forger de nouvelles lames. C'est une Basilique mortelle pour les Immortels car elle donne directement sur l'un des cinq fleuves souterrains de l'Hadès et est protégée par des Daimon.

Aucune autre faction n'a pu s'installer définitivement à Madagascar. Les Mystes n'y cherchent pas le pouvoir politique, mais leur influence est au cœur des traditions malgaches. Un ennemi ne pourrait les chasser qu'en transformant profondément les us et coutumes de l'île Rouge.

ITALIE

Ce pays est la scène de la renaissance et de l'unification des Mystes. L'Alliance de Mâât a installé



son siège — dont la couverture est Maati i Filii, une agence de change internationale — dans la capitale italienne. Elle dispose d'une influence considérable sur de nombreux rouages de l'administration : art et culture, enseignement et éducation mais aussi sur de hauts fonctionnaires sensibles à l'héritage du passé. Les Mystes disposent ainsi de moyens d'influence considérables sur les diplomates italiens attachés à l'Union Européenne. Un tel pouvoir n'a pas été sans attirer l'attention d'autres acteurs. Si l'Épée a pu écarter presque définitivement toute menace venant du Temple — grâce à ses accointances avec Cosa Nostra —, la Synarchie et les R+C commencent à se révéler. Après plusieurs années de luttes occultes acharnées derrière l'opération « mains propres » dans le pays, la situation est moins explosive mais reste tendue. Aujourd'hui, les acteurs occultes s'interrogent. Ils voient d'un mauvais œil le pouvoir croissant d'un seul homme sur tout le pays. Surnommé le « Cavalier », cet homme de finances, de média et de politique est en passe de contrôler presque tous les leviers des Arcanes mineurs. L'équipe du « Cavalier » a su profiter de la guerre occulte acharnée pour implanter ses propres leviers d'influence. Synarchie et Rose+Croix sont désormais totalement paralysés. Il en est de même pour le quatrième Arcane Majeur. Seuls les Mystères ont gardé une certaine influence, sans être inquiétés par les manœuvres du « Cavalier », qui semble d'ailleurs lui aussi posséder de bons contacts au sein de la Cosa Nostra. Il est tout simplement possible que le « Cavalier » soit attiré par la symbolique des Mystes, non pas tant du point de vue de l'Histoire invisible que de l'Histoire tout court. L'Alliance de Mâât, elle, était particulièrement méfiante ; elle voyait dans cet homme miraculeux un nouveau Jules César — agent du Denier qui écarta toute influence des Mystères pour longtemps. Elle avait tort : le « Cavalier » semble bien n'être qu'un profane fort habile et entouré d'une équipe vaguement consciente de la réalité occulte, mais pour cette dernière les acteurs occultes ne sont que des groupes de pression, à l'identique de la Cosa Nostra et certainement pas des récipiendaires de traditions magiques.

AFRIQUE ÉQUATORIALE

Par l'intermédiaire d'un culte initiatique et syncretique, les Mystères contrôlent la spiritualité de grandes portions de la population du Gabon, de la

Guinée et du Cameroun. Ce culte, le Bwiti, est centré autour de la prise d'une drogue hallucinogène, l'eboga, censée permettre l'accès à un monde spirituel où sont révélés les secrets de la vie. L'initiation implique la participation à de nombreux rites, notamment des danses sacrées nocturnes représentant les trois étapes fondamentales de l'initiation à mystères : la naissance (*efun*), la mort (*mwengue*) et la renaissance (*meyaya*). Derrière ce culte dédié à la fécondité se cache la mouvance du Septentrion. Utilisant sa grande expérience du syncrétisme mystique et religieux, elle est parvenue à fonder ce culte en fusionnant des éléments locaux disparates — cultes des ancêtres, de la fertilité et des richesses, utilisation de drogues initiatiques. Pour cela, elle a même intégré une partie de l'initiation du Byeri, culte formé à l'origine par la mouvance de l'Occident. Ces deux cultes se sont développés, malgré les répressions des missionnaires chrétiens, notamment grâce au prosélytisme des travailleurs engagés dans les chantiers forestiers de la région de l'Estuaire.

Malheureusement, ces dernières années, la situation est bien moins favorable. Au plan politique, les rêves qui ont suivi l'indépendance du Gabon ne se sont pas réalisés. Le choc en retour sur le culte Bwiti a été considérable alors que le premier président du pays lui-même était vu comme un héros salvateur et le restaurateur de la légitimité Bwiti face aux christianismes catholique et protestant. L'essor des religions prophétiques a fait empirer la situation et le renouveau des missionnaires protestants — néo-pentecôtistes ou charismatiques — particulièrement prosélytes est en passe d'enterrer le Bwiti. Les Mystères ne sont pas dupes et voient bien derrière ces mouvements évangélistes concurrents une manipulation des R+C pour affermir leur position en Afrique. Les cultes se livrent une guerre acharnée du soin. C'est à coups de guérisons miraculeuses et de thérapie mystico-religieuse qu'évangélistes et traditionalistes bwiti espèrent prendre l'avantage.

Prospections

INDE

Depuis des siècles, les Mystères de l'Orient cherchent à prendre le contrôle de l'Inde. Sans guère de succès. S'attaquant d'abord à la dernière communauté mazdéiste, ils pensaient pouvoir détourner les enseignements de celle-ci, fort proches du mithraïsme, pour leur propre profit. Malheureusement, la présence forte d'Adoptés d'une version archaïque de l'Empereur et l'influence du Lion Vert ont empêché l'annexion des Parsi aux plans des Mystes. Cette communauté disposant d'une influence considérable dans la région de Bombay, les luttes occultes furent particulièrement tendues. Les Mystes espéraient ensuite que leur propre liturgie solaire saurait contrer l'influence hégémonique des R+C. Ne parvenant toujours pas au succès, ils ont décidé d'aggraver les tensions religieuses du pays pour le faire sombrer dans le chaos. La Chapelle Rivière de l'Orient — The Bhaktas of the Absolute Truth Eye — a eu un rayonnement stupéfiant dans les années soixante-dix, alors que de nombreux Européens et des Américains se rendaient en Inde dans l'espoir d'une vie meilleure

et d'un essor spirituel intense. Connaissant particulièrement bien la mentalité occidentale, la Chapelle se fit fort de fournir à certains ce qu'ils attendaient. Quant aux autres, ils finirent majoritairement dans le dénuement le plus total, n'ayant même pas de quoi retourner chez eux. Voyant leur rayonnement s'affermir, les Bhaktas commencèrent à recruter aussi en Europe, faisant ainsi concurrence aux Chapelles anciennes.

De nos jours, alors que ce phénomène de mode est passé, les Bhaktas ont diversifié leurs activités et font concurrence aux R+C dans le contrôle de sectes s'affichant comme de simples ashram ou des centres d'études yogiques. Toute cette activité est malheureusement essentiellement tournée vers les communautés occidentales et non pas vers les autochtones.

Zones de conflit occulte

PARIS

N'importe quel occultiste de la capitale française vous le dira : Paris a été fondé par les Mystères d'Isis. Au demeurant, l'essentiel de l'histoire de la ville dissimule de fantastiques luttes d'influence entre les Mystes et les Templiers. D'après la tradition, ce furent des Gaulois, initiés au voile d'Isis par des Phéniciens, qui fondèrent la cité de Bar Isis. Malgré les remous de l'histoire, les Mystes gardèrent toujours une grande influence dans la capitale... jusqu'à l'essor du Temple exotérique et son siège à Paris. Dès lors, les Templiers s'approprièrent un quartier de Paris. Aujourd'hui encore, il est facile de retrouver les traces de leur implantation. Au XIII^e siècle, les luttes furent âpres pour marquer le territoire parisien de ces symboles. Afin de survivre, les Mystères utilisèrent une iconographie détournée de la Vierge. C'est ainsi qu'ils parvinrent à continuer d'influencer la capitale par le biais de confréries catholiques liées aux différentes corporations de métiers — les bouchers, notamment.

Il est intéressant de noter que le visage même de Paris changea avec les évolutions et les influences. C'est ainsi que les Templiers créèrent une ville dans la ville. Peu après la déchéance du Temple, les Baladins de Daedalus — Midi — façonnèrent de véritables labyrinthes dans la capitale, ce furent les venelles. La Synarchie participa activement à la construction des églises et de la cathédrale. Au XIX^e siècle, les Rose+Croix détruisirent des siècles d'influence myste en reconstruisant des quartiers entiers de la capitale. Ils détruisirent les labyrinthes et les remplacèrent par de grands espaces... Haussmann, Baltard furent les architectes de ce renouveau.

Aujourd'hui, les forces occultes sont approximativement les mêmes. Les Mystères d'Isis restent une faction incontournable. La Nef — Chapelle Rivière de France — a sa Basilique dans l'enceinte de l'Institut du Monde Arabe. Les Baladins de Daedalus restent très présents dans les cabinets d'urbanisme et d'architectes. Leur Basilique se trouve sur l'île Saint-Louis. Enfin, l'Église reptilienne d'Apep — Occident — s'étend sous la Seine, dans les carrières de la ville et entretient des relations ambiguës avec les Selenim, eux aussi fort présents.

La ville est sans cesse dans une grande agitation, elle semble bien trop petite pour accueillir tous ces acteurs des guerres occultes car en dehors du Temple — qui garde une grande

influence dans la politique locale et financière de la ville — de nombreuses autres Factions sont présentes. La Rose+Croix, via la Rose du Parfait Silence, essaie de s'infiltrer dans les rouages de l'État français et prend peu à peu le contrôle d'organes tels que la Mission interministérielle de lutte contre les sectes (MILS), le cabinet des Cultes du ministère de l'Intérieur ou encore les Renseignements généraux. Les Selenim sont eux aussi particulièrement actifs avec trois Royaumes qui s'étendent sur la ville *intra muros*. Que dire ensuite des Nephilim ? Un grand nombre d'Arcanes Majeurs possèdent au moins une demeure philosophale, quand il ne s'agit pas de réels lieux d'expériences ou de travaux occultes. La ville est donc dangereuse pour tout Immortel peu conscient de l'importance de rester discret. Quant aux autorités, elles sont totalement paralysées par les perpétuelles tentatives de prise de contrôle.

Actuellement, la guerre entre le Temple et le Zénith est plus terrible que jamais. En effet, le nouveau Bailli souhaite ardemment installer son siège à Paris, mais l'influence de la Nef et de son maître — Mathieu de Hauterive, « star » de l'égyptologie française fort médiatisée — empêche toute installation. Le siège du Temple est actuellement dans la campagne champenoise, non loin de Troyes.

ALEXANDRIE

Depuis la construction de la nouvelle bibliothèque nationale d'Égypte dans la ville, les conflits occultes ont éclaté à Alexandrie. L'ensemble de la construction du bâtiment a été chapeauté par des Degrés synarques, mais le Zénith espérait prendre le contrôle de l'administration même de la bibliothèque et du site. En effet, les hauts initiés du Voile d'Isis avaient décidé de retirer le projet Alexandria à la Nef pour le confier à l'Ankh — la Chapelle Rivière d'Égypte. La lutte dure depuis quelques années, mais la donne a changé récemment, avec l'arrivée d'une phalange de la Maison-Dieu, inquiétée par la perspective d'une nouvelle bibliothèque d'Alexandrie. Le Nephilim Imhotep avait été chargé du transfert du projet. Malheureusement, l'Ankh est à présent convaincu qu'il a été trahi et de nombreux documents ont disparu avec l'Immortel ! Les Synarques, eux, cherchent à faire de la bibliothèque le lieu d'un important Omphalos capable de fixer les Champs magiques de l'Air de la ville et d'avoir un poids symbolique suffisant pour créer un accès à des Akasha. La Synarchie travaille

de concert avec un Collège R+C de l'Esprit, les Érudits du Collectif Métacognitif. Le but des deux Arcanes mineurs est de développer un mode de transfert du savoir via des connexions télépathiques favorisées par l'Air et le Ka-Soleil. Toute l'architecture du site est ainsi faite pour que l'ensemble des lecteurs entrent en relation, chacun assimilant à la fois les informations qu'il lit et celles lues par les autres lecteurs. Les Mystères sont en passe d'être totalement dépassés par les événements alors que la Maison-Dieu a demandé le support d'un Architémage — spécialiste en architecture ésotérique de l'Arcane Majeur — et du Chariot, seul capable de comprendre réellement la portée des études de la Synarchie et des R+C.

RELATIONS

Immortels



AR-KAÏM

Les Mystères ont découvert l'existence des Ar-Kaïm avec surprise, envie et jalousie car l'essentiel de leur désir est de s'approprier la puissance des Nephilim — des Selenim pour les Chapelles de l'Occident. Voir ces êtres capables de manipuler les Champs magiques fut un choc qui raviva leurs espoirs, leur montrant que la maîtrise de ces derniers par l'homme n'était pas une utopie. Les Mystes ont donc intégré les Ar-Kaïm à leurs plans (voir plus bas). Ils cherchent à leur arracher leurs Ka pour les intégrer à leur propre corps, comme ils le faisaient auparavant avec les Nephilim. Sans guère de succès. En effet, les reliques créées à partir d'Ar-Kaïm sont instables et engendrent généralement des explosions magiques destructrices et les Mystes qui s'essayèrent à intégrer les Ka de ces Immortels subirent d'affreuses mutations. Les rares survivants à de telles expériences ont développé des troubles psychologiques aigus qui conduisirent les leurs à les tuer.



LE BATELEUR

Le premier des Arcanes Majeurs initie les humains à la réalité occulte du monde, se revendiquant de l'enseignement de Prométhée. Les Mystères également. Ces deux groupes occultes sont donc en concurrence directe et se livrent une

lutte acharnée pour le contrôle des curieux des questions ésotériques antiques sans chercher pour autant à s'anéantir mutuellement. Bien au contraire, chacun apporte à l'autre un vivier potentiel de nouveaux initiés. Leurs membres se tournent autour, cherchent à se localiser, tentent de se manipuler et surtout de recruter de nouveaux adeptes avant que l'autre n'y parvienne. Pour le moment, les Mystères se sont montrés les plus forts à ce jeu-là.

Les deux Arcanes se livrent parfois à d'étranges échanges. Lorsque de part et d'autre, deux initiés fort importants ont été recrutés, il leur arrive de trouver un terrain d'entente afin d'éviter tout conflit. Ainsi, à Paris, le Bateleur — dirigé par Libr'Angelo — et les Églises du Zénith — conduites par une femme qui se fait appeler Neith — et du Midi se rencontrent tous les trimestres dans les arènes de Lutèce, en pleine nuit, pour discuter, négocier des échanges de prisonniers et éviter toute représaille. Dans ce cas, le Bateleur et le Zénith se font fort de négocier amicalement l'échange des prisonniers.



LE PAPE

Depuis toujours, les relations entre les deux sociétés secrètes ont été ambiguës: les Adoptés du Pape aiment être adorés comme des dieux; or bien des Mystes voient les Immortels comme des divinités. Malheureusement, l'adoration des Mystères pour les héritiers des Champs magiques est un leurre qui dissimule une fascination malade pour la Sapience. Il n'est donc pas rare que les Immortels adorés soient sacrifiés au cours de longs rites de démembrement, leur Ka étant dissout dans des reliques et leur Sapience conservée dans un vase magique — qualifié de lustral — pour ingestion par un Myste du Zénith.

Le Pape a bien compris que c'est l'échéance de tout Immortel acceptant de pactiser avec ces initiés fous dangereux. Hélas, les deux Arcanes ont besoin l'un de l'autre. L'Épée est le seul Arcane mineur à respecter le Pape et ils ont développé au fil des siècles le même langage. Aussi, il n'est pas rare qu'une Chapelle propose son concours à un Adopté. Ses membres deviennent alors les prêtres de l'Immortel en mal d'adulation. Le but de tels serviteurs est de recevoir l'enseignement initiatique du Nephilim. Rapidement, ils ont tendance à s'imposer à lui comme ses seuls interlocuteurs. L'Adopté est alors souvent bien heureux de ne plus avoir à se soucier de l'organisation quotidienne de son culte; il se contente alors d'apparaître aux cérémonies et de recueillir la vénération de ses ouailles. Il est donc difficile de faire la différence entre une Chapelle et un culte du Pape. Notons enfin que cet Arcane Majeur dispose de rituels pour « bénir » des fidèles. Ces derniers deviennent alors de véritables demi-dieux, des humains enchantés par les Éléments. Bien souvent, ces êtres exceptionnels sont initiés à la liturgie des Mystères. Ils sont alors voués à un avenir initiatique prometteur au sein de l'Épée.



LA JUSTICE

Le huitième Arcane Majeur entretient aussi des relations bien étranges avec les Mystères du Midi. La figure

d'Osiris-Rex, souverain et juge, fascine ses Adoptés. Les Mystères d'Osiris ont d'ailleurs eu partie prenante à la fondation de l'Arcane Majeur car, avant même qu'Akhenaton ne le fonde, ses ancêtres — eux-mêmes descendaient de l'ArKaNa de la Fatale Sagesse — avaient mis au point des rituels de jugement magique en Égypte, avec l'aide des Mystes osiriens. Une telle proximité d'idéologie n'est pas sans conséquences sur la diligence des enquêtes de la Justice concernant les Chapelles du Midi.



LA FORCE

Les Mystères n'ont certainement pas de pire ennemi que la Force. Le onzième Arcane Majeur fait de la lutte contre les Églises cardinales une profession de foi et une priorité après celle contre les Khaïba. Ces Adoptés sont profondément horrifiés par les rituels mystes. Ils considèrent ces initiés comme des abominations et se font une joie de débarasser la Terre de quelques-uns d'entre eux. Il s'agit d'une question d'honneur et aucun Adopté ne tolérera une défaite face à l'Épée. Les Mystes forment le seul Arcane mineur à ne pas intéresser uniquement la Faction de la Force qui se consacre à la lutte armée contre les initiés humains — la Compagnie d'Or.

LES CULTES DU SANG

L'origine de ces groupes remonte au XIV^e et XV^e siècle. Gilles de Ray, le Selenim allié du Nephilim incarné dans Jeanne d'Arc lors de la guerre de cent ans (cf. Le Livre des joueurs, p. 101), laissa échapper des informations sur sa nature et ses pratiques. Mal comprises par les non-initiés qui les recueillirent, elles donnèrent naissance à des théories extravagantes basées sur l'existence de démons invocables en versant le sang. À l'époque, le Diable et les Mystères du Midi et de l'Occident facilitèrent la propagation de ce message utile au développement de leurs doctrines.

Les cultes du sang se réclament de cette thèse pour satisfaire les perversions de leurs membres. Ils sont une aubaine pour les Selenim comme source d'Assouvissement ou comme forces de frappe manipulables aisément. Cette dernière utilisation est souvent l'apanage du Culte de Lilith et de puissants maudits indépendants reclus dans leurs Royaumes, mais toujours impliqués dans les affaires du monde physique.



LA RENAISSANCE

Le treizième Arcane Majeur s'intéresse particulièrement aux Mystères d'Hécate. Jusque-là concentrés sur le Culte de Lilith, ses Adoptés n'avaient que rarement étudié l'Église de l'Occident qu'ils avaient prise, dans un premier temps, pour un réseau de cultes du sang. Les Adoptés de la Renaissance ont finalement compris que les Mystères d'Hécate étaient des adversaires aussi dangereux que le Culte de Lilith car ils disposent de philtres d'envoûtement et d'une certaine influence sur nombre de sociétés profanes.

Les expériences de certains Mystes sur la mort et ses manifestations magiques — Sans-repos... — attirent les Nécro-mants de cet Arcane Majeur ainsi que les Baals qui cherchent à absorber ces initiés de l'Épée et qui sont prêts à leur confier

un statut particulier au sein de leur société secrète. Bien évidemment, aucun Mystère n'a de bonne raison d'accepter. Une trop grande accointance avec tant de Selenim les fragiliserait.

Arcanes mineurs



LE TEMPLE

Cet Arcane mineur constitue l'ennemi principal des Mystères, bien que leurs influences ne s'étendent pas dans les mêmes domaines ou secteurs. Le Temple est né de la révolte de Tubalcaan contre la main-mise des Mystes sur les textes sacrés égyptiens et le pouvoir politique. À de nombreuses reprises les deux Arcanes mineurs, gardant rancune du passé, sont ainsi entrés en guerre.

Les Mystères voient les Templiers comme de misérables profanes qui ont seulement entrevu un pan de la vérité. La pathétique initiation militariste de ces derniers ne saurait ouvrir leur esprit aux véritables secrets de ce monde. Après tout, les Templiers ne savent que manipuler l'Orichalque, sans s'interroger sur ses origines, sa source et sa symbolique mystique; ils ne sont que des utilitaristes pragmatiques. Destructeurs et inconscients du message de Prométhée et des révélations orphiques, ils représentent pour l'Épée la menace du secret révélé trop vite.



LA SYNARCHIE

Les Mystères n'ont qu'une conscience bien vague de la Synarchie. Ils sont incapables de concevoir un occultisme confondu dans la société matérialiste moderne. Au mieux, ils voient les Synarques comme des francs-maçons capables d'ériger des constructions magiques. Dans leur paranoïa, les Mystes sont persuadés que la Synarchie a été fondée par Pythagore et ses fidèles. Les Pythagoriciens sont une ancienne faction myste utilisant le nombre d'or (cf. *Al-Mugawir*) et la Tetratys pour exécuter certains rituels. Évidemment, cette théorie est infondée.

Les Mystères se considèrent ni plus ni moins comme les pères de l'initiation humaine. Tout mouvement réellement initié descend donc directement ou indirectement des Mystères.



LA ROSE-CROIX

Les R+C se sont à l'occasion opposés aux Mystes. L'incompréhension domine largement les rapports entre ces Arcanes mineurs. Ces initiés voient les rituels « daïmoniques » avec dégoût ; fusionner son Ka-Soleil avec une créature d'Orichalque est pour eux parfaitement barbare. Que dire aussi de cette compulsion à utiliser les énergies Nephilim, sans jamais se soucier de leur propre énergie, le Ka-Soleil ? Les R+C considèrent que les Mystères constituent un Arcane mineur désuet, encore trop attaché aux Nephilim. D'un autre côté, ils protègent jalousement leurs propres Tekhnès et s'attaquent avec véhémence à tout ce qui ressemble à une technique parallèle de contrôle du Ka-Soleil.

Pour les Mystes, les R+C sont les détenteurs de certains secrets perdus des prêtres d'Amon-Râ. Ils auraient donc eux aussi une origine antique. Malheureusement, ils se sont perdus dans leurs propres mensonges et sont aujourd'hui des manipulateurs à peine plus initiés que les Templiers. Néanmoins, les Mystes sont fort intéressés par certaines études R+C, notamment celles du mouvement Tenebra, consacré à lutter contre l'incarnation d'Immortels. Les Mystes y voient les vestiges des travaux du clergé d'Amon-Ra pour contrôler l'incarnation des pharaons.

Profanes

LE NEW-AGE

Bien que ce nom n'ait plus grande signification — tant il a été dilué dans un nombre de concepts et de mouvements toujours plus vastes —, on peut affirmer que les Mystères y ont vu une possible résurgence. En réalité, les Mystes phagocytent tout mouvement, toute institution qui s'intéresse au passé de l'humanité et cherche autre chose dans la vie que la science et le matérialisme. Ainsi, les Mystes ont eu un rayonnement incroyable parmi les romantiques allemands, par ailleurs apôtres d'un idéal grec.

De nos jours, c'est au travers des mouvements de renouveau des traditions que cette influence s'opère. Mouvements néo-druidiques ou shamaniques, groupes d'études sur les « nouvelles religions », centres culturels consacrés à l'art *new-age*, ordres de la Wicca...

HUMANITÉS

Les Mystes exercent une grande influence sur les milieux littéraires, philosophiques, religieux et occultistes. Nombreux sont ceux qui voient la structure myste comme l'expression première — et donc la plus pure — de l'initiation et de l'occultisme. Le rayonnement historique des cultes à mystères de l'Antiquité est tel qu'il suffit à recruter des membres fascinés par ce mélange de rites antiques oubliés des profanes, d'influence sur les milieux universitaires à la pointe du progrès culturel et de la certitude de posséder la vérité que la vie moderne ne peut plus apporter.



Prométhée
et les Titans enchaînés.

FIGURES

« Épiméthée, mon frère, aide-moi je n'en peux plus ! Regarde-moi, je souffre une mort éternelle qui toujours se refuse. Maudits soient nos frères et leur orgueil misérable ! Pourquoi sont-ils aveugles et désirent-ils éternellement le pouvoir ? Suis-je un traître pour avoir protégé les humains contre notre folie inique ? »

Prométhée s'adressant à Akhenaton, 1999

PROMÉTHÉE

Aspect

Prométhée a l'apparence d'un homme de grande taille à la musculature parfaite. Sa peau est noire et il porte de longs cheveux bruns. Du Ka-Lune Noire forme une fine couche

PROMÉTHÉE

Nature : Prométhée n'a pas de Pentacle. N'ayant jamais ressenti la blessure de l'Orichalque, il est resté Kaïm. Il possède donc les cinq Éléments ainsi que le Ka-Lune Noire et une faible quantité de Ka-Soleil issue de la marque de l'Ombilic solaire — qui le lie magiquement à Épiméthée/Akhenaton, son « jumeau ».

Sciences occultes : en tant que Kaïm, il a des pouvoirs équivalents à ceux des Agarthiens. Il est Maître dans tous les Domaines. Il ne pratique néanmoins ni la Kabbale ni l'Alchimie. À l'image d'Épiméthée, il peut, grâce à l'Ombilic solaire, discerner les trames de l'avenir et voir différents futurs possibles.

Traditions à Maître : Arcane mineur (Épée), Histoire invisible (Guerres élémentaires), Sciences occultes (Magie).

protectrice autour de ses autres Ka. Cette particularité est un don d'Hécate qui était soucieuse de protéger son maître des assauts de l'Orichalque, un cadeau qui permit au Kaïm de sauver son essence d'Atlante.

Caractère

« J'ai agi en mon âme et conscience ! Certes je ne mesurais pas la portée de mes actes, mais je les assume et je les revendique. Du fond de l'Hadès, j'espérais que mon message serait un jour compris ! Par le Lien solaire, je pose à nouveau les yeux sur le monde. Tout ce que j'y découvre me fait encore plus souffrir que l'omniprésence du Ka honni : mes frères n'ont toujours pas compris et mes fidèles se sont égarés du chemin sur lequel je les avais laissés. Parfois je me demande si la punition d'Orichalka n'aurait pas dû être plus dure ! ».

Histoire

NOTE : l'histoire de Prométhée est reprise in Le Livre du Meneur de Jeu aux pages 42 à 48 et 219.

Oubliés par l'Iz, Prométhée et son frère Épiméthée naquirent à la frontière entre la Terre et les Éthers. Cette conjonction agença leurs Ka d'une façon particulière, incluant l'étrange marque de l'Ombilic solaire. Celui-ci permit aux « jumeaux » de discerner les bribes de l'avenir.

Voulant approfondir sa connaissance du Ka-Soleil, Prométhée fonda l'ArKaNa de l'Ivresse Organide. Cette fraternité regroupait des Kaïm passionnés par les humains. De cette époque, il garda son Métamorphe — un homme à la noble stature. S'élevant en vain contre l'orientation du Sentier d'Or, Prométhée quitta l'Atlantide pour mener ses propres recherches, dans l'actuelle île de Madagascar. C'est là qu'il rencontra Atalante, subjuguée par la beauté des jardins érigés par Prométhée et ses fidèles. Une Fulgurance toucha les deux Immortels qui savaient pourtant que leurs destins empruntaient des chemins différents. Prométhée retourna sur Atlantys, décidé à y mener son combat, alors qu'Atalante repartait en quête de l'Axis Mundi.

À son retour, le Sentier d'Or avait de nouveau changé d'orientation, traitant les humains comme des cobayes sans âme. La haine s'empara de Prométhée. Il se dévoila à une poignée d'humains, brisant le secret de l'existence des Kaïm et leurs révélant le Sentier d'Or. Patiemment, il les éduqua, leur donnant les armes spirituelles de leur lutte à venir. Puis l'Histoire invisible se précipita : la chute d'Orichalka, la révolte des porteurs de Ka-Soleil, l'effondrement de l'Atlantide... Le Silence fuligineux.

Guidant les humains, avec l'aide des cinq Titans — des Immortels ralliés à sa cause —, Prométhée savait qu'il aurait à payer sa trahison. La sentence fut appliquée par trois Phénix : pour avoir donné l'orichalque aux hommes, il devait connaître éternellement sa morsure. Le traître et les Titans furent capturés et conduits au cœur de l'Hadès, dans une prison scellée par l'un des Phénix, Poliorcète — l'actuel Prince de la Justice. Depuis l'histoire de Prométhée et de ses fidèles n'est que souffrance et folie.

Influence

Depuis l'Hadès, Prométhée n'a plus de réelle influence sur le monde. Bon nombre d'Immortels voient en lui l'incarnation du traître, mais bien peu d'entre eux se souviennent réellement de lui.

Buts

Prométhée ne songe pas à son avenir. Seul lui importe de pouvoir revenir sur le devant de la scène occulte afin de rétablir l'ordre des choses. Il sait que sa libération est proche et le retour d'Épiméthée en est l'un des signes annonciateurs. Son utopie, où tous les êtres magiques vivent dans la paix et l'harmonie, mortels et Immortels, concentre toute son attention. Malgré des millénaires de captivité, Prométhée n'a toujours pas réussi à trouver une solution. Sa volonté est telle qu'il est encore prêt à de nombreux sacrifices pour voir l'avènement de son idéal.

La Grande Année

Les Mystes associent la Grande Année au retour de Prométhée à leurs côtés. Pour le Kaïm, ce nouvel Âge d'Or ne pourra naître qu'avec la concorde entre les Immortels et les humains. Le chemin est encore long et devra se faire dans la souffrance.

Les chemins de la libération

Prométhée sait qu'il ne peut concrètement rien entreprendre tant qu'il reste prisonnier de l'Hadès. Longtemps plongé en sommeil, il s'est laissé endormir par les images oniriques des Titans. Les récents événements, annonçant le début des Guerres de

l'Apocalypse, l'ont sorti de sa torpeur. Le Lien solaire a été accompli par une fraternité d'Immortels, véritable fenêtre vers le monde de la surface. Voyant que rien n'avait changé depuis des millénaires, il a commencé à réfléchir à sa libération.

- **L'Omphale**: il l'a envoyé aux Mystères afin de leur donner un moyen de le retrouver. Pour cela, il utilisa les restes du Pentacle de Lysimakheïa, l'une des Ailes de la Foudre ayant péri lors de son enchaînement en Hadès. Il employa les rêves des Titans pour protéger l'Omphale des attaques des Daïmon, lors de la remontée sur Terre.
- **Le Lien solaire**: conscient que l'Omphale risquait de ne jamais aboutir, voire de ne pas être compris, il entra en contact avec le premier Immortel à avoir effectué le Lien solaire: le roi Jean. Cet Éolim — devenu Khaïba après avoir vu l'Imago de Mu, le prophète Saurien, lors de la chute de Tubalcaan — avait consumé son Pentacle à décrypter l'héritage d'Akhenaton dissimulé dans les parchemins de son scribe Irysos. Or l'un de ces papyrus lui manquait, le faisant un peu plus sombrer dans la folie. Par dépit, cet étonnant Khaïba exécuta le Lien solaire et entra en contact avec Prométhée, lui faisant franchir le seuil de la folie. Prométhée a longtemps ignoré le Khaïba, mais aujourd'hui il envisage de l'utiliser, lui et ses nombreux contacts au sein du Bâton.
- **Les Titans**: inconsciemment chaque Titan espère découvrir d'autres moyens d'échapper à l'Hadès. Isis voyage dans les Akasha à la recherche d'un portail permettant de revenir dans le monde physique. Le Titan de l'Orient erre pour trouver le chemin emprunté par les Ailes de Foudre. Hécate attise la haine de Poliorcète pour le forcer à redescendre en Hadès. Prométhée n'a pas encore réussi à contrôler les rêves des deux autres Titans.
- **Le Pagad**: le Prince du Bateleur a réussi à entrer en contact avec Prométhée, à l'insu de tous les Cavaliers de l'Apocalypse, peu de temps après le Conclave Majeur. Lors de ce bref échange, il informa Prométhée de sa volonté de le libérer. Selon lui, il suffisait de rassembler trois facteurs: une arme — la première des Lames Majeures —, un guide — Poliorcète — et un libérateur — un puissant Ar-Kaïm. Le



Omphale envoyé aux Mystères (NéoDelphia).

Pagad est encore loin de réussir, surtout en ce qui concerne le Prince de la Justice, mais c'est un Efreet déterminé et patient.

- **Épiméthée**: même s'il est persuadé qu'il suit son propre chemin, Prométhée nourrit secrètement l'espoir de voir un jour son frère venir le libérer. Après tout, il est l'un des phares d'Aggartha et la reconstruction du Monde ne peut se faire qu'avec la réunion de tous les Couronnés (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 257).

LES TITANS

Les Titans sont cinq Kaïm — parmi les plus fidèles à Prométhée — incarnés peu avant la Chute dans cinq initiés humains. Dans le cadre d'une expérience, ces Immortels ont sacrifié une partie de leur conscience et sont entrés en Ombre partielle — ils ont gardé la possibilité d'influencer les actes de leurs hôtes. Véritables avatars du rêve libérateur de Prométhée, ils ont été condamnés à connaître la même sentence que leur maître et ont été emmenés jusque dans les profondeurs de l'Hadès. On les représente souvent enchaînés au pied de Prométhée. Il ne s'agit que d'une image car leur emprisonnement est spirituel plus qu'il n'est physique. Les Titans sont coupés de tout. Ignorant les flots de l'Histoire invisible, incapables de sortir de cette prison infernale et impuissants face à la souffrance de Prométhée, ils se sont réfugiés dans une réalité de magies et de songes dont ils sont les seuls maîtres.

Leur Ombre a protégé leur Pentacle de l'Orichalque et leur a donné la possibilité de rêver! Ainsi, ils échappent en quelque sorte à leur emprisonnement. Leur errance astrale les a parfois conduits dans de nouveaux Plans subtils, mais ce ne sont là que des séjours toujours trop brefs.

Ne pouvant qu'espérer l'évasion par le rêve, les Titans ont peu à peu perdu la raison et se sont repliés dans les tréfonds de l'Hadès pour y sombrer dans le sommeil. En ce lieu sont les sources des fleuves de la tradition de l'Épée. Il arrive parfois que ces fleuves charrient jusqu'à la surface de la Terre des fragments solaires nés des rêves des Titans. Parfois ces chimères se révèlent à un initié de l'Épée qui y voit l'appel de son guide spirituel. Seuls les plus hauts initiés de l'Épée — ceux qui sont parvenus au dernier degré d'initiation de leur Église — savent interpréter ces messages et remonter le long du chemin emprunté par le songe, dans une transe extatique, pour se recueillir auprès du Titan. À leur réveil, ces Mystes

LES TITANS

Pentacle : Assez Initié

Noyau : Très Initié

Ka-Soleil : Très Initié

Traditions à Maître : Arcane mineur (Épée), Histoire invisible (Guerres élémentaires), Plans subtils (Akasha et Anti-Terre), Rituels et Sciences occultes (Magie)

NOTE : Hécate est une Selenim qui a réussi la Sublimation mordo-rée. De plus, les quatre autres Titans ont leur Pentacle protégé par l'Ombre qui les affecte.

ressentent l'appel de l'Hadès et y descendent alors, espérant rencontrer le disciple de Prométhée. On appelle ces initiés les favoris des Titans. Ils sont l'incarnation des frustrations des fidèles de Prométhée. Certains d'entre eux reviennent de l'Hadès en portant un Daïmon au sein de leur Ka-Soleil. Parfois ces rêves atteignent des profanes qui, hantés par ces visions, perdent la raison.

Le Zénith

ISIS LA BELLE

Isis est à l'image des représentations transmises par l'art égyptien inspiré par les Mystères du Zénith au temps des pharaons. Elle a les traits d'une femme à la beauté fragile d'où émane une lumière laiteuse. Son visage, marqué par le chagrin, laisse percevoir son ingénuité et sa naïveté. Ses yeux hagards et fuyants laissent transparaître sa souffrance — elle est amnésique.

LES FAVORIS DU ZÉNITH

Le rêve d'Isis est marqué par la connaissance. Non pas celle qui se partage, mais par celle qui est souillée par les profanes incultes. Le monde intérieur de la belle déesse est un autodafé de parchemins et de papyrus. Portés par les volutes de fumée, des morceaux de ce savoir perdu sont dispersés aux quatre vents. Les favoris d'Isis tentent de récupérer ces bribes de savoir, mais leur tâche ne semble jamais devoir prendre fin. Lorsqu'ils y parviennent enfin, ils acquièrent une parcelle de la Sapiance perdue de leur Titan, c'est-à-dire des niveaux Apprenti en Arts, Connaissances et Sciences s'ils n'avaient pas développé ces Compétences. De plus, ils peuvent voir l'avenir sur une Réussite à un test d'Initié Très Difficile modifié par Rituels. Cette vision du futur est toujours très fugitive — moins d'une minute — et est empreinte de symbolique. Cette faculté les dispose tout particulièrement à percer les secrets de la Qiyas (cf. *Al-Mugawir*).

DESSEIN

Les rêves d'Isis génèrent de nombreux Plans subtils éphémères. La capacité à créer du Titan alliée à sa maîtrise du Ka-Soleil lui ont ouvert les Portes de l'Astral. Si elle reste enfermée en Hadès, son esprit



voyage librement sur l'Océan intérieur où elle peut rencontrer d'autres Immortels, étonnés de découvrir un Immortel sans souvenirs. Ces derniers la perçoivent généralement comme une profane égarée dans ses songes ou dans la folie. Seuls les Pérégrins d'EntreMondes s'interrogent à son sujet car ils ont compris qui elle était.

Le Midi

OSIRIS/DIONYSOS

Deux personnalités se partagent le corps du Titan du Midi. De face, celui-ci affiche un antique masque mortuaire qui dissimule ses traits et ses émotions. Lorsqu'il se tourne, un autre masque apparaît, celui d'un ivrogne aux pensées incohérentes. La personnalité de ce Titan oscille entre périodes de silence de mort et délire incohérents. Le mal qui frappe cet Immortel est un démemberment spirituel qui l'empêche de penser et de comprendre sa condition.

LES FAVORIS DU MIDI

Les rêves du Titan du Midi n'évoquent que le carnage, le massacre et l'horreur. De ce charnier émerge un sarcophage doré, dont la splendeur est souillée par le sang et la boue. On entend aussi les rires d'un fou, ayant basculé dans la démence suite à cette vision d'horreur. Les favoris du Midi sont dotés d'au moins un membre supplémentaire greffé sur leur corps — une action normale de plus par bras supplémentaire; un modificateur de circonstance — 1 par jambe au test de course.

DESSEIN

La dualité du Titan du Midi trahit la fragilité de son mental. Osiris/Dionysos regrette d'avoir suivi Prométhée dans cette folie qui l'a conduit à n'être plus rien. Il est persuadé que lui et les siens ont été fourvoyés. Il est le seul à s'en être rendu compte et il lui revient de mettre un terme à l'existence des « mensonges » de Prométhée. Sous ses masques, Osiris/Dionysos échafaude un plan pour tuer leur « maître » lors de sa libération. Il sait que son acte entraînera la vindicte de ses pairs, mais il est intimement persuadé d'avoir raison et d'agir pour le bien de tous les Mystes.

L'Orient

APOLLON-MITHRA-HORUS

Le Titan de l'Orient, à trop vouloir être parfait, souffre de dédoublement de la personnalité. Cette déchéance spirituelle est aussi marquée sur son corps. Il gît blessé et incapable de mener à terme la cause pour laquelle il s'est battu. Il n'est plus que l'ombre de lui-même, le souvenir d'une gloire déchu.

LES FAVORIS DE L'ORIENT

Les rêves de l'Orient sont dominés par un cycle céleste rythmé par le ballet de trois étoiles mourantes. La luminosité de ces dernières est faible, et leurs courses dans le ciel n'arrivent jamais jusqu'au crépuscule. Ces soleils éclairent un paysage de désolation ravagé par une guerre meurtrière. De nombreux guerriers refusent de quitter le champ de bataille, n'étant pas conscients que leur combat est perdu d'avance. Les favoris de l'Orient seront appelés à devenir les chefs de file de la libération de Prométhée. Ils sont des combattants surhumains — deux des Caractéristiques Fort, Endurant et Agile sont augmentées d'un niveau.

DESSEIN

La soif de victoire de la trinité de l'Orient force parfois le Titan qui l'incarne à sortir de sa torpeur pour réclamer vengeance. Dans ces courtes périodes de lucidité, il décide de quitter l'Hadès pour remonter à la surface afin de poursuivre le combat qu'il n'a jamais abandonné. Il n'est donc plus au pied de Prométhée, mais perdu dans les dédales de l'Hadès. Son périple a commencé il y a plus six mille ans, et nul ne sait quand il gagnera la surface.

Le Septentrion

DÉMÉTER

Le Titan du Septentrion est enfermé dans un cocon végétal charrié par le fleuve Achéron. Pourtant symbole de la vie et de la renaissance, cette chrysalide n'éclosa jamais dans un monde où la nature est pervertie. Patiemment, il se prépare pour le grand jour sans perdre espoir dans le retour de Gaïa, la nature originelle.

LES FAVORIS DU SEPTENTRION

Les rêves de Déméter montrent un paysage naturel ravagé et délaissé dont la source de destruction se trouve être la Nature elle-même : les animaux se dévorent entre eux et les plantes étouffent les arbres ; tous luttent pour leur unique survie. Il n'y a plus d'équilibre et une telle situation conduit inéluctablement à la fin du monde.

Les favoris du Septentrion retrouvent une nouvelle jeunesse : leur métabolisme « fait machine arrière ». L'ensemble de leurs Caractéristiques et Compétences — Traditions excep-

tées, mais elles sont figées — perd un niveau par année, jusqu'à atteindre respectivement les seuils « Pas » et « Profane ». Alors, il renaissent et recommencent une vie où leurs Traditions progresseront à nouveau.

DESSEIN

Déméter n'a aucun dessein car elle a été détruite ! Cette image de la pureté n'a pas résisté aux assauts répétés et à la souillure de l'Orichalque. Prométhée a pris conscience de cette disparition, mais il semble garder espoir. Après tout Déméter lui a enseigné que toute mort est inexorablement suivie d'une renaissance. Prométhée s'est ouvert de cet état de fait à son « jumeau ». Akhenaton lui a alors confié qu'il pensait que Déméter ne pourrait renaître que sur un nouvel astre baigné des Éthers, planète qu'il espère découvrir grâce à une nef magique en cours de construction par certains Arcanes Majeurs.

L'Occident

HÉCATE

NOTE : des informations complémentaires sont données sur Hécate dans Le Livre du Meneur de Jeu en page 241.

Hécate est une femme au corps gracile, à la peau dorée et à la beauté radieuse. Ces atouts s'opposent pourtant à son visage sévère et à ses yeux de jais. Elle semble extrêmement lasse, comme si elle voulait résister au sommeil ; peut-être pour ne pas mourir ?

LES FAVORIS DE L'OCCIDENT

Les rêves d'Hécate sont à l'image de ses Éléments : morts. Ayant accompli la quête de la Sublimation mordorée, ce Selenim est capable de rêver et d'ériger des Plans subtils. Cependant, chaque échappée astrale qu'elle entreprend se transforme inexorablement en cauchemar. Elle préfère donc rester éveillée. Cela fait près de six mille ans qu'elle attend, ressassant sa haine et sa rancune pour ses anciens frères de Ka. De cette souffrance naissent des émanations de Ka-Lune Noire qui remontent parfois le cours du Styx, emportant à la surface son amertume. Elle s'est proclamée la gardienne de ses frères endormis, transmettant leurs rêves à Prométhée pour apaiser ses souffrances et le protéger de la morsure de l'Orichalque.



Les favoris d'Hécate perdent la faculté d'éprouver des sentiments. Cette mort spirituelle les immunise à l'Assouvissement ainsi qu'à tous les effets magiques ayant attiré à la psyché humaine. Les Selenim les nomment les inhumains et les confondent parfois avec des Serpenteaux.

DESSEIN

Hécate voue une haine sans borne pour les Ailes de la Foudre qui ont brisé sa vie et celle de son guide Prométhée. Consciente de la déchéance des siens, elle n'aspire qu'à se venger du Prince de la Justice. Pour assouvir cette soif, elle a décidé de créer une créature d'Orichalque suffisamment puissante pour défaire ce Phénix en combat singulier. Cela fait des millénaires qu'elle entraîne ce « GigaDaïmon ». Il sera bientôt prêt et Hécate n'aura plus qu'à trouver un Myste descendu en Hadès pour lâcher l'incarnation de sa haine sur Poliorcète. Des visions viennent parfois l'assaillir, celle d'une caravane de Gypsies venant dans sa direction, le sourire aux lèvres.

TANTALE

Aspect

Tantale a gardé le nom et l'apparence du porteur de Ka-Soleil auquel il est lié, celle d'un homme brun, à la peau laiteuse et imberbe. Sa faible carure n'est qu'illusoire car ce Daïmon à la possibilité de prendre n'importe quelle forme et apprécie particulièrement celle d'un démon évanescant, composé de vapeurs d'Orichalque.

TANTALE

Nature : MétaDaïmon (Très Initié)

Capacités : il possède toutes les capacités accessibles aux Daïmon (cf. les moyens d'actions magiques).

Traditions à Maître : Plans subtils (Anti-Terre)

Caractère

« Bienvenue en Hadès, bienvenue dans mon royaume. Les querelles qui agitent les êtres de la surface m'amuse et me font passer le temps. Ils ignorent qui je suis et la menace que je représente pour eux tous. D'un simple geste, je peux dissiper les Éléments, étouffer le Ka-Soleil et corrompre le Ka-Lune Noire. Grâce à ma volonté, je peux tous les asservir, mais patience, mon heure n'est pas encore venue. Quand la cathédrale mystique percera le jour, alors sonnera le glas pour ceux qui ne me jureront pas fidélité. »

Histoire

Lors de l'éclipse psychique — rituel d'association psychique entre un Daïmon et un humain —, il a entièrement pris le contrôle de son hôte, développant rapidement un caractère mégalomane. Ouvrant les yeux sur le cœur même de l'Hadès, il décida d'en faire son royaume. Il serait le souverain de ces lieux que beaucoup maudissent, craignent et haïssent. Pour satisfaire son *ego*, Tantale lança la construction de son palais : la cathédrale mystique. Ce projet concentre tous les efforts du Daïmon : il veut que son palais soit parfait.

Influence

L'influence de Tantale ne concerne que l'Hadès et ses semblables. En effet, pour ériger la cathédrale mystique, il a obligé de nombreux Daïmon à creuser le sol pour trouver la matière première nécessaire.

La Grande Année

Le but de Tantale est de dominer tous les êtres de la surface de la Terre, afin d'instaurer un règne de terreur où il serait le seul maître. Ce projet semble démesuré, mais la détermination du MétaDaïmon est inquiétante. Pour l'instant nul ne s'est mis en travers de son chemin et cela ne fait que confirmer Tantale dans ses délires égocentriques.

La cathédrale mystique

Cet édifice est devenu un mythe pour de nombreux initiés de l'Épée. Ayant approché cet édifice lors de leurs descentes en Hadès, les favoris des Titans sont persuadés qu'il servira leur cause lors de l'avènement de la Grande Année, mais ils se trompent ! Tantale est un être profondément individualiste, ne tolérant personne à ses côtés. Cependant les Mystères — ayant connaissance de la construction de l'édifice grâce au voyage de certains de leurs dignitaires en Hadès — tentent d'en cacher l'existence aux yeux des initiés. Présument les sites où cet édifice pourrait percer la croûte terrestre, ils se sont lancés dans la cons-

truction d'« édifices-façades », censés occulter la présence de la cathédrale mystique.

Des fragments du projet de Tantale sont connus par quelques initiés. Tous ignorent cependant réellement l'existence du MétaDaimon et de la cathédrale mystique. Des adeptes de la Roue de Fortune ont constaté l'effervescence des énergies saturnales dans le massif de Snowdon, au nord du Pays de Galles. Ils pensent avoir affaire à une bouche menant en Hadès et souhaitent en faire part à la Force. L'un des membres des Orichalquiens (cf. *Le Codex des Selenim*), Horatius, a lui aussi repéré cette concentration de métal noir et souhaite y installer son atelier, afin de collecter le plus possible d'Or-

chalque. Il ne lui faudra que peu de temps pour comprendre qu'il ne s'agit pas d'une simple porte menant en Hadès. Les Pérégrins d'EntreMondes ont déjà eu l'occasion de visiter l'une des nombreuses Anti-Terres générées par le projet « cathédrale mystique », création fantasque des Mystes. Cette fraternité d'Immortels commence à s'interroger sur les origines de telles abominations.

NOTE : une description de la cathédrale mystique est présente dans les Plans de l'Épée.



Un ennemi pour les Immortels

CONSTRUIRE UNE FACTION

*« Et si tu parviens après avoir abandonné ton corps
dans le libre éther, tu seras dieu immortel, incorruptible
et à jamais affranchi de la mort. »*

Extrait des Vers d'or, Pythagore

42

Ce chapitre permet de connaître les moyens ainsi que les spécificités d'une Faction de l'Épée. Cette dernière profite de millénaires d'existence et d'organisation. Les structures mystes, quelle que soit leur importance, bénéficient toutes de ce trait. Il va sans dire que la plupart des ressources d'une telle Faction sont orientées vers la recherche, l'acquisition de rites occultes ou d'artefacts, et moins vers le pouvoir matériel que les Templiers, par exemple. Lors de la création d'une Faction des Mystères, il faut garder à l'esprit le caractère discret et spirituel du lieu. Tout est fait pour que les initiés de haut niveau puissent étudier à loisir les énigmes occultes qu'elles se présentent sous la forme d'objets, de textes ou même d'Immortels. Dans les plus importants complexes, un profane doute même d'être sur Terre tant le lieu est plongé dans l'occulte.

L'INITIATION

Apprenti

Ces Factions dépendent de Ruisseaux ou de Rivières très spécialisés qui ne disposent pas de ressources diversifiées. Ses initiés sont le plus souvent des intégrants qui ont fait leurs preuves et des activistes. La Faction en elle-même possède des connexions au niveau local, notamment auprès des autorités ou de sectes qu'elle a pu implanter dans la région.

Compagnon

Une telle Faction est plongée au cœur de la lutte occulte. Elle est le bras armé de l'Épée. Ses initiés

sont de divers rangs mais le responsable est le plus souvent un gardien voire un consul. Le rôle de la Faction est de coordonner les efforts des Factions de niveau inférieur ou d'étudier les phénomènes magiques liés aux Immortels. Leur réseau d'influence se mesure sur une échelle nationale — continentale pour les plus puissantes.

Maître

Ultime achèvement du développement d'une Faction, le niveau Maître regroupe les Factions impliquées au niveau mondial dans les affaires de l'Arcane mineur. Ces groupes dépendent directement des Fleuves qui regroupent les plus puissants Mystes et qui veillent à ce que l'enseignement prométhéen soit respecté et transmis. Répondant uniquement de leurs actes aux hauts initiés, les salles de ces Factions résonnent des hurlements des Immortels que l'Arcane mineur étudie ou torture. Les plus méritants ont le privilège de se rendre en Hadès auprès des Titans pour y découvrir la quintessence de la Sapience.

LES CARACTÉRISTIQUES

Savant

Quelle que soit leur Église, la connaissance et le savoir ont toujours été fondamentaux pour les Mystes. Toutefois, les Factions du Zénith restent de loin les plus savantes, au point que l'esprit de certaines Chapelles est extrêmement proche de celui de la Papesse.

- **Pas Savant :** il n'est pas nécessaire de vouloir traiter l'information ésotérique dans ce type de Faction car il n'y a tout simplement pas de bibliothèque occulte. On peut tout au plus trouver quelques ouvrages dont personne ne veut ailleurs. Les membres de telles Factions sont obligés de se rendre dans d'autres structures afin de se renseigner sur les sujets qui les intéressent.
- **Peu Savant :** ici, la bibliothèque n'en a que le nom et prend l'apparence d'une pièce aux dimensions réduites regroupant quelques livres utiles pour les initiés. Des informations basiques peuvent être glanées dans les pages jaunies de ces livres ; quelques connaissances parcellaires sur l'Atlantide et Prométhée, par exemple, mais rien d'applicable « sur le terrain ».
- **Assez Savant :** bien souvent, les bibliothèques de ces Factions sont des annexes d'autres bibliothèques plus importantes et à la renommée nationale ou mondiale. Il n'est pas rare de trouver des ouvrages inconnus de grands auteurs

antiques comme Salluste ou Cicéron dont le thème touche à l'occulte. Pour des sujets plus « sensibles », la recherche peut cependant demander de nombreuses heures.

- **Savant**: dispensatrices de savoir occulte, ces Factions sont à la base du système de renseignement de l'Arcane mineur. Elles distribuent des copies de leurs ouvrages les plus utiles aux Factions de niveau inférieur. Leurs bibliothèques sont des instituts privés dont le renom n'est plus à faire et attirent les plus grands chercheurs, même profanes, et cela permet à l'Arcane mineur d'être toujours au fait des dernières découvertes. Cela se traduit aussi par une impressionnante collection d'ouvrages antiques et médiévaux qui retracent l'Histoire invisible.
- **Très Savant**: véritable pierre angulaire de la puissance myste, les quelques Factions de ce niveau que l'on peut trouver dans le monde détiennent des trésors incroyables. Dans leurs coffres d'Orichalque, on trouve des écrits de mortels et d'Immortels comme Prométhée ou les Titans qui remontent jusqu'aux temps atlantes. Qu'il s'agisse de transcriptions ou d'originaux, ces textes extraordinaires détiennent les clefs de la guerre occulte. Nul doute que celui qui saura utiliser ces informations pourra faire progresser les buts de l'Arcane mineur.

Fortuné

L'argent n'a jamais été le moteur de l'Épée. Les guerres économiques ou le contrôle des plus fortunés n'est pas dans leur priorité. Néanmoins, les Mystères sont comme tout le monde, ils ont besoin de liquidités pour acheter des incunables, détourner des structures sociales ou simplement pour vivre. De plus, certaines Chapelles ont bien compris que, pour se préparer aux Guerres de l'Apocalypse et leur survivre, l'argent était plus que nécessaire...

- **Pas Fortuné**: le pouvoir financier n'est pas l'atout majeur de ces Factions. Les ressources utilisables en mission se chiffrent au maximum à quelques milliers d'Euros si la Faction mobilise tous ses actifs. Elle a à peine de quoi entretenir des locaux. Il n'est pas question pour elle de disposer de salles où enfermer des artefacts ou des Immortels de manière sûre.
- **Peu Fortuné**: la Faction dispose de ressources mensuelles fixes dont une partie repose sur l'apport de ses membres, mais aussi sur celui de « soutiens ». Cela permet à cette structure de collecter des informations, d'entreprendre des actions d'envergure réduite — à l'échelle d'une ville tout au plus —, mais pas d'espérer obtenir des avantages sur les marchés financiers. Personne au sein de la Faction n'est en effet compétent pour faire fructifier les ressources.
- **Assez Fortuné**: une Faction de cette importance dispose de nombreux moyens pour collecter des fonds. Les ressources propres, constituées par un petit trésor de pièces romaines, s'ajoutent aux dons, aux « taxes » prélevées grâce aux moyens de pression sur certains élus ou encore au butin récolté lors d'actions d'éclat que cette Faction peut se permettre. Cette Faction peut entretenir des membres à temps plein en son sein et dispose de locaux respectables. Distribuer des pots-de-vin ou acheter du matériel de pointe est

tout à fait envisageable, de même qu'équiper correctement ses agents de terrain avec des armes efficaces et bien entretenues.

- **Fortuné**: une Faction de ce niveau dispose de ressources impressionnantes — dispensées par des siècles de contribution de la part de grands hommes d'État — qui lui permettent d'établir des bases reculées de la civilisation et de les approvisionner correctement. Elle peut aussi investir dans des sociétés ou louer des annexes aux collectivités locales afin d'implanter ses bibliothèques ou des bases qui n'attireront pas l'attention des profanes. Ses ressources sont suffisantes pour entamer des recherches ésotériques nécessitant un matériel performant fabriqué sur mesure — permettant ainsi d'étudier les Champs magiques, les Immortels, de créer des artefacts...
- **Très Fortuné**: les Factions de cette envergure sont des pièces essentielles dans la réalisation de la Grande Année. Elles peuvent financer et conjuguer les efforts de dizaines d'autres structures, elles disposent de leurs propres usines, plates-formes pétrolières, sociétés de transport. Une Faction qui agit à cette échelle a les moyens de fabriquer des bases aux dimensions d'une ville et d'entretenir un nombre incroyable de troupes.

Sociable

De tout temps, l'influence a été un des points forts des Mystères. Durant longtemps, les Factions de l'Épée se cachaient au sein des castes religieuses; aujourd'hui, une de leurs spécialités est le détournement de structures sociales ou caritatives.

- **Pas Sociable**: la Faction vit en autarcie complète, volontairement ou non. Elle envoie un rapport de façon irrégulière ne disposant quasiment d'aucune aide extérieure. La plupart du temps, les Factions de ce type sont perdues dans les campagnes et ne doivent compter que sur elles. Elles ne s'attendent pas à recevoir des renforts.
- **Peu Sociable**: des connexions localisées sur une petite région assurent à la fois la tranquillité de la Faction mais aussi la reconnaissance de son existence au sein des Mystères. Lorsqu'il s'agit d'effectuer des missions pour le bien de l'Arcane mineur, il y a toujours quelqu'un pour se rappeler son existence.

- **Assez Sociable:** la Faction s'ouvre au monde extérieur de façon dynamique. Ainsi, le milieu associatif local est intégré dans l'action de la Faction ainsi que les sectes dont elle favorise l'implantation. Elle peut même, le cas échéant, se trouver en mesure de collaborer avec des Immortels qui ont les moyens de connaître son existence. Il s'agit d'un réseau tentaculaire, orchestré de main de maître par le biais d'institutions ancrées dans la région, comme un musée par exemple.
- **Sociable:** pour cette Faction, la puissance occulte n'est valable que par le biais du contrôle

ou par la manipulation d'agents extérieurs. L'influence de la Faction se ressent à l'échelle d'un pays entier et affecte tous les secteurs. La Faction est présente sur tous les fronts, connaît tous les acteurs de cette joute. L'importance de la structure est telle pour ses interlocuteurs qu'elle peut agir directement sur les populations en s'intégrant dans le paysage exotérique local. Les sectes en relation avec la Faction connaissent des traitements de faveurs, reçoivent des dons et bénéficient d'appuis qui leur permettent de s'étendre dans le monde entier.

- **Très Sociable:** le mot d'ordre de ces Factions est « savoir se rendre indispensable ». Influent au niveau mondial, un tel groupe est un partenaire privilégié des acteurs occultes et profanes. Ainsi, même ses ennemis naturels comme les Immortels entretiennent des rapports avec l'Ancane mineur par son biais.



Un Exilé annonçant au monde la fin des temps, l'imminence de la Grande Année.

PEUPLER UNE FACTION MYSTE

« Habite en toi : tu réalisera combien ton mobilier est mince. »
Perse

La diversité des personnalités que l'on peut découvrir dans un antre des Mystères est tout simplement impressionnante. La force de cet Arcane mineur réside dans la multitude de compétences que possèdent les Mystes. Qu'ils soient combattants, mystiques, érudits ou encore espions, les Mystes sont conscients de leur complémentarité. Bien intégrés dans la structure de l'Arcane mineur, les membres prometteurs sont rapidement détachés de la vie normale, contrairement aux initiés du Bâton. Cela est dû à l'endoctrinement pratiqué par les dirigeants et au désir d'utiliser au mieux leurs capacités. Un pouvoir incommensurable attend ceux qui répondent aux attentes de leurs maîtres, la mort guette les faibles.

FORMAT DE DESCRIPTION DES ARCHÉTYPES MYSTES

Les archétypes mystes sont décrits suivant le même format. La complexité et la variété de ces initiés étant importantes, seuls les plus représentatifs sont exposés ci-dessous à titre d'exemples.

Ka-Soleil : le niveau d'Initié de l'initié

Rang : l'appellation couramment donnée aux initiés au sein de l'Arcane mineur — le niveau de Présent de l'archétype est indiqué entre parenthèses.

Les fonctions de l'archétype au sein de l'Arcane mineur sont ensuite présentées ainsi que sa façon de penser.

Techniques : les techniques magiques que possède l'archétype

ARCHÉTYPES

Les Apprentis Mystes

BIBLIOTHÉCAIRE ÉCLAIRÉ

Ka-Soleil : Pas Initié

Rang : activiste (Peu Présent)

Cet initié n'est pas au fait de l'existence de l'Arcane mineur et sa participation aux plans de l'Épée se limite à quelques services rendus ou à la mise à disposition d'ouvrages occultes qu'il sait se procurer. Rien ne le distingue du libraire profane, mais il aime arborer un air de secret lors de conversations sur des thèmes occultes. Cependant, il reçoit la visite régulière d'initiés de rang supérieur qui ont besoin d'une documentation mise à jour. Parfois, on lui demande d'accueillir des réunions secrètes auxquelles il n'a pas souvent le droit d'assister. Il ne sait presque rien de la guerre occulte, mais commence à entrevoir certaines vérités qui peut-être le mèneront

à une amélioration de son statut au sein de l'Arcane mineur.

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

Compétences : Armes de Poing A, Art (Littérature) M, Connaissance (Histoire) M, Discrétion A, Piloter (Voiture) C, Recherche d'information M, Sport (Natation) A et Vigilance A

Traditions : Arcane mineur (Épée, Bâton) A, Langue (Anglais) C et Magie A

Techniques : 1

ÉTUDIANT MILITANT POLITIQUE

Ka-Soleil : Peu Initié

Rang : intégrant (Peu Présent)

Issu du tumulte philosophique propre à l'université, cet initié a très vite été intéressé par la politique et par le militantisme. Éclairé par les révélations mystes, il travaille désormais à repérer les futurs politiciens propres à recevoir l'enseignement prométhéen. Au sein de cet environnement éclectique, il a eu l'occasion d'apercevoir d'autres initiés ainsi que des « créatures étranges » que les profanes ne semblent pas remarquer outre mesure. Ses supérieurs se sont montrés très intéressés lorsqu'il en a fait mention lors de son dernier rapport. Il est possible de noter sur lui, si l'on est observateur, un petit *pin's* aux initiales d'un groupuscule étudiant non référencé.

Caractéristiques : Agile, Assez Fort, Assez Intelligent, Pas Endurant et Assez Séduisant

Compétences : Art (Comédie) A, Connaissance (Psychologie) M, Discrétion A, Recherche d'information M, Sciences (Maths) A, Usages (Baratin) M et Vigilance A

Traditions : Arcane mineur (Épée) A, Arcane mineur (Bâton et Coupe) A, Ésotérisme A, Histoire invisible (Révélation) A et Langues (Anglais et Latin) C

Techniques : 2

Les Compagnons Mystes

CHASSEUR

Ka-Soleil : Assez Initié

Rang : activiste (Assez Présent)

L'Épée est certes une organisation mystique, mais il y a des moments où la force est nécessaire. Les adversaires sont nombreux, c'est pourquoi il convient de

les combattre de temps en temps. C'est à ce moment-là que cet initié intervient. Formé aux méthodes de combat les plus perfectionnées, il doit se confronter à des profanes ainsi qu'à des initiés fort bien équipés. De même, il doit souvent faire face à des Immortels sur le terrain. Seul son entraînement lui permet de survivre à de telles confrontations. Il porte en permanence une arme exotique (shuriken, pranga, katana, kriss, etc.) et conserve des armes plus « imposantes » pour les situations d'urgence chez lui.

Caractéristiques: Très Agile, Assez Fort, Assez Intelligent, Endurant et Assez Séduisant

Compétences: Armes (De poing, De mêlée et D'épée) M, Arts martiaux C, Discrétion C, Piloter C, Rituels A, Sports (Athlétisme) A, Survie (Milieu urbain) C et Vigilance C

Traditions: Arcane Majeur (Maison-Dieu) A, Arcanes mineurs (Épée) C, Histoire invisible (Révélation) A et Plans subtils (Akasha) A

Techniques: 3

GARDIEN DES RITES

Ka-Soleil: Assez Initié

Rang: gardien (Assez Présent)

Cet initié est le gardien des rituels secrets de l'Arcane mineur. Doué pour l'herboristerie, il souhaite acquérir les secrets de l'immortalité afin de les offrir à ses supérieurs, gravissant ainsi toujours plus vite les échelons de l'Arcane mineur. Pour lui, les Immortels représentent un véritable défi pour ses connaissances et il profite de toutes les occasions imaginables pour les étudier de près ou de loin. Grâce à des herbes favorisant la désincorporation, il tente de comprendre le mode de possession de ces terribles adversaires. On ne compte plus les malheureuses victimes de ces « expériences ». Vêtu d'une robe rituelle aux symboles complexes, il se pavane à la manière d'un sénateur romain.

Caractéristiques: Assez Agile, Assez Fort, Très Intelligent, Assez Endurant et Séduisant

Compétences: Armes (De poing) M, Discrétion M, Connaissance (Herboristerie) M, Piloter A, Recherche d'information C, Rituels M, Sciences (Biologie) C, Survie (campagne) C et Vigilance M

Traditions: Arcane Majeur (Tempérance) C, Arcane mineur (Épée) C, Arcanes mineurs (Bâton, Coupe et Denier) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) C, Histoire invisible (Hermétisme, Guerres secrètes et Nouveaux Mondes) A et Langues (Grec et Latin) A

Techniques: 4

Les Maîtres Mystes

PRÊTRE DE L'HADÈS

Ka-Soleil: Initié

Rang: consul (Présent)

Ce Myste a atteint l'une des positions les plus élevées dans la hiérarchie myste. Le but de tout initié de l'Épée est d'avoir un jour la chance d'apercevoir le mythique Prométhée ou de boire la Sapiance distillée par les Titans. C'est devenu une réalité pour cet initié, mais nombreux sont ceux qui envient sa position. La réalité politique rejoint la réalité mystique au sommet de la hiérarchie myste. En tant que consul, il connaît un nombre important de rituels qui effraieraient ses ennemis s'ils en avaient connaissance. Il descend régulièrement en Hadès et doit constamment tester sa force mentale face aux abominations d'Orichalque qui tentent de le soumettre à leur volonté. Il se drape dans une robe noire qui se marie avec les Daïmon qu'il rencontre fréquemment désormais, et il est armé d'un bâton incrusté d'Orichalque.

Caractéristiques: Agile, Assez Fort, Très Intelligent, Assez Endurant et Très Séduisant

Compétences: Armes (De mêlée et De poing) C, Connaissance (Histoire) C, Discrétion A, Esquive A, Recherche d'information M, Rituels C, Sciences (Soins) M et Usages (Mystères) C

Traditions: Arcane mineur (Épée) M, Arcanes mineurs (Bâton et Denier) A, Histoire invisible (Nouveaux Mondes et Révélation) C et Plans subtils (Akasha et Anti-terres) A

Techniques: 5

PATRIARCHE

Ka-Soleil: Très Initié

Rang: patriarche (Très Présent)

Les Mystes sont ses brebis et le patriarche est leur berger. Pendant les nombreuses années qu'il a passées au sein de l'Épée, il a appris à connaître tous les initiés, même les plus ignorants. Seuls les plus à même d'être dans les secrets des Mystères savent quelle est sa véritable identité, les autres ne le voient que comme un vénérable vieillard un peu radoteur mais terriblement sympathique. Il s'assure que ses « petits protégés » comprennent bien leur rôle et remplissent bien les missions qui leur sont confiées. Peu d'initiés dans le monde peuvent se vanter d'avoir approché autant de vérités occultes, côtoyé autant de Figures. Le patriarche est vêtu comme un dignitaire romain, tel César, il porte les lauriers. Lorsqu'il doit se battre, c'est tel un centurion qu'il apparaît à ses ennemis.

Caractéristiques: Très Agile, Assez Fort, Très Intelligent, Assez Endurant et Assez Séduisant

Compétences: Armes (De poing et De mêlée) C, Art (Comédie) C, Discrétion C, Esquive C, Recherche d'information M, Rituels M, Sciences (Soins) M, Usages (Épée) M et Vigilance C

Traditions: Arcanes Majeurs (Justice et Maison-Dieu) A, Arcane mineur (Épée) M, Arcanes mineurs (Autres) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (Guerres élémentaires et Guerres secrètes) A et Plans subtils (Anti-terres et Akasha) C

Techniques: 6

ACTIONNER LES MYSTÈRES

« Et ils adressent des prières à ces statues, comme un qui aurait conversation avec des murailles, sans rien comprendre à l'être des dieux et des héros. »

Héraclite

LES MOYENS OCCULTES

Les rituels magiques en possession des Chapelles sont, pour la plupart, issus des premiers enseignements de Prométhée. Aujourd'hui encore, ils gardent certains de leurs aspects antiques. Les Mystes n'ont jamais vraiment cherché à remettre en cause leurs rituels, ni réellement cherché à les améliorer. Comme si maintenir ces vestiges de l'Âge d'Or permettait de ne pas l'oublier et de garder confiance.

Les cinq Églises disposent chacune de rituels spécifiques aux enseignements de leur Titan. C'est la philosophie des premiers fidèles de Prométhée qui influence, encore de nos jours, les moyens d'action magiques des Mystes. Chacun des chapitres suivants décrit la liturgie des cinq Églises, en fonction de son niveau d'Initiation.

RELIQUES ?

Les Mystères ont pris l'habitude d'appeler les artefacts magiques en leur possession des reliques. Le terme est ambigu pour les Nephilim puisqu'il désigne aussi une variété d'objets magiques (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 159). Ce n'est pas un hasard. Les reliques que connaissent les Nephilim ont été créées par les Mystères du Zénith puis détournées de leur but premier — servir de prison à souvenirs —, alors que certains Nephilim en lutte contre les Mystères cachaient leurs souvenirs les plus précieux dans ses reliques pour éviter de les révéler en cas de capture. La pratique, longtemps limitée à la Maison-Dieu et à certains combattants solitaires s'est ensuite étendue à tous les Immortels.

L'apprentissage de ces rituels se fait progressivement : chaque niveau est une étape d'Initiation. Chaque fois qu'il se montre digne de progresser spirituellement, le Myste se voit révéler un nouveau rite magique ou transmettre une relique. Cette étape est consacrée lors des rassemblements mystes — dans une Chapelle. Hormis ceux des Mystères de l'Occident, ces rituels ne sont applicables qu'à des simulacres de Nephilim et d'Ar-Kaïm — ou de « simples » humains.

NOTE : *chacun des Titans appose sa marque sur ceux qui le rejoignent en Hadès. Ces fidèles, appelés les favoris, sont détaillés dans le chapitre Figures.*

Pour lancer un rituel ou utiliser une relique : le Myste fait un test d'Initié — la difficulté est indiquée dans le corps du texte — modifiée par Rituels.

La liturgie du sacrifice (Zénith)

AU NOM DE LA CONNAISSANCE

Les Mystères du Zénith organisent leurs rites autour de la connaissance et de son appropriation. Pour posséder ce savoir, ils emploient de nombreuses méthodes : le voler aux initiés, le protéger jalousement et l'échanger auprès de leur Titan contre un Pentacle. Cette soif de connaissance est insatiable. À l'approche de la Grande Année, elle apparaît comme primordiale aux yeux des fidèles d'Isis. Alors que les sacrifices se multiplient, nombreux sont les Immortels qui en payent le tribut.

QUELQUES RITES ZÉNITHAUX

LE BAISER DE LA BELLE (APPRENTI)

Difficulté : aucun test ; il suffit de toucher une cible avec l'arme.

Le Myste du Zénith apprend à découvrir le monde par les yeux d'Isis. Il doit d'abord savoir reconnaître ses ennemis, puis traquer l'un d'entre eux. Alors il pourra lui faire connaître le baiser de la Belle, sous la forme d'une blessure rituelle — action fixée par la manœuvre — infligée par une dague qui fut trempée dans les eaux du Léthé. Ces armes ont la capacité de copier une Tradition pour la transmettre temporairement à leur porteur. Ce dernier peut utiliser ce savoir pendant une semaine après avoir blessé sa proie et tant que celle-ci est en vie.

LE BAISER DE LA BELLE

Armes : De mêlée

Précision : + 1

Peu Meurtrière

Dégâts : + 1 + Fort

Dissimulable

L'ÉBLOUISSEMENT (APPRENTI)

Difficulté : Peu Difficile

Ce rituel permet aux Mystes de faire oublier un fait qui vient d'avoir lieu à une cible — même un Immortel. Ce souvenir est occulté. Seul un moyen magique peut le faire « réapparaître ». Le Myste doit concentrer son Ka-Soleil, tout en récitant une prière dédiée à Isis. Après avoir passé une action exclusive dans cet état de transe, un *flash* lumineux jaillit de l'initié pour éblouir la (les) cible(s) du rite.

- **Le diadème d'Isis :** ce bijou, aux formes diverses, se porte au niveau du visage — boucle d'oreille, *piercing*, bandeau. Il augmente d'un niveau « Agile » de son porteur ainsi que sa Compétence « Vigilance ». Le diadème possède quatre « puces » de Feu ainsi que quatre « puces » d'Air. Son utilisation fait perdre une « puce » dans chacun des Éléments.
- **Le souffle de vie :** cette amphore contient un gaz apaisant, qui soigne ceux qui le respirent d'une case de santé. La relique possède dix « puces » de Terre. Chaque utilisation fait baisser cette réserve de deux points.

INVOKER LE SCARABÉE DES DEUX MATINS (MAÎTRE)

Difficulté : Très Difficile

Cet antique rituel permet aux Mystes d'invoquer la puissance du scarabée Khreper grâce à une amulette de cuivre. La

L'ÉBLOUISSEMENT

KA-SOLEIL DU MYSTE	NOMBRE DE CIBLES	PÉRIODE OUBLIÉE PAR LA (LES) CIBLE(S)
Pas Initié	1	1 action exclusive
Peu Initié	2	1 minute
Assez Initié	Toute personne sur un rayon de 10 m	1 heure
Initié	Toute personne sur un rayon de 100 m	jusqu'au prochain coucher du soleil
Très Initié	Une personne connue(*)	jusqu'au prochain lever de soleil

(*) : le Myste doit avoir des informations sur elle ou avoir discuté — et non simplement parlé — avec elle.

LA LIBATION (COMPAGNON)

Difficulté : Assez Difficile

Ce rituel permet aux Mystes de s'approprier une grande partie des Compétences au détriment de leur victime. Il s'opère sur un Immortel immobile à qui l'on fait ingérer de force un peu d'eau lustrale (action exclusive) provenant de l'Hadès. Celle-la traverse entièrement le corps de la victime, emportant avec elle les connaissances de l'Immortel. Le liquide est ensuite récupéré dans une urne d'argile, avant d'être ingéré par un fidèle de l'Épée. Les Mystes habitués aux libations présentent des troubles fréquents de la personnalité.

L'eau lustrale s'empare de cinq niveaux de Traditions et/ou de Connaissance et/ou de Sciences — A compte pour 1, C pour 2 et M pour 3. Ces niveaux sont définitivement perdus pour la victime, pour être stockés dans une jarre d'argile. La personne qui s'abreuve de tout son contenu acquiert les connaissances volées.

QUELQUES RELIQUES D'ISIS (COMPAGNON)

Les Chapelles du Zénith conçoivent des reliques capables d'aider les fidèles d'Isis dans leurs tâches. Ils favorisent l'agilité ou la perception, ainsi que, bien évidemment, la connaissance.

prière d'appel de Khreper dure cinq minutes et doit s'accomplir dans un endroit en contact avec la terre — il ne fonctionne donc pas au quinzième étage d'un immeuble. Cet animal est utilisé pour défendre les sanctuaires du Zénith ou pour emmener des Nephilim en Hadès, où ils sont sacrifiés à la gloire de Prométhée. Le scarabée disparaît à l'aube du deuxième matin qui suit l'accomplissement du rituel.

La liturgie du vrai visage (Midi)

AU NOM DE LA CONTEMPLATION

Les Mystes du Midi pensent que pour contempler le sacré, il faut avoir revêtu les différents masques de l'humanité. Le but spirituel du Midi n'existe pas en tant que tel, il est le façonnement de multiples aspects et de divers caractères. Pour atteindre leur dessein, ces Mystes amputent les Immortels afin de partager leur essence et pour prendre leur visage.

QUELQUES RITES MÉRIDIONAUX

LES MASQUES (APPRENTI)

Difficulté : au choix du joueur du Myste

Les nouvelles recrues du Midi commencent leur initiation par des cours sur la personnalité ou la façon de masquer son caractère. Ils sont entraînés à devenir des comédiens capables

LE SCARABÉE DES DEUX MATINS

Khreper est un scarabée mesurant près de deux mètres de long. Il est composé de plaques de cuivre oxydées — oscillant entre l'orange et le vert. Sa physionomie s'apparente beaucoup à la mythologie égyptienne. Il jaillit du sol avec une extrême rapidité, surprenant fréquemment ces victimes.

Caractéristiques: Agile, Très Fort, Intelligent, Endurant

Compétences: Art Martiaux C, Discrétion C, Enfouissement C, Esquive M et Sports (Athlétisme) C

Armure: plaques de cuivre 4/4

• *Khreper t'entraîne aux pieds de Prométhée (Exclusive)*

Pré-requis: avoir fait tomber son adversaire (cf. Le Livre des joueurs, p. 131)

Précision: 0

Dégâts: - 2

Coup d'éclat: la cible est inconsciente et ne peut plus rien tenter d'autre.

Maladresse: Khreper se fige pendant deux tours.

Si le scarabée des deux matins réussit cette manœuvre, il emprisonne la cible dans ses pattes et l'emporte. En deux tours le scarabée s'en-gouffre dans le sol avec son prisonnier, en direction de l'Hadès.

d'éprouver et de simuler des sentiments sur commande. Ces techniques leur permettent de paraître faibles et vulnérables ou, au contraire, d'impressionner leur interlocuteur. Pour démasquer l'utilisation de cette faculté, il faut réussir un test d'Intelligent de même difficulté que celle choisie par le Myste modifié par Connaissance (Psychologie) ou Art (Comédie).

LE BANQUET (APPRENTI)

Difficulté: Peu Difficile

Ce rituel, particulièrement répugnant, nécessite la capture d'un Nephilim ou d'un Ar-Kaïm. Les Mystes se réunissent dans leur Chapelle pour se livrer à un festin cannibale. Le corps de l'Immortel est préparé avec soin, à l'aide d'une lame en Orichalque afin de fixer ses Ka dans les chairs du simulacre. Les Mystes qui se partagent cet étrange repas voient une de leurs Caractéristiques modifiée par l'ingestion de Ka-élément. Les « puces » du Ka dominant du Nephilim — de l'Élément concerné pour un Ar-Kaïm — sont divisées entre les convives qui se concentrent alors sur des aspects de leur être — autrement dit leurs Caractéristiques. Cette concentration attribue un niveau de Caractéristique supplémentaire pour dix « puces » ingérées en méditation. Le Myste perd une « puce » par jour suivant le banquet. Lorsque dix jours ont passé, il perd donc le bénéfice de la majoration de Caractéristique.

Dans le cas où le repas est le simulacre d'un Ar-Kaïm...

• la présence d'Orichalque induit que le Myste est protégé de tout Sortilège pour une durée égale au nombre de « puces » d'Orichalque ingérées.

• la présence de KLN induit que le Myste se retrouve doté d'une réserve de ce Ka — Entropie: une « puce » par jour — qui sera ponctionnée en priorité par un Selenim qui s'assouvirait sur lui. Cette source d'Assouvissement provoque l'ivresse chez les Maudits dès la première « puce » absorbée.

L'ébriété dure autant d'heures que de « puces » de KLN absorbées.

Le Ka-Soleil n'a aucun effet sur l'organisme des convives — même s'ils sont Immortels.

Dix « puces » de Ka demandent une heure de repas.

L'EMBAUMEMENT (COMPAGNON)

Difficulté: équivalente au niveau d'Initié du Ka dominant de la cible

Créé lors du Compact égyptien pour empêcher le réveil des anciens pharaons, ce rituel est encore fréquemment utilisé par les Mystères du Midi. Grâce à diverses reliques — amulettes, sarcophages, bandelettes — le Ka dominant du Nephilim est fixé en état de *Chakra* (paralyse magique de l'Immortel lorsque son simulacre est dans le coma.), dans un simulacre sans vie. La durée de ce rituel dépend du niveau d'Initié de la victime — une heure pour un Immortel Pas Initié contre cinq heures pour un Très Initié. L'embaumement permet de stocker des Immortels — bien que rares soient les Chapelles à avoir embaumé des Selenim ou des Ar-Kaïm — dans l'attente des banquets ou des démembrements. Seule une puissante décharge de Ka-éléments, tel un Nexus, peut faire sortir de sa torpeur un Immortel embaumé.

Certaines Factions sont même arrivées à contrôler ces Immortels meurtris dans leur essence, tels des pantins.

LA FABRICATION DE STASE (COMPAGNON)

Ce rituel est similaire à celui décrit in *Le Bâton*.

LE DÉMEMBREMENT (MAÎTRE)

Difficulté: Très Difficile

Ce rituel est la combinaison du banquet et de l'embaumement. L'Immortel emprisonné dans son simulacre est soigneusement morcelé, afin de créer des canopus (voir encart page suivante) — des réserves de Ka contenues dans des organes humains.

La liturgie du chasseur (Orient)

AU NOM DE L'HARMONIE

Les Mystères de l'Orient emploient des méthodes radicales. Ils affrontent le monde sans courber l'échine, sans ployer devant l'étendue de leur tâche.

LE CANOPUS

Outre leur fonction de réserve de Ka, les canopus peuvent remplir certaines tâches en rapport avec la nature de l'organe — un œil d'Elfe dans un bocal utilisé comme espion, une main de Djinn comme étui à parchemin ou encore la peau d'un Triton comme gardienne d'une porte.

La puissance de ces objets dépend du nombre de « puces » de Ka dominant qu'il possède au moment du rite. Cette quantité permet aussi de donner une part d'autonomie et de « vie » au canopus.

NB DE « PUCES » DE KA	PORTÉE MAXIMALE	DURÉE	AUTONOMIE
Entre 0 et 5	Toucher	1 minute	L'organe ne sert que de réserve de « puces » de Ka.
Entre 5 et 10	20 mètres	1 heure	Le canopus garde ses fonctions principales, tout en restant passif. Un œil peut observer une scène, une main peut serrer un objet ou bouger les doigts, etc.
Plus de 10	À vue	1 journée	L'organe peut se mouvoir de lui-même — en fonction de ses capacités — et est doté d'un instinct de survie.

Les Immortels doivent être asservis pour la plus grande gloire de la trinité Apollon-Mithra-Horus.

QUELQUES RITES ORIENTAUX

LES YEUX D'HORUS (APPRENTI)

Difficulté: Peu Difficile

L'Orient prône la surveillance mutuelle de chacun de ses fidèles, non pas pour dénoncer les traîtres, mais pour guider les siens vers l'illumination. Cette vigilance s'applique aussi aux proies des chasses saturnales. Le rituel consiste en une action exclusive, durant laquelle l'initié dépose un peu d'eau sur ses paupières, toute en se concentrant sur ses sens. Les Mystères de l'Orient développent de grandes facultés d'observation — Vigilance M — et possèdent généralement des artefacts mineurs les aidant dans leurs tâches de surveillance (voir plus loin).

LES CHASSES SATURNALES (COMPAGNON)

Difficulté: Assez Difficile

La durée de ces chasses correspond au mois astrologique de l'Orichalque — du 20 janvier au 18 février. Les Mystes se parent d'antiques tuniques de chasse pour traquer les Nephilim localisés par les yeux d'Horus. Cette chasse à courre se termine bien souvent par la capture d'un Immortel qui est rapporté dans les forges de l'Arcane mineur. Durant cette période, les Mystes n'hésitent pas à employer leurs reliques et leurs lames d'Orichalque. Les caractéristiques des glaives des Mystères se trouvent in *Le Livre du Meneur de Jeu* p. 95.

LE CHASSEUR DE L'ORIENT

Les membres de l'Orient attendent avec impatience que sonne l'heure des chasses saturnales. Durant cette période, la discrétion est mise de côté au profit de l'efficacité de la traque. Cette période de fête transcende les initiés qui y participent, allant jusqu'à améliorer leurs capacités physiques.

Galvanisés autour de grands rituels commun, les chasseurs de l'Orient peuvent bénéficier d'un niveau supplémentaire en Fort, Endurant ou Agile, ainsi que d'un niveau supplémentaire en Armes (au choix), Esquive, Survie (au choix).

L'ARMURE CONSTELLÉE (MAÎTRE)

Difficulté: Difficile

Cette armure est constituée de multiples billes de Ka-éléments, issues de Stases fondues. Elle prend la forme d'une armure de métal, sur laquelle l'agencement des inclusions rappelle une constellation mineure. Une armure constellée ne peut être portée que par son créateur, qui aura accompli ce rituel dans l'une des forges de sa Chapelle. La puissance de cette relique est fonction des « puces » de la Stase fondue dans l'armure et entièrement détruite durant le rituel.

KA-ÉLÉMENT	PROPRIÉTÉ DE L'ARMURE PAR « PUCE » DE LA STASE.
Feu	Modificateur de circonstance + 1 aux dégâts d'une arme de mêlée
Terre	Protection 2/2 sans modificateur d'Encombrement
Lune	Gain d'un niveau de Compétence en Discrétion, Esquive ou Passe-Passe
Eau	Modificateur de circonstance + 1 au test pour déterminer l'initiative
Air	Connaître le(s) niveau(x) des Compétences « Armes » de son adversaire

LA FUSION DE L'ALLIANCE (MAÎTRE)

Difficulté: Très Difficile

Ce terrible rituel oblige un Nephilim à s'incarner dans une arme blanche. L'Immortel voit son esprit totalement asservi par le Myste auquel il est désormais lié. Les deux personnalités fusionnent et la destruction de l'une entraîne indéfectiblement la disparition de l'autre.

Le porteur gagne un niveau dans la Caractéristique associée au Ka dominant du Nephilim asservi. Il possède désormais la faculté d'entrer en Vision-Ka. Au contraire des Homoncules, l'Immortel ne dépense pas de « puces » de Ka lors de l'utilisation de ses Sciences occultes. Les règles sont identiques à celles données dans *Le Bâton* — chapitre Actionnez une Faction du Temple — en ce qui concerne le Khaïba et la difficulté pour jeter des sorts.

La liturgie de la renaissance (Septentrion)

AU NOM DE LA PURIFICATION.

Les rites septentrionaux sont axés sur le renouveau et l'illumination. La liturgie du Septentrion conduit les Mystes à frapper leurs ennemis avec force. Elle propose à ses disciples le savoir-faire de la manipulation des Stases, notamment pour créer des êtres bâtards et serviles ou pour empêcher les Immortels de « renaître ».

QUELQUES RITES SEPTENTRIONAUX

LA RÉCOLTE (APPRENTI)

Difficulté: Pas Difficile

Les jeunes fidèles de l'Épée se voient révéler rapidement les grands courants de l'Histoire invisible, ainsi que l'existence des Immortels. Ils comprennent la nécessité de purifier l'espèce humaine de ces parasites et de les empêcher de renaître. Ce rite très simple, consistant à décrypter les mouvements d'un pendule composé de Terres Rares, permet de détecter une Stase. Ils inspectent donc pour le compte des hauts dignitaires de leur Église, les brocantes, les musées ou les marchés aux puces.

D'autres tentent de capturer des Immortels faiblement Initiés. Ils mettent au point de subtils pièges, employant des appâts occultes d'importance pour endormir la vigilance de leur victime.

LA RÉGÉNÉRATION (APPRENTI)

Difficulté: Peu Difficile

À ce niveau de la liturgie du Septentrion, les Mystes transforment les Stases en élixir de jouvence. Ce rituel nécessite une forge dans laquelle est fondue la Stase qui est ainsi transformée en un liquide noirâtre. Chaque « puce » de Ka ingéré par un humain le fait rajeunir d'un an en une seule fois — vingt ans au plus. Cette nouvelle jeunesse entraîne la perte d'un niveau de Caractéristique (au choix) par tranche de cinq « puces » de Ka absorbé.

LA FABRICATION DE STASE (COMPAGNON)

Difficulté: Assez Difficile

Ce rituel est semblable à celui décrit in *Le Bâton*.

LA STASE INSTABLE (COMPAGNON)

Difficulté: variable

Empêcher un Immortel de renaître est une bonne chose, le détruire est un plaisir sadique auquel aiment s'adonner les Mystes du Septentrion. Ils ont modifié les rituels de fabrication des Stases pour y inclure un défaut. La difficulté d'exécution de ce rituel dépend du type d'instabilité de la Stase.

DIFFICULTÉ	TYPE D'INSTABILITÉ
Peu Difficile	Chaque semaine, la Stase perd un point dans tous les Éléments (*).
Assez Difficile	Chaque jour, la Stase perd un point dans tous les Éléments (*).
Difficile	En cas d'utilisation, la Stase aspire une « puce » de Ka dominant à son porteur.
Très Difficile	En cas d'utilisation, la Stase explose, dissolvant le Nephilim qui lui est lié.

(*) : ces rites correspondent à la blessure « Stase imparfaite » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 90).

LE CLONAGE (MAÎTRE)

Difficulté: variable

En plaçant la Stase d'un Immortel au centre d'un alambic contenant de l'eau de l'Achéron, mêlée à des plantes provenant de l'Hadès, les Mystes arrivent à faire naître des créatures magiques hybrides. Ces êtres ressemblent aux Nephilim dont ils sont issus, mais présentent de nombreuses difformités. Leur durée de vie et leur puissance dépendent du niveau de difficulté du rituel effectué.

DIFFICULTÉ DU RITUEL	DURÉE DE VIE	KA DOMINANT DU CLONE
Assez Difficile	1 jour	Pas Initié
Difficile	1 sem.	Peu Initié
Très Difficile	1 mois	Assez Initié

Le clone dispose d'un niveau de moins dans chacune de ses Caractéristiques, par rapport à l'être originel. Il ne possède aucune Compétence de

LES DAÏMONS



L'APPEL DES DAÏMON

Les Daïmon sont des effets-*Dragon* d'*Orichalque* qui ne peuvent naître qu'en plein cœur de l'*Hadès*. Comme leurs frères élémentaires, ils disposent d'un niveau de Puissance, représentant à la fois le potentiel d'*Orichalque* qui les anime et les facilités qu'ils ont à utiliser leurs capacités magiques. Leurs Caractéristiques ont le même niveau que leur Puissance — un *MicroDaïmon* est donc *Pas Fort*, *Pas Endurant*, etc.

Combattre un Daïmon peut s'avérer fort dangereux pour un *Nephilim*. En effet, les dégâts qu'il inflige touchent directement le *Ka* dominant de la victime.

À l'image d'*Eurydice*, un Daïmon a besoin d'un humain au *Ka-Soleil* suffisamment développé pour pouvoir sortir de l'*Hadès*. Il arrive parfois qu'un haut dignitaire *Myste* entre dans une transe nocturne qui le conduit jusqu'en *Hadès*. De ce voyage, il ne garde que des brides de visions — parfois la marque de son Titan — et voit son *Ka-Soleil* pollué par la présence d'un Daïmon. Ce phénomène s'appelle l'*éclipse psychique*.

Les *Mystes* disposent aussi de quelques rituels capables d'invoquer une telle créature. Ces derniers s'effectuent dans de très anciens sites et nécessitent des sacrifices humains. Certaines reliques sont même créées pour accueillir un Daïmon, à l'image des armes des *Dracomaques* (cf. *Le Codex des Nephilim*, p. 40).

COMBATTRE UN DAÏMON

Pour tuer un Daïmon, il faut dissoudre son essence en réduisant à zéro les « puces » de son niveau de Puissant — dix plus une pour un *MicroDaïmon*... cinquante plus cinq pour un *Médaïmon*.

Un Daïmon ne subit que des dégâts magiques. La source de ces dommages, que ce soit une arme magique, un artefact ou une créature de *Kabbale*, subit le même nombre de dégâts qu'elle inflige — la moitié en cas de *Coup d'éclat*, le double en cas de *Maladresse*. Cette règle est aussi applicable lors des attaques d'un Daïmon.

Un Daïmon *Pas Puissant*, *Peu Puissant* ou *Assez Puissant* est automatiquement détruit si son porteur vient à mourir. Cette dissolution provoque un vent méphitique, annulant tous les effets magiques présents dans un rayon de dix mètres — sauf en cas de réussite d'un test d'*Initié* à une difficulté correspondant au niveau de Puissant du Daïmon.

NOTE : seuls les Daïmon *Assez Puissant*, *Puissant* et *Très Puissant* peuvent attaquer un adversaire, les autres ne peuvent que se sacrifier pour tenter de détruire les *Éléments*.

LES GÉNÉRATIONS DE DAÏMON

Les Daïmon sont décrits selon le format suivant.

- **Apparence** : description de la créature en *Vision-Ka*
- **Autonomie** : indique la dépendance du Daïmon à son porteur.
- **Capacités** : décrit les pouvoirs du Daïmon.

Capacités

- **Cohésion** : ces Daïmons sont constitués d'énergies très denses. Lorsqu'ils subissent des dégâts magiques, le MJ coche une case de moins sur leur ligne de vie.
- **Cohésion supérieure** : les dégâts sont réduits de deux points.
- **Combattant** : un Daïmon combattant possède des compétences de combat au corps à corps qui lui permettent d'attaquer ses victimes, plutôt que de se sacrifier. Par niveau de Puissance, il possède un niveau M à répartir entre *Armes* (De mêlée), *Arts martiaux*, *Esquive*, *Survie* (Détecter le *Ka*) et *Vigilance*.
- **Conscience** : permet au Daïmon de ressentir les Champs magiques environnants afin de détecter les Immortels, les artefacts ou les créatures de *Kabbale*.
- **Étouffement** : toute Voie occulte *Nephilim* utilisée en présence d'un tel Daïmon est effectuée avec un niveau de difficulté supplémentaire.
- **Étouffement supérieur** : les difficultés sont augmentées de deux niveaux.
- **Possession** : le Daïmon peut prendre le contrôle de son porteur pour une durée fonction du niveau de Puissant en heure(s) — soit trois heures pour un *Médaïmon*, par exemple.

LES DAÏMON (suite)

- **Sacrifice** : le Daïmon peut se sacrifier pour blesser un Immortel. Il inflige des dégâts magiques équivalents à la moitié de sa Puissance. Une telle attaque, si elle est détectée en amont, peut être évitée par un test d'Agile à une difficulté équivalente au niveau de Puissant du Daïmon modifié par Vigilance.
- **Soif de Ka** : ce Daïmon ne peut résister à la présence d'Éléments et souhaite se sacrifier pour les annihiler. Pour chaque tentation, le Myste doit réussir un test d'Initié à une difficulté correspondant au niveau de Puissant de l'effet-Dragon.

MicroDaïmon (Pas Puissant)

- **Apparence** : c'est une petite créature proche d'un arachnide qui se loge sur le Ka-Soleil de son porteur, voire autour de son cerveau.
- **Autonomie** : aucune. Un MicroDaïmon ne peut vivre sans le Ka-Soleil de son porteur.
- **Capacités** : Conscience et Sacrifice

Daïmon (Peu Puissant)

- **Apparence** : leur apparence se rapproche des Entités de la Conjuración. Les Daïmons prennent souvent la forme de créatures aux attributs guerriers.
- **Autonomie** : limitée à 1 mètre de son porteur. Dissolution au-delà de cette limite.
- **Capacités** : Conscience, Sacrifice et Soif de Ka

MégaDaïmon (Assez Puissant)

- **Apparence** : ils ont une forme humanoïde, véritable ombre du Myste qu'ils possèdent. Ils communiquent des émotions par le biais des Champs magiques.
- **Autonomie** : partielle. Son champ d'action est tout au plus d'une centaine de mètres.
- **Capacités** : Combattant, Conscience, Possession et Soif de Ka

GigaDaïmon (Puissant)

- **Apparence** : ce sont de terribles monstres, des créatures inhumaines rappelant parfois certains Imago évolués de Selenim avancés dans l'Anamorphose.
- **Autonomie** : totale. Le Daïmon doit juste être en contact quotidien avec un Ka-Soleil Initié.
- **Capacités** : Combattant, Cohésion, Étouffement et Possession

MétaDaïmon (Très Puissant)

- **Apparence** : le MétaDaïmon peut prendre l'apparence de son choix, la modifier à sa guise (en créature hideuse, en vapeur, en flaque). Cette capacité peut aussi lui permettre de prendre une apparence humaine et de devenir visible pour les profanes.
- **Autonomie** : totale. Le Daïmon n'a plus besoin d'un Ka-Soleil une fois sorti de l'Hadès.
- **Capacités** : Cohésion supérieure, Combattant et Étouffement supérieur

savoir. Il n'a accès qu'aux Sciences occultes issues du Premier Cercle. Les Immortels se questionnent sur la nature exacte de ces créatures : sont-ce des effets-Dragon à forme humaine ? Des ébauches de conscience ? Toujours est-il que se retrouver face à son clone est une expérience traumatisante pour un Immortel.

La liturgie de l'achèvement (Occident)

AU NOM DE LA DÉCADENCE

Les Mystères de l'Occident connaissent deux liturgies bien distinctes, qu'ils s'efforcent pourtant de suivre au même rythme. Ils perçoivent la mort comme insidieusement présente tout au long de leur initiation, à la fois comme un guide et une menace. Cette philosophie leur a naturellement fait côtoyer les voies de la Lune Noire.

QUELQUES RITES OCCIDENTAUX

LES POISONS ET LES PHILTRES (APPRENTI)

Difficulté : variable

Ces décoctions sont un mélange de plantes communes ou provenant de l'Hadès. Ces préparations sont de deux sortes :

- Les poisons, dont le niveau de Virulence dépend du niveau de difficulté du rituel, peuvent être ingérés ou injectés (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 147) ;
- Les philtres qui altèrent les sens ou la volonté de la victime — en fonction du type de philtres, il est possible de diminuer pendant une heure l'une des Caractéristiques de la cible.

LES TALISMANS (APPRENTI)

Difficulté : Peu Difficile

Les Mystes de l'Occident récupèrent des énergies magiques dans des talismans, provenant d'objets magiques perdus ou de Stases abandonnées. Ces

objets permettent aux Mystes d'augmenter la réussite de leurs actions: une « puce » de Ka dépensée donne un modificateur de circonstance de +1 sur le D20.

KA	COMPÉTENCES VISÉES
Feu	Armes
Terre	Armure d'Enc 0
Lune	Art
Eau	Science
Air	Connaissance
KLN	Toutes (*)

(*) : cette particularité est due à la relation ambiguë qu'entretient le KLN avec le Ka-Soleil.

LES ARTEFACTS MAUDITS (COMPAGNON)

Difficulté: Assez Difficile

De nombreuses Factions de l'Occident collectent les artefacts maudits, souvent délaissés par les autres acteurs occultes. Ces objets permettent généralement de communiquer avec les morts, de sentir une Entité ou de créer des Sans-repos (cf. *Le Codex des Selenim*, p. 87).

Elles se livrent à d'étranges expériences pour créer des reliques aux sombres pouvoirs. Ses dirigeants n'hésitent pas à les greffer sur la poitrine de leurs initiés afin de ralentir l'Entropie naturelle, au détriment de leur propre Ka-Soleil.

LES HOMONCULES MAUDITS (COMPAGNON)

Difficulté: Difficile

Les Mystes de l'Occident ont mené de longues expérimentations sur les Selenim, la cohésion de leur Noyau ou leur fragilité face à l'Entropie. De leurs recherches, ils sont arrivés à créer des homoncules de Selenim. Ces homoncules sont semblables à ceux qui emprisonnent des Nephilim: le même aspect, les mêmes utilisations (cf. *Le Bâton*). Ils ne connaissent pas les effets du Khaïba, mais souffrent d'Entropie. Après chaque utilisation — et donc la perte de « puces » de KLN —, le possesseur de l'homoncule doit l'assouvir pour éviter que cette perte ne devienne une hémorragie — le même nombre de « puces » est perdu chaque heure. Pour pallier ce défaut, les Mystes possèdent des chambres des passions, lieux où des individus drogués sont manipulés pour éprouver d'intenses émotions, capables de cautériser l'Entropie.

LE TRAFIC D'ÂMES (MAÎTRE)

Difficulté: Très Difficile

Les plus hauts dignitaires de l'Occident ont mis au point des techniques médicales *post-mortem*, leur

permettant d'approcher de très près la frontière de la mort. Ils ont poursuivi leurs recherches dans le but d'asservir les connaissances des Nephilim. Après un rituel d'une heure, le Myste force un Déchu à s'incarner en lui, protégé par un talisman d'Orichalque. L'Immortel est plongé dans une Ombre particulière pendant laquelle l'humain a accès aux connaissances du Nephilim. En fonction de son niveau d'Initié, l'initié assimile des niveaux de Compétences. Puis d'autres fidèles Mystes provoquent la mort du porteur, pour forcer le Nephilim à en sortir, avant de réanimer l'initié.

KA-SOLEIL	COMPÉTENCE OU TRADITION À		
	A	C	M
Assez Initié	2	0	0
Initié	3	1	0
Très Initié	5	3	1

MOYENS HUMAINS

L'Épée ne s'implique que très peu dans le monde profane. Plus les Mystères découvrent la liturgie de leur Église, plus ils se retirent du monde pour travailler leur initiation et à l'avènement de la Grande Année. Ce chapitre donne les bases de création d'Alliés et de Contacts pour permettre au MJ de générer ceux dont il a besoin pour le bon déroulement de ses scénarios.

Présentation

Toutes les Relations sont décrites selon le même format. En plus de posséder des Compétences qui leur sont propres et qui reflètent leurs domaines privilégiés, elles permettent l'acquisition d'avantages ou de bonus liés à leurs centres d'intérêts respectifs.

FORMAT DE DESCRIPTION DES MYSTES

Pré-requis: indique le niveau Sociable minimum que votre Faction doit posséder pour choisir cette relation.

Avantage Contact: ce que le contact procure en termes de règles pour la Faction.

Avantage Allié: ce que l'Allié procure à la Faction en termes de règles.

NOTE: les Alliés bénéficient des avantages des Contacts.

Quelques Mystes

FONCTIONNAIRE DE L'ÉTAT CIVIL

Pré-requis: Peu Sociable

Avantage Contact: la Faction peut faire passer pour mort l'un de ses membres, afin qu'il disparaisse de la vie profane.

Avantage Allié: la Faction peut influencer les projets poli-

tiques pour pouvoir en tirer un profit. Une de ses missions de recherche dans ce domaine dispose d'un modificateur de circonstance + 1. Il peut s'agir d'une loi de protection de l'environnement afin d'empêcher la destruction d'une Basilique souterraine, de déterrer un site archéologique marqué par la présence de l'Épée, etc.

MOUVEMENT ÉCOLOGISTE RÉGIONAL (MER)

Pré-requis: Peu Sociable

Avantage Contact: la Faction peut mener une action « coup de poing », par l'intermédiaire de ce groupe, contre la façade d'un acteur occulte — Demeure philosophale et lieu de réunion d'un Arcane mineur.

Avantage Allié: en plus de l'action « coup de poing » une vaste propagande est lancée contre la cible du MER, suscitant l'intérêt des médias.

FONDATION ARTISTIQUE

Pré-requis: Assez Sociable

Avantage Contact: la Faction dispose d'un potentiel humain important, qui lui permet de détourner l'attention en cas d'échec visible d'une mission occulte.

Avantage Allié: la Faction peut utiliser cette secte pour subventionner une partie de ses recherches. Elle bénéficie d'un modificateur de circonstance + 2 en Fortuné ou en Savant pour cette mission.

FONDATION CARITATIVE

Pré-requis: Sociable

Avantage Contact: la Faction est tenue informée de l'avancée des enquêtes éventuelles dont elle fait l'objet. Une mission de Savant, Fortuné ou Sociable bénéficie d'un modificateur de circonstance + 2.

Avantage Allié: la Faction peut lancer une campagne de solidarité afin de rassembler des dons pour une cause humanitaire. Pour deux « puces » de Sociable dépensées, elle bénéficie d'une réduction de deux niveaux de difficulté pour une mission financière.

IMMORTEL PROMÉTHÉEN

Pré-requis: Très Sociable

Avantage Contact: cet Immortel peut aider les missions occultes en apportant un modificateur de circonstance + 2.

Avantage Allié: l'Immortel s'investit pleinement dans cette mission — pour payer une dette qu'il avait contractée par le passé avec cette Faction — faisant diminuer de 2 niveaux la difficulté d'une mission occulte — pour plus d'informations sur les Prométhéens, voir *Le Codex des Nephilim*, Discours du Pagad, p. 47-48.



Néodelphia.

LES NABI AL-FATIMA

« La vérité est venue ! L'erreur a disparu ! »
Coran, sourate 17

HISTOIRE

Au VII^e siècle après l'Incident Jésus, un vent mystique souffla sur la péninsule arabique. Son héraut, Mahomet, donna naissance à une nouvelle religion monothéiste, l'Islam, qui, mille cinq cents ans après son apparition, compte plus d'un milliard de fidèles.

Les Arcanes mineurs furent pris de court par cette flambée occulte — il ne fallut que dix-neuf ans entre la fondation de la première communauté religieuse autour de Mahomet à Médine et l'islamisation complète de toute l'Arabie ! Or un examen attentif des traditions islamiques initiales montrent une présence importante de femmes autour du prophète : Khadija, sa première femme décédée en 620 ; Aïcha, sa nouvelle épouse ; Fatima, une de ses filles... Ces figures féminines représentent manifestement une influence des Mystères du Zénith. Une conséquence, non pas d'une infiltration par les Mystes, mais plutôt de l'intégration inévitable de l'omniprésente Isis, représentation de la sagesse et de la connaissance, dans une doctrine religieuse naissante — le christianisme connut par exemple le même phénomène avec la vierge Marie.

Au X^e siècle, les Mystes du Zénith utilisèrent cette présence latente de leur Titan. Un Hiérostole, Ubaydallah al-Madhi, fonda une Faction/Chapelle, les Nabi Al-Fatima — les prophètes de Fatima —, destinée à reprendre le contrôle de la vallée du Nil, territoire ancestral du Zénith. En 969, ils fondèrent Le Caire — al-Qahira, le rocher — comme contre-pouvoir de La Mecque. Pour renforcer leur influence, ils décidèrent de concevoir un centre religieux rival de la Kaaba. Ils construisirent donc la mosquée al-Azhar — appelée ainsi en l'honneur d'un compagnon de Prométhée au nom resté dans la mémoire de l'Épée (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 68). Ils y enchâssèrent un trésor, leur propre pierre noire, un fragment de Lune Noire que les Mystères d'Osiris volèrent aux Amazones en Asie mineure et qu'ils donnèrent à leurs mentors du Zénith lors de leur coopération à Rome. Les Mystes ne comprirent pas la nature de l'objet, mais peu importait, il leur suffisait de posséder une relique comparable à la pierre noire de La Mecque.

LA KAABA DE LA MECQUE

La Kaaba est un édifice cubique au centre de la mosquée de La Mecque. C'est vers ce cube que se tournent les musulmans lors de leurs prières. La tradition attribue sa construction à Abraham. Une pierre noire, legs de Gabriel, source d'une grande vénération, est enchâssée dans un des murs.

La réalité est un peu différente. Alors qu'il effectuait sa treizième quête, Akhenaton demanda l'aide de l'Archange Gabriel qui le conduisit à la Kaaba. L'édifice s'élevait alors en plein désert. C'est là que les Parques (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 240) gardaient leur Orbe, une autre Ténébreuse saurienne (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 100). Le Pharaon et les trois Selenim formalisèrent la quête de la Sublimation morderée en l'inscrivant sur la Lame de la Renaissance. Dans l'opération, l'artefact explosa. Les Parques en recueillirent les morceaux puis quittèrent pour toujours leur sanctuaire. Elles oublièrent un fragment de l'Orbe qui s'était logé dans un des murs de la Kaaba.

Pendant deux siècles, les Nabi al-Fatima se dissimulèrent dans l'ombre de la dynastie des Fatimides mises en place par Ubaydallah al-Madhi. Le tourbillon des Croisades les emporta, les Fatimides s'effondrèrent et la Chapelle des Nabi al-Fatima disparut.

Depuis le début des années quatre-vingt-dix, les Mystères du Zénith doutent du projet NéoDelphia. Aussi ont-ils lancé d'autres plans, comme ramener sous leur influence les terres du Nil. L'Ankh, Chapelle Rivière d'Égypte, a donc infiltré les autorités religieuses profanes de la mosquée al-Azhar. En entreprenant des travaux, pour imprégner à nouveau le sanctuaire de l'esprit d'Isis, elle a retrouvé par hasard la pierre noire. Des premières expériences ont été tentées. Les Mystes ont conclu que les dégénérescences et les cauchemars des personnes côtoyant la pierre sont l'annonce prophétique des âges noirs à venir pour les ennemis de Prométhée. La Chapelle des Nabi al-Fatima a été reconstituée. Sa mission : répandre les visions provoquées par la pierre parmi les dirigeants égyptiens afin qu'apeurés, ils rejoignent les bras protecteurs des Mystères du Zénith.

INTRIGUES

Les Nabi al-Fatima ont mis en place une fumerie un peu particulière dans un mausolée de la cité des morts du Caire. À partir de la mosquée al-Azhar, un dispositif leur permet d'identifier des personnalités sensibles à la spiritualité du Zénith afin de les inviter à cette fumerie. Là, les Mystes leur proposent d'inhaler des mélanges de feuilles de tabac et de papyrus ornés de louanges à Fatima pour discuter sur des sujets métaphysiques. Les Mystes oublient d'indiquer que leurs narguilés fonctionnent avec un dispositif à eau imprégnant la fumée d'un liquide dans lequel a macéré le fragment de Lune Noire en leur possession ! Ainsi, les victimes connaissent de violents cauchemars et ne trouvent la paix que grâce à leurs visites régulières à la fumerie...

LIEUX

La mosquée al-Azhar

Territoire de l'Ankh, la mosquée al-Azhar est utilisée comme lieu ressource par les Nabi Al-Fatima. Cinq rabatteurs, des Adeptes, sont chargés de repérer les personnalités sensibles au message du Zénith et de les orienter vers la librairie al-Kemya.

La librairie al-Kemya

Ancienne demeure de Num Karba, un Faërim Adopté de la Papesse assassiné par l'Ankh, la librairie al-Kemya est désormais dédiée à la diffusion de la doctrine de Fatima, c'est-à-dire d'Isis. L'échoppe est tenue par Gamal Mousa, le Pastophore des Nabi Al-Fatima, et son assistant, un Adepté. D'une manière générale, Gamal accomplit cordialement son œuvre de prosélytisme. Si en revanche un client indique qu'il vient suite à une rencontre à al-Azhar, Bouto essaie d'établir avec lui une relation plus personnelle. Au fur à et à mesure des rencontres, Bouto incite sa proie à tenter une expérience mystique inoubliable en l'invitant à la fumerie aux papyrus.

Les Mystes se sont également installés dans le laboratoire alchimique de Num Karba, dans une maison accolée à la librairie accessible par un passage dérobé de l'arrière-boutique. Ils l'ont transformée en laboratoire liturgique de production de l'eau lustrale un peu particulière qu'ils utilisent à la fumerie. Cinq Cultors sont assignés à cette tâche. Tous ont été contaminés par la pierre noire et possèdent au moins quelques « puces » de KLN. Leur esprit est hanté par les sons de la Pavane, c'est pourquoi ils refusent désormais de quitter le laboratoire un seul instant.

La cité des morts

La cité des morts est située au sud du Caire. Du x^e au xix^e siècle, les grandes familles de la ville ont élevé en cet endroit des

mausolées, véritables maisons pour leurs défunts. Depuis une dizaine d'années, des réfugiés fuyant la misère des terres intérieures ont investi la nécropole et utilisent les tombeaux comme habitations. Les autorités préfèrent fermer les yeux : une aubaine pour les Nabi al-Fatima qui ont discrètement installé leur fumerie dans un mausolée. Les « habitants » de la cité des morts ont bien sûr remarqué cette arrivée, mais ils se taisent, d'une part, parce qu'ils préfèrent ne pas se mêler d'affaires qui ne les concernent pas et, d'autre part, parce qu'ils sont sensibles au message religieux habilement distillé par les Nabi al-Fatima. Les réfugiés ont même aménagé une mosquée sommaire à la gloire de la fille de Mahomet.

La fumerie aux papyrus

À l'extérieur, rien ne distingue la fumerie aux papyrus des autres tombeaux si ce n'est sa taille assez imposante. Deux Adeptes traînent nonchalamment dans les environs comme des mendiants et surveillent l'unique entrée. L'intérieur ressemble à une fumerie d'opium. La journée, les huit Adeptes restants entretiennent les lieux, conduisent quelques hommages personnels à Isis mais surtout paresse. Le soir, la fumerie s'anime et les invités affluent. Gamal est alors présent, allant d'alcôves en alcôves, prodiguant ses conseils, alimentant les discussions, conduisant ainsi les brebis égarées dans les bras de la Belle.

La naissance d'Iyàs.



LES NABI AL-FATIMA

- **Faction Apprentie** : Chapelle du Ruisseau Amont.

RESSOURCES

- **Troupes** : un Maître, cinq Compagnons et seize Apprentis
- **Équipement occulte** : un diadème d'Isis en possession de Gamal Moussa

CARACTÉRISTIQUES

Peu Savante, Peu Fortunée et, Peu Sociable

- **Contact** : les réfugiés de la cité des morts — les réfugiés préviennent les Mystes si la fumerie est l'objet d'une surveillance ou d'une enquête.

PERSONNAGES

Gamal Mousa

Subtil Arpenteur des Esprits

Hierostole

Très Présent

- **Caractéristiques** : Agile^(*), Assez Fort, Intelligent, Assez Endurant et Séduisant
- **Ka-Soleil** : Initié
- **Compétences principales** : Connaissance (Psychologie) M, Connaissances (Philosophie, Islam et Égypte antique) M, Rituels M et Vigilance A^(*)
- **Traditions principales** : Arcane Majeur (Papessse) C, Arcane mineur (Épée) C, Ésotérisme C et Histoire invisible (Compacts secrets, Hermétisme, Guerres secrètes et Révélation) C
- **Techniques occultes** : le baiser de la Belle, l'éblouissement, la libation, le don d'Isis — Gamal Moussa est seulement capable de recharger son Diadème d'Isis — et l'enfouissement.

^(*) : diadème d'Isis.

Les Habiles Savants de l'Ombreuse

Pastophore

Très Présent

- **Caractéristiques** : Assez Agile, Assez Fort, Intelligent, Peu Endurant et Séduisant
- **Ka-Soleil** : Très Initié

- **Compétences principales** : Art (Chant) C, Connaissances (Islam et Égypte antique) C, Rituels M et Sciences (Biologie et Chimie) M
- **Traditions principales** : Arcane mineur (Épée) C et Ésotérisme C
- **Techniques occultes** : le baiser de la Belle, l'éblouissement et la libation

Les Dévoués Servants des Fumées

Cultor

Très Présent

- **Caractéristiques** : Peu Agile, Assez Fort, Assez Intelligent, Assez Endurant et Très Séduisant
- **Ka-Soleil** : Peu Initié
- **Compétences principales** : Art (Chant) C, Connaissances (Psychologie, Philosophie, Islam) M, Connaissance (Égypte antique) C et Rituels C
- **Traditions principales** : Arcane mineur (Épée) C et Ésotérisme C
- **Techniques occultes** : le baiser de la Belle

MISSION

- **Endoctriner des personnalités cariates**
- **Pré-requis** : Peu Sociable
- **Coût** : une « puce » de Fortuné par niveau du pré-requis Sociable de la personnalité
- **Difficulté** : de Pas — pré-requis Pas Sociable de la personnalité — à Très — pré-requis Très Sociable de la personnalité
- **Durée** : une par mois
- **Chef de mission** : Gamal Moussa
- **Ressources humaines affectées** : huit apprentis — modificateur de circonstance + 2
- **Compétence** : Connaissance (Psychologie)
- **Bénéfice** : gain d'un nouvel Allié parmi les personnalités cariates

NOTE : les Nabi al-Fatima n'utiliseront en aucun cas des Alliés acquis grâce à la fumerie. Ces ressources sont en effet destinées à L'Ankh.

Un acteur ésotérique

L'INITIATION

« Tu connaîtra la vérité et la vérité te rendra libre. »
Saint Jean

LITURGIE

Les Mystères, divisés, ont très peu de symboles communs. Néanmoins, la liturgie de chaque Église étant très précise et ne souffrant aucune variation, il est relativement aisé aux ennemis de l'Arcane mineur de la repérer. Malgré leur différence, les Églises ont aussi développé une progression initiatique similaire. Les Mystes progressent spirituellement en sept étapes. Sept rites initiatiques scellent ainsi la compréhension croissante des mystères du Titan tutélaire. Ces étapes ne sont pas seulement symboliques, elles ont une répercussion directe sur la position hiérarchique du Myste au sein de l'Arcane mineur (voir plus haut). Au sein des Mystères, on ne progresse pas en fonction du mérite ou de la participation aux plans d'une Chapelle. Les pouvoirs et les responsabilités se gagnent en fonction de la réaction du membre face aux séries d'épreuves initiatiques auxquelles il est soumis. C'est bien son comportement lors des rites qui induisent sa réussite au sein de l'Arcane mineur. Dans un tel système, les simples ambitieux n'ont aucune chance, contrairement au Temple ou à la Synarchie. Les trois premiers titres correspondent au rang d'intégrant, ensuite l'équivalence des titres et des rangs est parfaite.

DES TITRES ET DES GRADES

ÉTAPE INITIATIQUE	POSITION HIÉRARCHIQUE
1 ^{re} étape	Intégrant
2 ^e étape	Intégrant
3 ^e étape	Intégrant
4 ^e étape	Activiste
5 ^e étape	Gardien
6 ^e étape	Consul
7 ^e étape	Patriarche

passés fait partie de la liturgie. Parfois, cela peut tourner à une véritable mise en scène, les Mystes se faisant interprètes et revivant ainsi les actes mythiques des ancêtres.

Chaque cérémonie, chaque séance initiatique commence toujours par un récit, une anecdote ou l'évocation d'un lieu mythique. Les Mystes sont ensuite invités à réfléchir sur le sens mystique des paroles de l'officiant. Se laisser pénétrer par le mythe est la preuve indiscutable que l'on est vraiment un Myste et non un simple occultiste attaché aux symboles.

Les icônes

Les Mystes nourrissent un respect religieux pour leur imagerie. Plus que des symboles, les couleurs et les objets qu'ils utilisent dépassent la simple représentation. Ils sont censés capter une part de la divinité du Titan. Il n'y a pas de pire sacrilège que de briser les symboles des Mystères. Le misérable s'attire alors la colère des Titans. Illustrations, draperies, objets du culte ont une valeur profondément sacrée.

La fonction de l'icône est de faciliter l'initiation du Myste. Il doit se concentrer sur l'icône pour capter l'aura divine, la volonté, du Titan. L'exercice n'est pas toujours simple, c'est parfois une véritable épreuve où l'initié doit faire preuve de qualités de concentration et d'abstraction. L'exercice ne vise pas tant à tester l'érudition ésotérique du personnage que sa réelle empathie avec la force du symbole. Il ne s'agit jamais de comprendre, mais bien de ressentir.

Les mythes

La force du symbole passe très souvent pour les Mystes par le récit, les anecdotes ou les figures du passé. Au-delà des simples images, l'évocation de l'Âge d'Or, le rappel des exploits



QUELLES AMBIANCES POUR L'ÉPÉE ?

Étant le moins monolithique des Arcanes mineurs, l'Épée peut présenter des visages plus variés. Les cinq Églises ont toute leur philosophie, leur *modus operandi*, leurs plans.

DES CHASSEURS INTEMPORELS

« Une nuit silencieuse, le brouillard qui lèche les pavés, les portes qui restent désespérément closes. Un Immortel en fuite. Le bruit des sabots sur le pavé. Une décurie de Glaïves prométhéens, revêtus de fourrures, d'une cuirasse dorée et de casques à cimier ».

Depuis des millénaires, les Mystères pourchassent les Immortels. Jouer sur l'anachronisme de ses initiés garantit l'instauration d'une ambiance bien particulière. Les Mystes n'utilisent pas d'armure en Kevlar, d'armes automatiques. Ils se réfèrent avant tout à leur Âge d'Or, généralement l'Antiquité grecque ou égyptienne.

Subitement, les Immortels peuvent donc se retrouver hors du temps, pourchassés par une troupe de soldats romains ou par une folle farandole de fêtards cannibales en pleine explosion de joie. Le tout dans le silence des nuits urbaines, la solitude des campagnes ou la paralysie totale des profanes.

D'ABSURDES FANATIQUES

Un Arcane mineur, ce n'est pas seulement des combats ou des rencontres plus ou moins fortuites. Les Mystères ne passent pas leur vie à pourchasser les Immortels ou à accomplir leurs antiques rituels dans des caves. Ils vivent, cherchent à influencer la société, multiplient les missions occultes ou profanes. Les Immortels qui s'intéressent à ces activités secrètes découvrent des parcours initiatiques et la hiérarchie de l'Arcane mineur. Ils peuvent même, par chance ou par témérité, entrer dans l'intimité d'une Chapelle. La richesse des icônes, le langage initiatique et les reliques, devraient alors leur tourner la tête. Véritable rituel d'intronisation, l'entrée dans leur temple, amènera une connaissance approfondie et parfois de la terreur aux Immortels. Qu'y a-t-il de plus choquant pour un Nephilim que de voir un frère démembré, maintenu en vie sur une table de marbre couverte de sang séché en train d'être dévoré avec ostentation par une dizaine d'humains aussi gourmands de chair humaine que d'énergie magique ?

DES ALLIÉS AMBIGUS

Les Mystères ont une connaissance approfondie des Immortels. Mieux, ils utilisent leur essence pour leur propre magie. En conséquence, ils possèdent nombre de reliques, de Focus et une Sapience parfois stupéfiante pour des humains. De nombreux Immortels sont ainsi attirés par eux, cherchant à créer une alliance. Ces pactes sont toujours dangereux. Les Mystes sont toujours prêts à profiter de la moindre faiblesse de l'Immortel pour le réduire en homoncule ou en relique.

Parfois pourtant, les Mystes s'avèrent incontournables. Lorsque la recherche porte sur le passé, l'Histoire invisible antique, des rituels oubliés, il faut bien se rendre à l'évidence : les Mystères sont les détenteurs du savoir. Miser alors sur des rencontres dans des bibliothèques privées, dans des musées... est alors la solution pour trouver les réponses recherchées et les Mystères. Ces derniers doivent avoir un air vaguement normal, toujours trahi par quelques éléments : bijoux antiques, maquillage initiatique discret, expressions en langues mortes et oubliées (latin, araméen, Égyptien) mais surtout un regard bien particulier. Des yeux où brillent démence, fanatisme mais aussi véritable sapience. Dans l'ombre, les Immortels doivent toujours sentir la menace des chasseurs mystes, jamais très loin.



SYMBOLES ZÉNITH

ICÔNE	SIGNIFICATION
Voile	Symbole d'Isis, marque les sites sous la protection des Mystes, c'est aussi une mise en garde, le sceau de leur pouvoir.
Voile blanc	Lieux sans grande importance (Source, organisme sous influence)
Voile noir	Lieux occultes, alliés des Mystes, Chapelles Ruisseaux
Voile rouge	Sites de la plus haute importance, influence des Rivières ou du Fleuve
Ankh	Le Ka des Immortels, leur puissance magique. Marque les reliques, les bassins d'eau lustrale, les Mystes de grand pouvoir.
Ailes	Symbole de la protection d'Isis.
Ailes (vers le bas)	Refuge permettant au Myste de se cacher, d'échapper aux poursuivants.
Ailes (en V)	Moyens de déplacement
Ailes (vues de dessous)	Lieu de support et de soutien (soins, faux papiers...)
Diadème	Sites de cérémonies, caches d'objets sacrés et de reliques. Le nombre de bijoux sertis indique leur importance.
Étoile	La réalisation de la Grande Année, les projets des Mystes. Annonceur de danger pour les Immortels.
Trône	Marque la Basilique de chaque Chapelle — sauf les Sources. Les itinérants se le tatouent sur le corps : le monde est leur temple.

TITRES INITIATIQUES

RANG	DÉSIGNATION
1	Honnête aspirant à l'écharpe de limbes
2	Gracieux héritier du foulard ancestral
3	Décrypteur extatique des sublimes symboles
4	Seigneur illuminé à la cuirasse dentelée
5	Maître mythique au ruban satiné
6	Magnifique arpenteur drapé de la sainte cape
7	Monarque absolu voilé d'or astral



ZÉNITH

Liturgie du voile

L'initiation passe par le franchissement des sept voiles d'Isis. Paradoxalement, chaque voile soulevé en abaissera un autre. Au fur et à mesure de son avancée, le Myste d'Isis perd tout contact avec la réalité profane. Il oublie son passé, devenant incapable d'utiliser les moyens que le monde moderne met à sa disposition. À terme, il devient totalement amnésique et ne connaît que ce que l'Arcane mineur lui a apporté. C'est l'effet de l'absorption des eaux du Léthé. Chaque cérémonie induit des libations, des baptêmes ou l'ingestion d'eau lustrale. Ces rituels sont vus comme nécessaires car eux seuls permettent de saisir la vérité occulte. Pour ces Mystes, vérité se dit *a-letheia*, elle est au-delà du Léthé.

MIDI

Liturgie du masque

Dangereusement schizogènes, les épreuves du masque conduisent le Myste à endosser un nombre de rôles toujours plus grand. Il en vient rapidement à oublier sa propre personnalité derrière les couches d'attitudes artificielles qu'on lui inculque. Le Myste connaît d'abord la crainte de l'inconnu, la hargne pour réussir, l'euphorie des orgies, la terreur des sacrifices cannibales, l'émerveillement devant la magie myste, l'angoisse des responsabilités et l'abandon de soi.

Les masques sont autant de protections jusqu'à l'épreuve ultime, s'avancer démasqué, ayant même perdu sa propre identité pour se fondre avec le Titan et devenir parfait. L'initiation du masque pousse à la cyclothymie.

ORIENT

Liturgie de l'arc

Les Mystes de l'Orient ne visent que la lucidité. Loin de la folie et de l'amnésie, ils cherchent à aiguïser leur esprit tout en le rendant plus solide. Même dans l'horreur, face au sang, face aux pleurs et aux cris, face à la haine, les chasseurs de l'arc restent impassibles. Leur esprit est plein de sérénité, tout comme leur visage. Ils ne connaissent pas l'émotion, leur volonté tend à rejoindre le ciel, à s'arracher de la chair. Pour s'y entraîner, les Mystes apprennent à combattre, à forger des liens de fraternité entre eux, à s'exprimer par la musique de la lyre. Ils s'élèvent en apprenant les rituels, en détenant les reliques avant d'atteindre l'étape ultime. Ils sont alors des combattants d'élite à l'esprit affûté comme une lame.

SEPTENTRION

Liturgie de la vague

L'image de la vague doit nettoyer l'âme et le corps du Myste. À travers chaque épreuve, il se purifie. Le Myste doit se perdre dans les eaux de l'Achéron, s'y noyer, pour renaître transfiguré, initié. Ainsi, il est lavé des souillures du monde profane, il est innocent. Son corps, à l'image de son être profond, retrouve la jeunesse. Il est prêt à être rééduqué par les Mystères d'Éleusis. Les cérémonies sont toutes liées à l'eau. Le Myste est d'abord baptisé de quelques gouttes d'eau, il prend ensuite de vraies ablutions, il plonge dans une eau vive, il médite devant les rousis de la mer, il doit ensuite se passer d'eau dans un désert et trouver une oasis, il doit survivre à une tempête déchaînée en pleine mer pour enfin trouver l'entrée sous-marine d'Hadès, à la nage.

SYMBOLES MIDI

ICÔNE	SIGNIFICATION
Masque symbole du Midi	Indique un lieu occulte, un objet sacré. Utilisé parfois comme un piège pour les ennemis (une disquette contient un virus, un lieu est piégé).
Labyrinthe	L'initiation, symbole très utilisé. Marque les lieux de rites, les textes sacrés, les sacrifices...
Sarcophage	Un refuge secret, voire un moyen de déplacement discret ou une cachette
Sceptre	symbole d'autorité attribué des hauts dignitaires. Peut prendre plusieurs formes : le thyrsos, l'axe de la balance ou l'épée. Le Myste doit esquisser un geste de soumission en sa présence.
L'œil	Désigne les Immortels, leur magie. Parfois inscrit sur la dépouille d'un Immortel vaincu.

TITRES INITIATIQUES

RANG	DÉSIGNATION
1	Frère craintif à la face bleue
2	Frère colère de la nuit écarlate
3	Frère sourire du soleil matinal
4	Frère terreur des sublimes supplices
5	Frère émerveillé aux yeux serti d'étoiles
6	Frère soucieux des glorieux artifices
7	Seigneur démasqué des visages torrentiels

SYMBOLES ORIENT

ICÔNE	SIGNIFICATION
Arc	Le destin. Marque un rendez-vous, les objectifs d'une mission prochaine.
Yeux d'Horus	Indique le contrôle de la hiérarchie, le Myste sait qu'il est testé, mais il peut aussi trouver assistance en cas de besoin.
Sept planètes	L'initiation, indique une progression prochaine, mais aussi les plans de l'Orient : un dossier secret, un Myste important...
Flamme/Fumée	Symbole de la magie des Mystes : reliques, Sacrifices, mais aussi Immortels comme cibles prochaines.

TITRES INITIATIQUES

RANG	DÉSIGNATION
1	Honorable passant sous l'arcade cramoisie
2	Noble archer à l'armure orangée
3	Radieux serviteur de l'alliance jaune
4	Maître inspiré à la verte lyre
5	Grand architecte des arches universelles
6	Cavalier céleste à l'étoile indigo
7	Empereur oriental couronné d'arc-en-ciel

SYMBOLES SEPTENTRION

ICÔNE	SIGNIFICATION
Vague	Emblème initiatique, frappe les lieux de cérémonie mais aussi les ordres de mission susceptibles d'apporter une « promotion ».
Ciste	Le panier occulte indique la garde de reliques, un texte contenant un rituel. Demande de protection aux Mystes
Fontaine	Marque les lieux de refuge pour les Mystes, mais aussi les moyens de les aider (société d'ambulance, immeuble de conseillers, etc.).
Épi	Indique tous les instruments mis à disposition du Myste. En voyant ce symbole, le Myste sait qu'il s'agit de matériel mis à disposition par sa Chapelle pour une mission.
Goutte	Représente le Ka des Immortels mais aussi les moyens magiques de l'Arcane mineur : reliques, sacrifices, stases...

TITRES INITIATIQUES

RANG	DÉSIGNATION
1	Dauphin humide aux aspirations océanes
2	Maréchal des ablutions fraternelles
3	Chevalier ruisselant aux atours torrentiels
4	Magnifique commandeur des lames originelles
5	Illustre quêteur des sources rarissimes
6	Sublime cavalier des colères élémentaires
7	Prince et princesse marine des abîmes coralliens

SYMBOLES OCCIDENT

ICÔNE	SIGNIFICATION
Crâne	L'emblème des Mystes, censé leur révéler la présence d'éléments occultes (texte, lieu, personnage) propices à toute révélation initiatique.
Chat noir	Symbole de mauvais augure, indique les ordres de mission, les urgences, mais aussi symbole de danger, particulièrement pour les Immortels qui se savent ainsi pourchassés par l'Occident.
Yeux de chouette	Symbole d'autorité porté par les dignitaires, prépare le Myste à la soumission totale. Indique les Basiliques et les sites pour la réalisation de la Grande Année.
Lune Noire	Indique les sacrifices, les reliques et les offensives contre les Immortels. Pour les Selenim, c'est l'annonce d'alliés potentiels...

TITRES INITIATIQUES

RANG	DÉSIGNATION
1	Serviteur compatissant du gracile condamné
2	Aimable compagnon des profanes maladifs
3	Chevalier morbide de l'ombre en partance
4	Passeur fatal des marches du massacre
5	Archiviste funèbre, arpenteur de cimetière
6	Sinistre promeneur des royaumes de ténèbres
7	Maître dantesque des arcanes de l'obscur

OCCIDENT

Liturgie du crâne

Particulièrement traumatisante, l'initiation de l'Occident amène le Myste à comprendre la mort, à l'embrasser. Ses rites semblent primitifs, le Myste devant faire l'expérience de la douleur, de la venue de la mort, des limites de la vie. L'initié doit assister à la mort d'un profane au cours d'une nuit, il doit ensuite accompagner un moribond durant plusieurs mois, le réconforter puis observer sa déchéance. Puis il reste à ses côtés, après son décès. Dans la décomposition du visage, il doit trouver la vérité. Commence ensuite une longue série « d'expériences » sur des cadavres, l'étude dans les morgues et les archives, pour sentir la mort sur chacun. Enfin, le Myste décharne une partie de son corps, révélant les os, devenant le compagnon d'un Selenim. Il apprend ainsi les pouvoirs des Maudits pour pouvoir un jour les défaire.

LES PLANS DES MYSTÈRES

« Tu ne leur dis pas tout ! Frères, nous étions orgueilleux et persuadés de notre supériorité. Nous n'avons pas toléré qu'une autre race dispose également de la Terre, et au lieu de nous entendre avec elle, nous commîmes un crime terrible. Rassemblant leurs pouvoirs, nos frères ont détruit leur prophète et son peuple.

*Les Kaïm furent les assassins des Sauriens !
Nous sommes les acteurs d'un génocide... »*

Prométhée s'adressant à Akhenaton,
Aggartha, 1999

64

Depuis des millénaires, les Mystères préparent le retour de l'Âge d'Or, cette époque bénie qui suivit les Grandes Chasses où les disciples de Prométhée dominaient les mondes visibles et invisibles. Lorsque les Déchus se faisaient la guerre pour une cascade ou la paroi d'un volcan. Afin de préparer ce retour, il leur faut « purifier » la Terre. C'est-à-dire détruire les civilisations modernes parce qu'elles ont perdu le sens du sacré, annihiler ou transformer en esclaves les Nephilim car ils se veulent toujours les geôliers de l'humanité. Les autres Arcanes mineurs et leurs simulacres d'initiation devront eux aussi disparaître : ces voleurs que sont les Templiers, ces menteurs que sont les R+C et ces dictateurs que sont les Synarques. Pour eux, cette gigantesque purification des corps et des âmes aura lieu lorsque Prométhée, accompagné des Titans, reviendra dans le monde profane, armés des épées de la spiritualité, accompagnés d'armées de Daïmon. Cette transition est appelée la Grande Année et les Mystes l'envisagent dans la décennie à venir.

LA GRANDE ANNÉE

Pour préparer la Grande Année, les Mystes doivent trouver un moyen de libérer Prométhée et construire les bases de la cathédrale mystique, un édifice d'Orichalque représentant symboliquement l'Épée qui percera le toit de l'Hadès afin de rayonner dans le monde profane.

L'Alliance de Mâât

En 1921, les Mystères de l'Orient créèrent une Chapelle internationale devant regrouper des Mys-

tes des cinq Églises en vue de la Grande Année. Pour cela, la même année eut lieu la première Panégyrie depuis la dispersion des Mystères. Un conseil de cinq cent Mystes — cent de chaque Église — choisis parmi les plus initiés des initiés de l'Épée fut fondé et baptisé le Probouleuma. Chaque Église choisit un élu parmi ses cent membres qui devint un Basileis. L'Alliance de Mâât était née et serait dirigée par le Concile des Basileis dont la présidence serait tenue à tour de rôle, changeant chaque cinquième d'année.

Aujourd'hui, l'Alliance de Mâât est officiellement la Chapelle dirigeante des cinq Églises mystes, mais son pouvoir est disputé par chacune des Chapelles Fleuves, ainsi que par certaines Chapelles Rivières. Il faut reconnaître que les nombreux différends qui agitent les Églises durant près de trois mille ans, qui débouchèrent parfois sur des affrontements violents, ne peuvent être oubliés en quelques dizaines d'années.

Prométhée

Depuis près de six mille ans, les Mystes pleurent la disparition de leurs mentors, Prométhée et les cinq Titans. Leur libération permettrait aux cinq Églises d'être réunies sous une même bannière, d'être bien plus soudées qu'aujourd'hui. Depuis près de six mille ans, les Mystes cherchent un moyen de les retrouver pour les libérer. L'Hadès est un véritable labyrinthe dans lequel de nombreux Mystes ont déjà pu rencontrer leurs Titans. Mais aucun d'eux n'a réussi à trouver Prométhée. Hormis Orphée.

LA TÊTE D'ORPHÉE

Lorsque Orphée fut démembré par le Daïmon Eurydice, sa tête fut récupérée par un groupe de Nephilim qui allaient devenir les Exilés (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 48-49 et 149). Orphée connaissait le chemin menant au cœur de l'Hadès et les Mystères sont convaincus que sa tête est la clef qui les mènera à Prométhée. Celle-ci s'est d'ailleurs mise à parler, mais tient un discours pour l'instant incompréhensible. Les Exilés, ayant juré d'empêcher la Grande Année, la protégeront de toute leur Sapiance et, s'il le faut, de leurs vies.

L'OMPHALE ET IYÀS

En 1981, Prométhée et les Titans envoyaient l'Omphale aux Mystes réunifiés dans la seconde Panégyrie de la Révélation. Vingt ans plus tard, lors d'une immense cérémonie, la pierre a libéré les Éléments de Lysimakheïa jusqu'alors prisonniers de sa gangue. Au même instant, un Nexus se formait aux pieds d'un enfant, initié du Septentrion, qui se trouvait en transe devant l'Omphale. Devenu un Ar-Kaïm du Verseau, celui-ci a été rebaptisé Iyàs. En arabe, ce nom signifie à la fois loup — symbole de la sauvagerie, mais aussi de la lutte contre le mal — et cadeau — c'est-à-dire le cadeau des Titans. Un groupe de cinq Mystes — un de chaque Église — a été formé pour parfaire l'initiation d'Iyàs. Celui-ci est devenu l'élu de l'Omphale, le messie des Mystes réunifiés, le signe qu'attendait l'Alliance du Mâât pour assurer sa position.

Une fois la tête d'Orphée récupérée, les Mystes la donneront à Iyàs pour qu'il les conduise jusqu'à Prométhée.

La cathédrale mystique

En Hadès, ce qui deviendra le palais des Mystères lors de la Grande Année est en construction depuis déjà plusieurs dizaines d'années (cf. Tantale). Établie à partir de trances mystiques et prophétiques de certains des plus hauts initiés de l'Épée, voici la vision des Mystères à son sujet :

« Composée exclusivement d'Orichalque, la cathédrale mystique sera le plus grand bâtiment au monde, sa simple vue dispersera les Nephilim les plus faibles et sur ses pointes acérées seront empalés ceux qui auront été assez fous pour s'y attaquer, ainsi que les bourreaux de Prométhée, afin qu'ils comprennent la souffrance endurée par ce dernier. La pointe de la cathédrale sera une forme monstrueuse, fusion des cinq Titans, qui tiendra dans ses mains une gigantesque épée. Celle-ci, en plus du symbole qu'elle véhicule, sera une antenne capable d'attirer vers la Terre, les Éthers de Saturne et provoquera l'apparition de Champs d'Orichalque. »

Si la cathédrale est bien en construction dans les profondeurs de l'Hadès, les Mystères ne savent ni quand, ni où, ni comment, elle percera l'écorce du monde profane. Ils ont toutefois repéré plusieurs sites où les exhalaisons saturnales sont particulièrement intenses et ont entrepris d'y construire des bâtiments pour cacher l'émergence de la cathédrale mystique. En plus du cirque rocheux de Nigde où fut envoyée l'Omphale et où les Mystes ont construit une réplique du temple de Delphes, on peut citer Mexico, Rio de Janeiro, un endroit isolé en Sicile et une grotte en Angleterre.

AUTRES INTRIGUES

L'armure constellée de l'écu

Plusieurs Chapelles des Mystères de l'Orient et de l'Occident travaillent de concert à la réalisation d'une armure à partir de fragments des cocons minéraux d'où émergèrent les membres du Glorieux Alliage. Ils ont déjà réuni des fragments des cocons liés au Ka-lune (Atalante) et au Ka-eau (Esméralda). Ils sont à la recherche des trois autres — ils ignorent l'existence du cocon solaire de Ka-Noun. À l'origine, les Mystes pensaient revêtir Prométhée de cette armure, mais aujourd'hui ils savent que ce sera celle d'Iyàs.

La Lame Majeure

Les Mystères du Septentrion sont depuis longtemps en possession de la Lame du quatorzième Arcane mineur. Les premiers initiés à avoir perçu quelque chose à sa surface sont devenus totalement fous et se sont mis à psalmodier des phrases incohérentes, mais porteuses de connotations mystiques.

Depuis, seuls quelques élus triés sur le volet ont le droit de poser le regard sur la Lame. La plupart, ceux qui n'y voient

rien, sont généralement éliminés. Les autres deviennent fous et sont vénérés comme des sages ayant touché de leur âme la connaissance ultime.

L'Alliance de Mâât a eu vent de la possession de cet artefact par le Septentrion et le leur a demandé. La Chapelle Fleuve de ce dernier a refusé. L'Alliance est prête à utiliser de gros moyens, voire à pactiser avec des Immortels pour l'obtenir.

La nouvelle Eurydice

Certains Mystes de l'Alliance de Mâât voient en Iyàs un nouvel Orphée, convaincus qu'il faut lui trouver une nouvelle Eurydice afin qu'ensemble ils réalisent une union mystique et charnelle. Celle-ci sera celle du loup (Iyàs) et de la biche (Eurydice), symbole de l'union du ciel et de la terre, de la voie vers Prométhée.

Connaissant l'existence de Médée (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 247) et ayant eut vent de ses pouvoirs, les Mystes aimeraient la convaincre de devenir la nouvelle Eurydice. S'ils y parviennent, la quête de la Toison d'Or sera plus aisée, mais aucun Nephilim ne serait plus à l'abri de la colère de Médée.

Le tribunal d'Osiris Rex

Ce tribunal est une organisation interne à la Chapelle Fleuve des Mystères du Midi, la Haute Cour du Démembré. Elle est en contact avec la Justice ainsi qu'avec des dignitaires des trois autres Arcanes mineurs. Ces structures décident des zones de paix occulte de par le monde, comme ce fut le cas au musée de New York lors de l'exposition « Au temps d'Akhenaton » en 1999.

Ce tribunal a aussi condamné par contumace des Nephilim et des Manteaux Rouges (cf. *Le Bâton*). Ceux-ci sont traqués et plusieurs membres du Bâton ont déjà été éliminés.

Le but, en plus de permettre à Taran Gilguz, le maître du tribunal, d'assouvir sa soif de vengeance envers le Temple, est de forcer certaines obédiences à se dévoiler pour les éradiquer.

L'Alliance de Mâât a décidé de renforcer les moyens de ce tribunal. Elle lui a alloué une Chapelle de l'Orient composée de guerriers mystiques pour faciliter la traque des condamnés et une autre de l'Occident afin d'étendre ses condamnations aux Selenim.



Les Révélés

Les Mystes sont emplis de contradiction. Ils haïssent les Nephilim à cause de ce qu'ils ont fait subir à l'humanité sur l'Atlantide, mais regrettent amèrement cette époque où ils marchaient et mangeaient aux côtés des dieux. Ils ne parviennent pas à accepter le simple fait qu'ils soient humains. Nombre d'entre eux cherchent à devenir des Immortels.

Les Ar-Kaïm ont apporté la réponse qu'ils attendaient. L'Orichalque, Ka béni d'entre tous les Ka, est le lien entre le Ka-Soleil et les Éléments, entre la mortalité et l'immortalité, l'humanité et la divinité. Pourtant, tous les Mystes n'ont pas la même considération à l'égard des Ar-Kaïm.

Il existe par exemple une Chapelle du Septentrion — les mystiques adorateurs des Révélés — qui vénèrent les Ar-Kaïm, attendant d'eux une révélation sur leur avenir. En outre, diverses Chapelles se sont constituées dans chacune des Églises pour étudier les Révélés. À la différence de la précédente, celles-ci dissèquent les Ar-Kaïm en expérimentant de nouveaux sacrifices afin de comprendre le processus de leur naissance ou à se greffer leurs Cœurs dans le but de devenir eux-mêmes des Ar-Kaïm.

PERCER LES MANIPULATIONS DE L'ÉPÉE

*« Et j'ai deux fois vainqueur traversé l'Achéron :
Modulant tour à tour sur la lyre d'Orphée
Les soupirs de la sainte et les cris de la fée. »*
Gérard de Nerval

ARCANE MINEUR (ÉPÉE)

L'évolution de cette Tradition ne se fait pas de manière conventionnelle. Elle nécessite non seulement une dépense de PdA pour progresser mais le joueur qui souhaite l'augmenter doit également la justifier à travers ses découvertes au cours d'une partie. En fonction du niveau souhaité, des impératifs sont à respecter en matière de connaissances personnelles.

Profane

L'Immortel a entendu parler de l'Épée par des rumeurs vagues et bien souvent mal informées. Il a certainement eu des contacts avec ses membres, mais il n'a aucune preuve de leur existence, ni d'indices lui permettant de remonter leur trace pour les identifier. D'après ce que il sait, ces individus ne sont pas des tendres. Ils possèdent des pouvoirs qui font passer la plupart des Immortels pour des clowns d'anniversaire !

Apprenti

- **Devenir Apprenti en Arcane mineur (Épée).** Les rencontres avec les Mystes sont discrètes et débouchent peu souvent sur de grands combats. Néanmoins, il faut savoir discerner leur empreinte au milieu de tout ce maelström de combats occultes et de secrets tous mieux dissimulés les uns que les autres. À ce niveau de connaissance, il n'est pas nécessaire de faire de grandes découvertes ou de procéder à de minutieuses enquêtes pour se faire une idée des Mystères. La plupart du temps, un tel niveau dans la Tradition est dû à l'expérience de terrain, avec des indices visuels ou par des témoignages d'événements ou d'incidents particulièrement évocateurs. Les situations suivantes apportent des gains de PdA pour augmenter la Tradition à A.
 - Discuter une heure avec un initié doté d'Arcane mineur (Épée) : + 1 PdA
 - Avoir étudié l'Histoire profane correspondant aux Compacts secrets : + 1 PdA
 - Avoir été mis en Stase ou transformé en Homoncule au moins une fois au cours du jeu : + 2 PdA
 - Avoir une blessure de Chute en rapport avec l'Épée : + 1 PdA
 - Poursuivre une quête agarthienne en rapport avec les Mystères : + 1 PdA

Les Mystères sont une des plus puissantes organisations occultes qui existent. Il s'agit d'un Arcane mineur particulièrement virulent dont les origines remontent à Prométhée — lorsqu'il enseigna aux humains les vérités sur leur condition. L'Immortel sait ainsi que l'Épée est divisée en cinq courants principaux : le Midi, l'Orient, le Septentrion, l'Occident et le Zénith. Au sein de ces différents courants, il y a une nouvelle subdivision qu'il sait être relativement compliquée. Les Mystes sont des adversaires dangereux qui peuvent blesser à la fois l'aspect physique mais aussi la part magique de chaque Immortel. Ils possèdent une maîtrise parfaite de rituels extrêmement puissants et ils ont découvert bien des secrets qui poursuivent encore de nos jours les Immortels : la Stase, l'Homoncule, l'Orichalque...

Compagnon

- **Devenir Compagnon en Arcane mineur (Épée).** Les choses se font plus précises dans la connaissance que possède l'Immortel sur l'Épée. Des recherches poussées, une expérience personnelle vraiment complète ou bien une interaction détaillée avec un Myste sont les clefs pour comprendre vraiment ce que sont les Mystères. Il ne suffit pas de croiser des initiés de temps en temps pour comprendre comment ils fonctionnent au jour le jour, ni pour découvrir la complexité incroyable de leur hiérarchie. Il faut pour cela s'impliquer, risquer son Pentacle, son Noyau ou son Cœur car telle est la voie pour percer les secrets d'un Arcane mineur. Seul le contact avec des membres initiés aux secrets de l'Épée permet de découvrir certains détails essentiels. Les situations suivantes apportent des gains de PdA pour augmenter la Tradition à C.
 - Consacrer un mois de recherches exclusivement à l'Épée dans une bibliothèque occulte importante : + 2 PdA
 - Interroger un Myste Assez Initié sur son Arcane mineur, sa hiérarchie, sa Basilique : + 1 PdA
 - Collaborer pendant au moins une semaine avec des Mystes sur une mission quelconque : + 2 PdA
 - Capturer un initié de l'Épée juste avant qu'il ne procède à un rituel ou l'observer pendant qu'il procède à un rituel : + 2 PdA
 - Infiltrer une Basilique pendant un mois : + 4 PdAL'Immortel connaît et commence à comprendre l'implication des différentes branches qui consti-

tuent l'Épée. Il y en a certes qui lui échappent toujours mais l'Immortel possède une vue d'ensemble de la hiérarchie des Mystères. Certains de leurs rituels lui sont connus. Peut-être en a-t-il été témoin ou en a-t-il souffert, mais il a appris à se méfier de certains de leurs tours. Certains de leurs plans lui sont familiers, notamment l'avènement de la Grande Année que les Mystes préparent avec la plus grande impatience. Il a eu l'occasion de les affronter directement ou de s'entretenir avec les moins radicaux d'entre eux. Cela lui a permis de glaner des informations sur le terrain qui peuvent lui sauver la vie. Ainsi, il sait reconnaître un initié prêt à le transformer en homoncule grâce au pot emplis de Terres Rares qu'il transporte.

Maître

- **Devenir Maître en Arcane mineur (Épée).** Parvenir à un tel niveau de connaissance concernant l'Épée est un véritable exploit à moins d'être l'un des dirigeants des Mystères. Il n'y a aucune bibliothèque au monde qui puisse conférer

de telles connaissances à un individu. Il faut avoir été dans l'Arcane mineur ou au contact de ses plus grands chefs. Découvrir l'Hadès ou s'entretenir avec l'un des Titans est essentiel pour comprendre la philosophie secrète de l'Épée. Aucun savoir littéraire ne peut remplacer cette expérience unique qui fait se remettre en question l'Immortel comme le mortel. Les situations suivantes apportent des gains de PdA pour augmenter la Tradition à M.

- Descendre en Hadès et pénétrer dans les cours des Titans : + 9 PdA
- S'entretenir pendant une heure avec un patriarche ou avec un Titan : + 4 PdA
- Découvrir l'existence des Daimons : + 5 PdA
- Découvrir les plans de mise en place de la Grande Année : + 8 PdA
- Être intégré au sein de l'Arcane mineur : + 5 PdA

La somme d'informations que l'Immortel possède sur cet Arcane mineur fait de lui un très grand initié, digne des plus grands secrets du monde occulte ou un Myste en puissance. De toute façon, pour qu'il en connaisse tant sur cet Arcane mineur, à la façon d'un patriarche de l'Épée, il est tellement proche des idées des Mystes qu'elles ont peut-être commencé à faire leur chemin dans son esprit. L'Immortel a probablement été emmené — de gré ou de force — en Hadès rencontrer des Daimons ou partir à la recherche des Titans et son être en a été bouleversé. À ce niveau, il connaît presque tout des plans de l'Arcane mineur, de ses méthodes, de ses membres les plus importants, de sa structure et de ses secrets.



LES QUÊTES AGARTHIENNES

« Mais la voix me console et dit : garde tes songes,
Les sages n'en ont pas d'aussi beaux que les fous. »

Charles Baudelaire

En tant qu'acteurs occultes, les Mystères interviennent jusque dans les quêtes des Immortels qui doivent les mener à l'Agartha. Voici quelques exemples permettant de faire de ces initiés plus que des ennemis, de véritables outils pour l'avancée de la quête de l'Immortel. (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 218-247)

L'ATLANTIDE CÉLESTE

Figure clef pour comprendre le destin tragique d'Atlantys, Prométhée attire tout quêteur de l'Atlantide céleste. Deux visions sont d'ailleurs liées à ce personnage mythique et qui d'autres que les Mystères sont les plus à même de fournir nombre de révélations? Gardiens de la tradition prométhéenne, mais aussi chasseurs d'Immortels, les Mystères apporteront leur lot de secrets anciens et de savoirs oubliés.

Les Apprentis

Étudier la perception des Mystes de la Chute : + 1 PdA

Comprendre l'implication des différents Arcanes mineurs : + 3 PdA

Les Compagnons

Se rendre sur l'emplacement actuel du sanctuaire malgache de Prométhée : + 3 PdA

Voir la scène du Sage et comprendre le point de vue de Prométhée : + 4 PdA

Les Maîtres

Redécouvrir l'enseignement véritable de Prométhée, en devenant un Maître Prométhéen (cf. *Le Codex des Nephilim*) : + 6 PdA

LA SUBLIMATION MORDORÉE

Quête mystérieuse et peu connue, elle concerne pourtant la plupart des Selenim qui rêvent de l'Agartha ou de découvrir le destin véritable de Lilith. Inévitablement, le quêteur est amené à s'intéresser à ceux qui, avant lui, ont franchi l'étape en transformant leur Noyau. Le nom d'Hécate devrait alors parvenir à ses oreilles, pour le guider vers les Mystères de l'Occident qui vénèrent cet ancien Selenim comme une

déesse tutélaire, la figure de l'un des cinq Titans. La suite n'est que conséquence logique, dans son intérêt pour ce personnage énigmatique, le quêteur est amené à côtoyer les Mystères, à découvrir leur liturgie, mais aussi les avantages d'une alliance éventuelle.

Les Apprentis

Se mettre en rapport avec les Mystères d'Occident : + 1 PdA

Découvrir l'existence et le rôle d'Hécate : + 3 PdA

Les Compagnons

Découvrir le réseau d'Anti-Terres créé par Hécate : + 4 PdA

Créer un Plan subtil en utilisant comme cheptel les Mystes qui le vénèrent en tant qu'icône : + 4 PdA

Les Maîtres

Rencontrer Hécate dans l'une de ses échappées oniriques et recevoir son enseignement : + 6 PdA



LA COUPE



"Connais-toi toi-même, et tu connaîtras l'univers et les dieux."

Premier Credo *fz+c.*

Les Rose+Croix

« Contrairement aux autres Arcanes mineurs, le secret n'est pas un moyen de se protéger pour la Rose+Croix. Ses membres préfèrent créer des couches de mensonges contenant des fragments de vérités qui permettent de détourner les ennemis et les profanes et de les conduire inconsciemment jusqu'à leur vérité. De nombreux quêteurs cherchant à s'opposer à eux ont ainsi fini par les percevoir comme non dangereux ou à épouser une ou plusieurs de leurs théories et parfois à les rejoindre.

La Rose+Croix est un ennemi insidieux contre lequel il faut lutter avec force et détermination. Il ne faut pas chercher à la comprendre car ce serait risquer de travailler pour elle. Depuis la création des Arcanes, nous les avons ignorés, mais surtout sous-estimés. Il est temps aujourd'hui de nous allier et de déclarer la guerre à la Coupe! Je suis prête à porter notre étendard pour qu'ensemble nous vainquions. »

Circé, Princesse de l'Impératrice lors d'un Conclave réunissant les Arcanes III, IV, VIII, XVI et XIX

C'est en quelque sorte par la faute des Kaïm qu'apparut la Rose+Croix. Ram naquit d'une expérience impie des Atlantes. Être solaire doté des cinq Éléments, il fut enfermé dans une prison magique et connut une épiphanie. Son Ka-Soleil devint une rose dont chaque pétale était un de ses rêves. Il se vit comme le guide de l'humanité dans la quête de l'évolution cosmique. Lors de la Chute, il créa la Croix et les épines de la Rose en se séparant de ses Ka qui devinrent des êtres à part entière. Ram rassembla des initiés autour de lui et commença à préparer l'Égrégoré : la fusion des épines de Ka-Soleil de tous les humains en une entité cosmique parfaite. Contrairement aux autres Arcanes mineurs, la Rose+Croix n'a pas de plans véritablement établis. Ses réalisations sont dynamiques. Elles se modifient en fonction des plans des autres Arcanes — Majeurs ou mineurs — et des évolutions dans les sociétés profanes. En effet, un des principes de la Rose+Croix est l'adaptation. C'est pour cela que les Immortels l'associent à l'Eau et à la Coupe.

Adversaires des plus intelligents, discrets et changeants, les R+C jouissent d'une connaissance poussée dans la maîtrise du

Ka-Soleil et ont ainsi développé une forme de magie baptisée Tekhnès et des « artefacts solaires », les constructs. De ce fait, ils ne jalourent pas les Immortels qu'ils considèrent comme des concurrents dans la course à l'évolution. Concurrents qui ont déjà échoué lors de la chute de leur continent. La Rose+Croix est dotée d'une organisation horizontale séparée en quatre branches indépendantes, à l'image de la Croix, mais aussi d'une organisation verticale séparée en trois Vérités — trois niveaux de cellules, les Fraternités, les Collèges et les Phalanstères. Les R+C évoluent dans ce dernier en se confrontant aux mensonges qu'ils mettent eux-mêmes en place, mensonges qui sont autant d'épreuves pour parvenir à la Vérité. Cette organisation n'est pas aussi rigide qu'il y paraît. La hiérarchie n'existe pas vraiment, les R+C sont tous frères et les dirigeants sont bien plus des guides que des chefs. C'est une des raisons qui expliquent la puissance de la Rose+Croix. En considérant chacun de ses membres, elle évite leur frustration et leur trahison. Quant à ses ennemis? Son art du mensonge et sa maîtrise des masques fait qu'aucun n'est jamais parvenu à la comprendre. L'indépendance de ses cellules fait que si l'une d'entre elles tombe, elle n'entraîne pas les autres. Sans parler de la cinquième branche, la branche invisible, qui a pendant longtemps protégé les autres de leurs ennemis...

Aujourd'hui, la Rose+Croix n'a jamais été aussi proche de réaliser l'Égrégoré. Elle est sans doute l'Arcane mineur le mieux placé pour parvenir à ses fins. Sa capacité d'adaptation fait que certaines intrigues d'Arcanes Majeurs ou mineurs lui servent de tremplin pour ses propres buts. À moins d'un incident majeur, l'Égrégoré devrait avoir lieu d'ici 2012 et ses premiers effets devraient se faire sentir avant 2007.



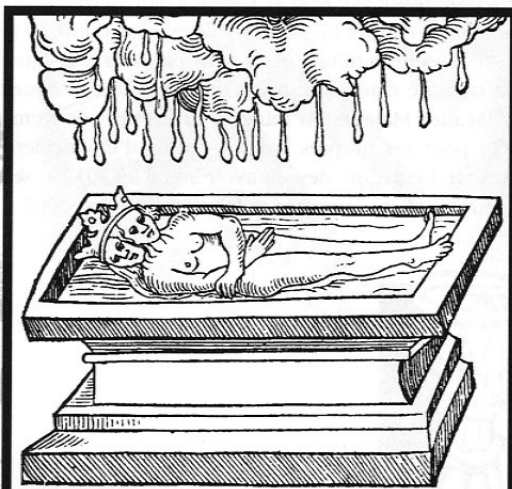
HISTOIRE INVISIBLE

« Les frères dont m'escrivés, s'appellent Roseae Crucis, & font de nouvelle impression. Il y a douze ans que j'en ay ouï parler. Leur fondation première est en Allemagne, & se meslent de toutes sciences curieuses, comme nommément de la Cabale & de l'Alchimie. C'est de la Cabale proprement qu'ils tiennent les decem cephiroth, qui sont émanations de l'Einsoph, c'est-à-dire de l'infinie essence, sçavoir au dessus des plus hautes créatures. »

Lettre de M. du Plessis à Madame de Rohan
du 26 juillet 1623

L'INCONCEVABLE ORIGINE

Les Argyrope ont déjà rapporté (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 43) l'horreur de la fusion de deux êtres humains en train de s'accoupler opérée par des Kaïm, l'horreur de la croissance de l'ovule fécondé dans le ventre de l'androgyné ainsi créé, l'horreur de l'incarnation de l'un de ces Kaïm dans le fœtus... et la revanche de l'univers contre ces crimes: la naissance de Ram au Ka-Soleil complété par les Éléments du Kaïm dissous lors de l'accouchement puis la séparation et transformation de sa part lunaire en un être de Ka-Lune Noire, l'Eth, et enfin le détachement de ses quatre autres Ka qui, mêlés à une part de son Ka-Soleil, devinrent quatre entités indépendantes — les Supérieurs Invisibles.



L'androgyné dans le bloc adamantique ?

LE TOIT SUBTIL DU MONDE

Entouré des quatre Supérieurs Invisibles, Ram parcourut les ruines fruits d'Orichalka. Il chercha les humains au Ka-Soleil le plus prometteur, les soustrayant à l'influence de Prométhée et des Titans sans que ceux-ci ne s'en aperçoivent. Il les appela ses Frères aînés et leur présenta son but, son aspiration: conduire l'humanité vers l'Égrégoré, fusion de tous les Ka-Soleil, stade ultime de l'évolution cosmique. Ensemble, ils partirent pour l'Himalaya, pour le sommet le plus haut du monde, pour la terre la plus proche du soleil. Là, Ram concentra ses projets et ses visions en une pierre: le bloc adamantique. Les Supérieurs Invisibles et les Frères aînés érigèrent alors une ville, Shambhala, dont cette roche magique devint la clef de voûte et le cœur spirituel. Shambhala s'éleva parmi les Plans subtils et se fixa dans l'Astral à la lisière de l'Eïdos. Au centre, Ram, dans une position parfaite de médiation, pilotait ce vaisseau-cité destiné à accueillir l'humanité et à permettre son voyage vers l'Égrégoré. Les Supérieurs Invisibles allaient pouvoir commencer leur œuvre et amener les femmes et les hommes à Shambhala.

L'ETH

Avant de partir pour l'Himalaya, Ram confia un destin à l'Eth. Il lui apprit que les Supérieurs Invisibles constituaient la croix, les quatre branches qui répandraient son enseignement et modèleraient le Ka-Soleil des hommes. Il lui expliqua le symbole de la rose: fermée, représentation du Ka-Soleil de l'humanité destiné à s'épanouir; ouverte, image du Ka-Soleil de Ram éveillé, promesse de l'Égrégoré. Il appela l'Eth « épines de la Rose », lui confiant ainsi la mission de protéger les R+C mais aussi, à l'oméga des temps, de l'affronter et de le défaire afin de lui permettre d'abandonner sa chair, fruit du crime Kaïm de l'androgyné, et de devenir un être-dieu uni au Cosmos. L'Eth quitta la lumière de Ram pour rejoindre les ténèbres. Son rôle le destinait aux coulisses de l'Histoire invisible.

LES MISSIONNAIRES DE LA VÉRITÉ

Les Supérieurs Invisibles instituèrent la Fraternité de la Vérité au sein de laquelle la préparation des Frères aînés commença. Le travail dura plusieurs millénaires, les Supérieurs Invisibles continuant de chercher et de recruter les humains aux plus forts potentiels solaires. Vers - 3000, les Frères de la Vérité étaient prêts: leur Ka-Soleil était à l'image de la rose — à l'image de celui de Ram — et leurs Tekhnès, pouvoirs mystiques fruits de leurs exercices spirituels, étaient opérationnels. Ils s'élancèrent dans le monde. Pendant environ mille sept cents ans, ils se firent jardiniers initiatiques des hommes, cherchant les terrains favorables, plantant les graines de l'enseignement de Ram et accompagnant l'éclosion des Ka-Soleil en roses solaires. Ce travail était lent mais les Frères de la Vérité étaient patients. Peu à peu, leur influence engloba une grande partie de l'Asie (*).

(*) : leur œuvre donna naissance à la légende des Sages blancs du Roi du Monde (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 98).

LES ÉTHERS LE COSMOS

LE KA-SOLEIL
ÉMIS PAR... LE SOLEIL

ÉÍDOS
LA SPHÈRE DES IDÉES

SHAMBHALA

AKASHA

AKASHA

AKASHA

AKASHA

AKASHA

AKASHA

AKASHA

AKASHA

rêve, pensée, souvenir-imagination....

L'HUMANITÉ

cauchemard, pulsion, agressive, refoulée ou morbide...

ANTI-TERRE

ANTI-TERRE

ANTI-TERRE

ANTI-TERRE

ROYAUME DES
EUMÉNIDES

ANTI-TERRE

HADÈS
ORICHALQUE

COSMOS

ASTRAL



LE VOL DE PHARAON

Au ^{xiv} siècle avant l'Incident Jésus, Akhenaton rencontra Ram lors de sa quête de construction des Lames (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 50). Ram refusa de l'aider et le Pharaon lui déroba par la force vingt-deux parcelles de son Ka-Soleil. Ces vingt-deux « pétales de la Rose cosmique » servirent de cœur aux Lames majeures et permirent ainsi à Akhenaton de parachever son œuvre.

Ce forfait modifia profondément la philosophie et l'organisation des Frères de Shambhala. La voie de la vérité fut déclarée caduque car jugée responsable du vol du Pharaon. Désormais, les R+C n'avancèrent plus en pleine lumière mais derrière une multitude de plans, masques et mensonges constituant un inextricable labyrinthe capable de perdre n'importe quel ennemi.

LE LABYRINTHE

Arrivé à ce stade de l'étude, il convient de s'attarder un instant sur l'état d'esprit de l'historien des R+C. S'il s'attache aux faits attribués à la Coupe — ou même aux faits que l'Arcane mineur revendique —, il entre dans le labyrinthe conçu par les R+C et fait leur jeu. Il lui faut donc se détacher des événements précis pour adopter un point de vue macroscopique. Aussi, notre exégèse s'attachera désormais aux mouvements d'ensemble. Espérons que cette précaution permettra de se prémunir des risques de manipulation qui guettent tous les chercheurs travaillant sur cet Arcane mineur.

L'Arcane

Arcane (littéralement « secret ») : nulle autre société secrète ne mérite mieux cette appellation. La Coupe développe en effet des parousies, plans-buts à long terme, dissimulées derrière des mensonges, plans-leurres destinés à protéger une parousie lors de sa réalisation. Les Supérieurs Invisibles travaillèrent pendant les trois siècles qui suivirent le vol des pétales de la Rose cosmique pour affiner ce système. Puis, ils organisèrent les R+C en quatre structures — branches du Corps, de l'Esprit, de l'Espace et du Temps —, chacune étant placée sous la direction de l'un d'entre eux (voir plus bas). Dans les trois mille ans qui suivirent, la Coupe développa successivement trois Parousies... et trois Mensonges pour les accompagner.

AGGARTHA

Lors de sa rencontre avec Ram, Akhenaton comprit que le maître de Shambhala souhaitait marquer les hommes avec quatre grands principes — corps, esprit, temps et espace — et modeler leur Ka-Soleil dans ce moule. Pour son œuvre auprès des Nephilim, le Pharaon avait choisi sept autres concepts, les voies du Monde, reflets des arcs historiques déclinés en vingt-deux arcanes. Il craignit que le message de Ram ne porte au-delà des hommes et ne séduise les Immortels. Il vit les deux orientations — les quatre principes de Ram et ses sept voies — comme concurrentes. Et surtout il comprit mieux que quiconque que la fusion solaire était une menace pour la survie des siens. C'est pour cela qu'il confia aux Tziganes la fondation d'un contre-pouvoir à Shambhala, la forteresse d'Aggartha, au nadir de la cité R+C.

Le lien des arcs historiques avec l'Équation faisait de l'œuvre d'Akhenaton une aubaine pour la Pierre Angulaire. Elle aida donc discrètement Akhenaton, notamment en lui envoyant Imhotep pour construire Akhet-Aton, sa capitale, puis pour concevoir les plans d'Aggartha remis aux Tziganes. Les Supérieurs Invisibles, habitants de Shambhala à la frontière de l'Eidos, ne furent pas dupes. Quatre siècles plus tard, leurs repréailles frappèrent le Denier en train de se structurer : ils ordonnèrent à des R+C d'assassiner Hiram et de perdre Salomon dans ses expériences magiques jusqu'à le faire retourner en Stase (cf. *Le Denier*). Les R+C agirent ensuite pour que la tradition attribue le meurtre d'Hiram à trois juifs : une autre vengeance, celle-ci contre les descendants des anciens habitants d'Akhet-Aton...

Première Parousie et Premier Mensonge

« Sur cette croix le Christ resplendissait tant que je ne sais trouver d'image pour le représenter... »

Dante

La Première Parousie et le Premier Mensonge sont étroitement liés. Les R+C reprirent la mission des Frères de la Vérité en remplaçant l'enseignement direct par une stratégie dissimulée derrière un syncrétisme mystico-religieux, la gnose. Cet outil — ce Premier Mensonge — visait à implanter le concept de croix de manière inconsciente dans les esprits et ainsi amener le Ka-Soleil des hommes à se consolider selon cette structure. En modelant la force spirituelle des hommes selon une forme déterminée, cette Parousie était la première pierre menant à l'union de l'humanité et sa transcendance.

La gnose naquit aux alentours de - 1000 en Mésopotamie puis, grâce aux actions de la branche de l'Esprit, se répandit doucement dans le monde antique. L'Incident Jésus fut une opportunité inespérée pour les R+C : bien que derniers arrivés dans la mêlée occulte provoquée par le Messie, ils parvinrent, au terme de manœuvres d'une complexité inconcevable, à amener les Romains à condamner Jésus à la crucifixion, une peine pourtant réservée aux criminels de droit commun — les R+C appliquèrent la même stratégie que lors de l'assassinat d'Hiram et rejetèrent une nouvelle fois la responsabilité sur

les juifs. Grâce au terreau gnostique, une nouvelle religion émergea et surtout, selon les plans des R+C, prit pour principal symbole la croix. Les R+C surveillèrent encore quelques siècles le développement des événements. Dès le II^e siècle, Alexandrie s'imposa comme capitale mystique et porta les courants gnostiques à son paroxysme ; le Bâton poussait l'Empire romain dans les bras du christianisme pour faire entrave au paganisme, refuge de l'Épée... Les R+C souriaient. La Parousie de la croix était arrivée à terme et le Mensonge de la gnose profondément infiltré dans les doctrines ésotériques était désormais autonome.

Deuxième Parousie et Deuxième Mensonge

*« Pour que son fils cesse de pleurer,
Marie laissa tomber une goutte
de sang sur les roses rouges flétries.*

Elle reprirent vie et devinrent toutes blanches. »
Chanson d'un trouvère du moyen âge

NOTE LIMINAIRE : le Deuxième Mensonge — puis le Troisième Mensonge — nécessitent l'utilisation de plusieurs appellations pour distinguer les réels initiés de Ram des figures ou organisations émanant des stratagèmes des Supérieurs Inconnus ou se réclamant unilatéralement d'un enseignement de la Coupe. Seul le terme R+C est utilisé pour désigner les réels initiés, les autres — r+c, rose-croix, rosicrucien, etc. — s'appliquent aux produits, volontaires ou involontaires, des deux Mensonges.

À partir du IV^e siècle, les R+C lancèrent une deuxième Parousie, une nouvelle étape vers l'élévation de l'humanité. Un travail de masse avait été réalisé lors de la Parousie de la croix. Il était désormais temps de stimuler les individus les plus prometteurs afin qu'il rejoignent Shambhala et servent à leur tour d'éducateurs à l'humanité. La Parousie de la rose fut lancée. Le nom d'apparence poétique de cette Parousie et le symbolisme profane sentimental associé à cette fleur fit parfois croire que l'instrument des R+C fut l'amour. Pas du tout. La rose représentait le Ka-Soleil des éveillés, leur destination — Shambhala, cœur du monde — et l'œuvre de jardiniers R+C. Les méthodes des initiés de la Coupe empruntèrent des voies tout autres que le romantisme ou le sentimentalisme. Très en avance, les R+C concurent les premières théories sur l'hérédité. Puis, sous l'égide de la branche du Corps, ils organisèrent de vastes plans de sélection et

de croisements génétiques pour développer les potentiels latents et obtenir des individus au Ka-Soleil développé.

La Coupe traversa ainsi les Guerres secrètes, toujours masquée par les conséquences de la gnose et surtout peu impliquée directement dans les luttes occultes. Pourtant, les R+C comprirent assez vite que les Guerres secrètes allaient prendre fin et que les autres acteurs de la scène invisible finiraient par mettre à jour leurs manigances. Aussi, à l'aube des Nouveaux Mondes, la Coupe lança son Deuxième Mensonge. Il s'agissait ni plus ni moins de livrer en pâture de faux « R+C » à leurs adversaires. Ce Mensonge connut un succès foudroyant. Une note des Argyrope illustre à elle seule combien ce leurre fonctionna : les sages eux-mêmes furent abusés par

DANS L'OMBRE

La première difficulté de l'Eth fut de survivre. Le double négatif de Ram était confronté à deux difficultés : d'une part sa faiblesse l'empêchait de s'incarner et il devait errer sous sa forme incorporelle, d'autre part sa nature de « Maudit » le condamnait à l'Entropie. L'Eth vécut quelques temps en marge de la société Selenim naissante, glanant des connaissances sur le Ka-Lune Noire grâce auxquelles il allait pouvoir assurer sa survie et créer le cinquième groupe R+C, la branche invisible. Il choisit un groupe d'humains célébrant la mort d'un devin nordique au sein d'un cercle mégalithique : il s'incarna dans le cadavre et, s'alimentant des énergies dégagées par la cérémonie, unit chacun des participants à un fragment de la Ténébreuse, un artefact des Sauriens que Ram avait intégré à son Noyau. Les Frères sombres étaient nés (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, pp. 100-101). Ennemis invisibles des adversaires de la Rose+Croix, ils hantèrent l'Histoire invisible. De leur naissance, à la fin des Guerres élémentaires, jusqu'à aujourd'hui, on compte sept générations de Frères sombres.

- D'environ – 5000 à environ – 1000 : les Stellaires ténébreux, guerriers-devins originaires du nord.
- D'environ – 1000 jusqu'à l'Incident Jésus : les Capes fuligineuses, troupe de bourreaux connue sous le nom des Carnifex, aidèrent grandement — et discrètement — leurs frères R+C à faire mourir Jésus sur la croix.
- De l'Incident Jésus au XIV^e siècle : les Ombres tournoyantes, derviches tourneurs, étendirent l'influence de l'Eth sur toute l'Asie.
- XV^e et XVI^e siècle : les Chevaliers d'obsidienne, baladins change-formes regroupés au sein d'une caravane un temps conduite par l'Homme noir, incarnation physique de l'Eth.
- XVII^e et XVIII^e siècle : les Sombres-Dragons, véritables cavaliers infernaux, alliés de Napoléon dans sa lutte contre le Bâton.
- XIX^e siècle et XX^e siècle : les Soleils noirs, membres de la Golden Dawn à l'origine de The Sphere (cf. ci-contre).
- Depuis le début des Guerres de l'Apocalypse : les Pêlicans, les guerriers absolus, derniers espoirs de l'Eth prisonnier du royaume des Euménides (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, pp. 100-101).

le Deuxième Mensonge. Ils écrivent en effet : « *La Rose-Croix (à partir de 1614) : un coup de tonnerre retentit en 1614 à Cassel en Allemagne. Un livre révèle l'existence de la fraternité de la Rose-Croix et de son fondateur Christian Rosencreutz. Un deuxième ouvrage sort en 1615 puis un troisième en 1616. Les acteurs occultes se lancent sur cette piste inattendue et mettent à jour de nombreux R+C : Paracelse, Agrippa, Cagliostro, Maier, Dante, Descartes, Goethe, etc.* ». Les R+C inventèrent un labyrinthe ésotérique dont nul ne parvenait à sortir.

Jusqu'à la fin du XVIII^e siècle, les R+C ne cessèrent de complexifier l'écheveau, jusqu'à s'y perdre eux-mêmes... et surtout y égarer leurs Frères de la branche invisible, les serviteurs de l'Eth. Dans l'ombre, ces derniers avaient accompagné les R+C tout au long de l'Histoire invisible, assumant la mission de protection confiée par Ram mais aussi préparant le combat de Ram et de sa part obscure. À Londres, les Frères sombres intégrèrent la Golden Dawn, un leurre rosicrucien. Ne comprenant rien aux messages que leur adressaient ces ésotéristes — qu'ils prenaient pour d'authentiques R+C — ils ne virent qu'une seule explication possible : ils avaient mal suivi l'évolution de leurs frères et l'heure du combat entre Ram et l'Eth avait sonné. En toute hâte, ils s'organisèrent en une société secrète au sein de la Golden Dawn, The Sphere. Au terme de péripéties qui nécessiteraient plusieurs volumes pour être complètement exposées, Mu et Akhenaton s'incarnèrent dans un simulacre commun, Aleister Crowley (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 57). La Sphère avait grandement contribué à ces événements et ainsi précipité l'arrivée de l'Apocalypse.

Troisième Parousie et Troisième Mensonge

« Celui qui a reçu la semence parmi les épines, c'est celui qui entend la parole... »

Matthieu 13:22

La Coupe mise à jour était en danger : même la branche invisible s'était exposée ! Les R+C réagirent immédiatement avec un troisième Mensonge. S'inspirant de l'Hermetic Order of the Golden Dawn, ils abandonnèrent immédiatement leur mythologie d'initiés-leurres pour aller plus loin et s'abriter derrière des factions fantoches. On aurait pu croire que ce Mensonge troisième, prolonge-

ment du Mensonge précédent, provoquerait un chaos encore plus important au sein de la Coupe. Il n'en fut rien. Les fausses factions créées se révélèrent plus faciles à gérer que les fausses figures qui avaient finalement généré des mouvements parasites. Les sociétés-masques furent notamment dotées de codes leur permettant de s'afficher aux yeux des profanes et des autres initiés comme de vrais « R+C »... et surtout de se faire reconnaître des véritables R+C comme de simples rosicruciens. Le Troisième Mensonge consista donc à reprendre le contrôle de la génération spontanée des fausses réalités rosicruciennes. L'AMORC est le cas d'école de ce Mensonge : ses membres sont persuadés d'être des R+C et sont infiltrés et surveillés par nombres d'Arcanes Majeurs et mineurs... en pure perte.

Bien qu'à nouveau à l'abri des autres acteurs occultes, la Coupe entama le XX^e siècle sous des augures délicats. L'existence et le rôle de la branche invisible avaient été révélés à de nombreux R+C, si bien que l'idée d'une nouvelle Parousie apparut : celle de l'épine consacrée à préparer l'affrontement de Ram et de l'Eth. Cette idée n'est pas acceptée par tous au sein de l'Arcane mineur car certains estiment que la précédente Parousie n'a pas été conduite à son terme. Le début de la Révélation a cassé la belle mécanique mise en place par les Supérieurs Invisibles il y a trois mille ans. Le passé de la Coupe est rempli de succès qui d'une part lui assurent une protection que beaucoup d'autres sociétés secrètes envieraient et qui d'autre part a permis aux branches de développer des potentiels incommensurables. Quant à son futur, il est clair : l'Égrégoire. Il reste maintenant aux R+C à faire du présent un pont entre ce passé et ce futur.



STRUCTURE ET MÉTHODES

« La vérité nous rend libres, dès lors que le mensonge a épuisé son pouvoir de nous rendre esclaves. »

Harvey Spencer-Lewis, 1919

STRUCTURE

La Rose+Croix aime les mensonges et les fausses vérités, ses propres initiés doivent ainsi découvrir la réalité de son organisation. L'immense majorité des R+C travaillent dans une structure appelée la Croix. Celle-ci se divise en trois niveaux de révélation et de participation à la Parousie, les Vérités. Ainsi, les membres de l'Arcane mineur sont peu à peu initiés aux secrets vertigineux de Ram, de Shambhala et des Supérieurs Invisibles. Ils découvrent ainsi que la Croix n'est évidemment pas la seule structure, il en existe deux autres : la Rose qui regroupe les véritables maîtres de la Coupe, mais aussi, et surtout, les Épines — aussi appelées la branche invisible — totalement en marge et dont le but est de préparer le combat final entre Ram et sa némésis, l'Eth.

La Croix

Malgré les trois Vérités, il serait fallacieux de parler de hiérarchie au sein de l'Arcane mineur. Les cellules R+C — Fraternités, Collèges, Phalanstères — sont vues comme autant de groupes plus ou moins importants, mais toujours autonomes et dont chaque membre entretient des liens quasi-fraternels avec les autres. Dans cette optique, même le dirigeant de la cellule n'en est pas vraiment un, il est avant tout un guide spirituel. Il obtient sa préséance par l'éveil supérieur de son esprit, non en vertu d'une quelconque autorité. Il est avant tout un *primus inter pares*. Lui-même n'est d'ailleurs qu'un simple membre d'une cellule de Vérité supérieure et noue les mêmes relations avec ses pairs.

PREMIÈRE VÉRITÉ : LES FRATERNITÉS

L'initié ne fait que découvrir l'Arcane mineur. Il est appelé Frater car il doit comprendre que les R+C œuvrent tous ensemble pour l'amélioration de l'humanité. Il n'a qu'une vue bien parcellaire de la Rose+Croix, il ne connaît ainsi que sa Fraternité et ne soupçonne même pas qu'elle puisse appartenir à un grand ensemble.

Cela ne signifie en aucun cas que les Frater ne sont pas des initiés parfois avertis. Au contraire des autres Arcanes mineurs, même les échelons les plus bas de la Coupe plongent directement dans la réalité magique du monde. Les Frater ont eu tout le temps de se préparer au sein d'un masque avant leur recrutement.

Ainsi, les Fraternités travaillent généralement sur des projets bien circonscrits, mais non moins occultes. Parfois, les Frater n'ont même pas conscience d'appartenir à une cellule de

la Rose+Croix, ils peuvent penser appartenir à un ordre secret de magiciens, à une société discrète utilisant des techniques psychiques révolutionnaires. Le mentor de la Fraternité leur apparaît toujours comme un être exceptionnel, sans doute le seul homme à posséder les pouvoirs qui sont les siens.

En réalité cet homme, l'Imperator, siège lui-même au sein d'une assemblée de R+C autrement plus initiés. La taille d'une Fraternité n'est pas limitée en théorie, elle peut aussi bien regrouper quatre initiés que plusieurs centaines.

DEUXIÈME VÉRITÉ : LES COLLÈGES

Les Collèges regroupent jusqu'à une quinzaine d'Imperator. Unis par une même vision du monde ésotérique et une même conception de la Rose+Croix, ils travaillent de concert sur des pans entiers des projets de la Rose. Ils ont désormais conscience d'appartenir à une organisation tentaculaire ayant le goût du secret et ils savent que leur promotion passe par cette véritable culture. Loin de la fraternité de la Première Vérité, ils découvrent donc les guerres occultes, la concurrence et font tout pour que la Fraternité qu'ils dirigent chacun rencontre un vif succès.

Les Imperator rendent compte de façon régulière au maître du Collège : le *Magister*. Ils ont bien compris que celui-ci appartient à un niveau d'initiation encore supérieur et sont prêts à toutes les manipulations pour prendre sa place. Évidemment, le jour où ils en seront capables, ils deviendront alors les hauts initiés de la Rose+Croix et appréhenderont la Troisième Vérité.

TROISIÈME VÉRITÉ : LES PHALANSTÈRES

Les *Magister* sont au sommet de la Croix. Ils composent les rangs des Phalanstères, les cercles les plus fermés de la Coupe. Ils ont saisi l'organisation réelle de la Croix, bien qu'ils en eussent auparavant déjà une compréhension intuitive : quatre branches structurent les plans de la Rose+Croix, quatre domaines d'études et d'expériences pour garantir l'Égrégoré : l'Esprit, le Corps, l'Espace et le Temps.

Les Phalanstères sont peu nombreux — au plus cinq par branche — et ont pour objectif la réalisation d'un enjeu, d'une partie des visées de leur branche (cf. *infra* Les plans de la Coupe). Ils ont

donc un rôle de superviseur et de contrôleur, mais ils doivent aussi réaliser des objectifs magiques importants dont seuls des *Magister* peuvent s'acquitter : construction d'une forteresse dans l'Astral, réalisation d'une entité consciente eidétique, synthèse d'une Fontaine de Jouvence, etc.

Les Phalanstères sont sous le contrôle des Supérieurs Inconnus. Ceux-là sont en-dehors de la Croix, ils siègent à la Rose.

AMSTERDAM ET LE PHALANSTÈRE DU CORPS

La branche du Corps ne possède qu'un seul Phalanstère, fondé au milieu du XVI^e siècle par Hieronymus Bosch. Le peintre était alors un *Magister* désirant donner à sa branche un sanctuaire mystique à la hauteur du Corps. Il utilisa les ressources d'un masque qu'il avait fondé, les Frères de la Libre Pensée, pour exécuter un rituel particulièrement complexe. Il modela l'imaginaire des rosicruciens par ses tableaux et officia de nombreuses orgies totalement décadentes. Sexe et douleur, sueur et sang se mélangèrent. Bosch parvint à sculpter l'énergie magique dégagée pour former un domaine solaire. Le domaine prit ancre à Amsterdam, siège des rites. Bosch et ses frères *Magister* n'avaient plus qu'à le modeler pour qu'il réponde totalement à leurs besoins et à leurs envies. Afin de les aider dans leur tâche, Bosch exécuta *Le Jardin des Délices*, véritable chef-d'œuvre qui servit en réalité de plan architectural du domaine. L'âme et le corps des officiants désormais prisonniers — ou plutôt fusionnés — du domaine accouchèrent de petites créatures difformes qui peuplèrent le nouveau siège du Corps. En quelques années, les autres Phalanstères se rejoignirent à Amsterdam et confièrent leur pouvoir à Bosch, Supérieur Inconnu du Jardin des Délices.

Aujourd'hui, le Phalanstère règne encore sur la branche. Ses émissaires, les Yeux, répandent la parole de Bosch auprès des Collèges du Corps.

LES BRANCHES

Pour la réalisation de l'Égrégore, Ram a divisé son Arcane mineur en quatre branches, formant ainsi la Croix. Chacune doit réaliser ses propres plans, sous l'égide de l'un des Supérieurs Invisibles.

Créatures magiques d'une puissance phénoménale, ces Supérieurs Invisibles surveillent l'activité des Phalanstères et interviennent parfois personnellement pour assurer l'aboutissement d'un enjeu important. Leur existence et leur nature est évidemment un secret bien gardé. Même les *Magisters* sont ignorants et ne connaissent que les Supérieurs Inconnus. Ces êtres-Ka possèdent, en marge de la Rose+Croix, leurs propres objectifs (cf. *infra* Les Figures).

- **L'Esprit** rassemble des R+C dont les pouvoirs visent à développer les qualités intellectuelles et psychiques de l'Homme.
- **Le Corps** cherche à magnifier la chair et l'os. Ses Fraternités et Collèges développent des capacités stupéfiantes : métamorphose, force et endurance surnaturelles. Cette branche est aussi responsable de la protection de la Rose+Croix, elle forme une soldatesque mystique et est passée maître dans l'art de dissimuler la vérité.
- **L'Espace** étudie les dimensions qui forment l'univers. Les dimensions spatiales, mais aussi astrales. Ses membres apprennent des techniques d'ubiquité, de désincorporation et de voyage astral.
- **Le Temps** a un double objectif. La branche étudie évidemment les concepts temporels, elle cherche ainsi à modeler le passé, comprendre le présent et prévoir l'avenir. Ses connaissances prophétiques la conduisent à veiller au bon déroulement de la Parousie.

La Rose

À ce niveau, il n'y a plus de structure, si ce n'est l'âme des quatre branches. Les Supérieurs Inconnus sont en contact direct avec le Supérieur Invisible de leur branche. Ils sont dans une relation de totale confiance, d'élève à mentor. Le concept d'autorité est totalement étranger à l'Arcane de la Coupe.

LES MAHATMAS

Le processus d'éveil des Supérieurs Inconnus n'est pas achevé, il leur reste encore à franchir une étape pour se positionner au sommet de l'initiation humaine. Les plus éveillés d'entre eux siègent à Shambhala, au côté de Ram. Ils sont les Mahatmas et ne participent plus aux enjeux de l'Arcane mineur. Leur existence suffit à elle seule à promouvoir la réalisation de la Parousie. Leur Ka-Soleil a atteint un tel niveau de radiance qu'il nourrit le bloc adamantique de Shambhala et assure la cohésion du siège magique de la Rose+Croix. Les Mahatmas vivent ordinairement dans les jardins de Shambhala, où ils méditent. Parfois, ils quittent le domaine sacré pour parcourir la richesse des Champs solaires de l'Himalaya. Plus rarement, une situation peut être tellement critique que les Supérieurs Invisibles leur demandent d'intervenir. Lorsque les R+C sont bloqués, qu'ils font face à une Figure immortelle ou à un groupe de hauts initiés d'un Arcane ennemi, un Mahatma peut ainsi être envoyé pour résoudre la situation.

Les Mahatmas sont généralement non violents, la puissance de leur Ka-Soleil suffit à calmer toute ardeur belliqueuse. Les Immortels sont aveuglés par leur rayonnement et les humains s'inclinent naturellement devant leur charisme surnaturel.

Les Épines

L'ETH

Depuis des millénaires, l'Eth n'existe que pour une seule tâche : réaliser la Parousie en luttant contre Ram et en tuant son enveloppe charnelle. Ainsi, il assurera sa renaissance et concrétisera l'Égrégora. Jamais incarné, sa conscience disséminée dans les fragments de la Ténébreuse, l'Eth s'est jusqu'à présent contenté d'attendre son heure : le jour où un Frère sombre sera suffisamment puissant pour l'accueillir. Depuis son emprisonnement par les Euménides, l'Eth a pris conscience qu'il devait réagir. Il influence donc les Frères sombres actuels, via un artefact maudit appelé la Ténébreuse, pour qu'ils viennent le délivrer de sa prison.

L'Eth ne joue aucun rôle dans les plans R+C et n'est jamais intervenu en personne.

LES PÉLICANS

Les Pélicans constituent la septième génération des Frères sombres. Ils ne vivent que dans un seul but : se perfectionner sans cesse et devenir un jour le guerrier mystique ultime et servir de véhicule à l'Eth.

Les Pélicans n'ont pas de véritable organisation — la branche invisible est un mythe. Ils forment un compagnonnage mystique de guerriers-assassins. En plus de se préparer à l'ultime combat, ils ont aussi un rôle de gardien secret et de protecteur de la Rose+Croix, mais pervertis par l'influence du Pélican originel — Florence Farr Emery — et des âmes des Sauriens terrassés par les Kaïm (aussi connues sous le nom d'Euménides, ces âmes sont réfugiées dans l'Astral.), ils ont totalement perdu de vue cet objectif.

Les Pélicans sont des tueurs, leurs Tekhnès maudites leur permettent d'accomplir des prodiges. Ils sont capables de se mesurer à un Immortel, à un Masque du Temple (cf. *infra* Figures du Bâton) ou à un *Magister* du Corps. Ils sont les mercenaires des guerres occultes. Certaines factions les engagent pour éliminer de dangereux adversaires. On peut les contacter via les réseaux informatiques ou des circuits plus discrets. Dans le milieu des tueurs professionnels, ils sont une véritable légende ; crainte, cela va sans dire.

MÉTHODES

Techniques d'influence

Maîtres de l'illusion, du mensonge et de la trahison, les R+C diffusent leurs manipulations à tous les niveaux. L'Arcane mineur dispose d'un avantage indéniable sur ses concurrents : il perçoit réellement la dynamique des conflits occultes. Au contraire des « Grands Plans » ou des « Grandes Équa-



Le Pélican originel périt en 1999.

tions », le concept de Parousie se caractérise par une parfaite adaptation aux rythmes de l'Histoire invisible. Les plans de la Coupe sont ainsi souples. Leur grande force réside dans leur capacité à contrôler des ressources qui ne sont pas les leurs. Ils sont capables de prévoir l'agencement des plans de leurs adversaires et d'en jouer. Les R+C ne voient pas les conflits occultes comme un échiquier ou un damier, mais plutôt comme une mer agitée sur laquelle ils voguent.

Les R+C sont les maîtres de l'infiltration. Ils n'utilisent que rarement des techniques frustes comme le chantage ou la corruption. Ils savent convaincre, retourner ou plus simplement prendre la place des gêneurs. Véritables caméléons, ils endossent alors plusieurs personnalités successives.

Les masques de la Rose

À travers son existence, l'Arcane mineur a donné naissance à trois types d'organisations de dissimulation. Un masque R+C correspondra toujours à l'une de ces catégories.

PREMIER MENSONGE : LA GNOSE

Officiellement, le Premier Mensonge n'est plus actif depuis mille sept cents ans. En réalité, de nombreux masques continuent d'utiliser les fondements de la gnose pour dissimuler les activités R+C, apporter des ressources et de l'influence ou recruter de nouveaux membres. L'un des masques principaux de la Coupe est d'ailleurs, contre toute attente, un digne représentant de ce Mensonge : la « secte Luna ».

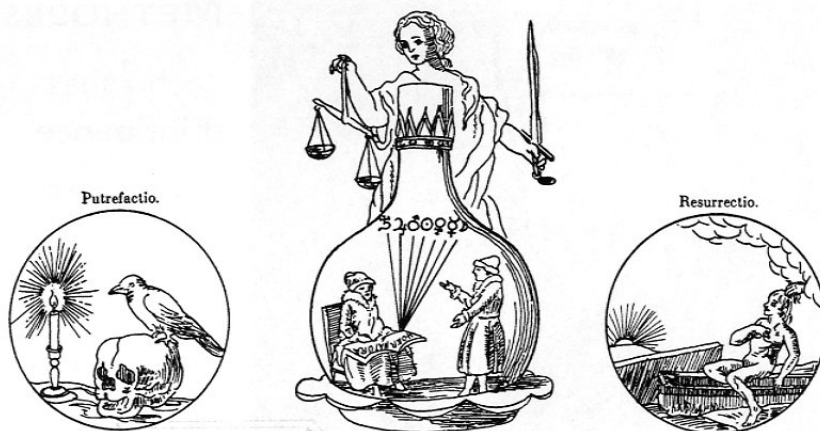
DEUXIÈME MENSONGE : LES FAUX INITIÉS

Là encore, ce Mensonge est censé avoir été dévoilé au XVIII^e siècle. Pourtant, la Rose+Croix peut faire appel de façon ponctuelle à une figure attirant à elle toute l'attention des Arcanes mineurs. À l'identique des masques de Paracelse, Dante, Rosenkreutz ou Valentin Andrae, certains individus sont en réalité de véritables constructions. L'individu en lui-même peut exister, mais l'essentiel de son rayonnement ne sera qu'une illusion engendrée par les R+C pour détourner l'attention. À moins que des initiés ne prennent son identité pour accomplir leurs projets et restent ainsi dans l'ombre. De nos jours, de tels masques existent encore, même s'ils se font plus rares (*).

(*) : citons pour exemple Victor Hugo, Jean Cocteau ou, plus récemment, le Duc de Saint-Amand. Parfois — et pour ajouter à la confusion — les victimes de ces masques sont aussi des simulacres d'Immortel. Celui-ci, dépossédé de son identité et pourchassé par les Arcanes mineurs, est obligé de se dissimuler le temps que l'orage passe.

TROISIÈME MENSONGE : LES ROSICRUCIENS

Création du XX^e siècle, les mouvements rosicruciens se réclament les dignes héritiers des figures R+C du XVIII^e siècle — les masques du Deuxième Mensonge ! Organisations qui distillent quelques bribes de la Vérité sous un monceau de mensonges et contre-vérités, leur ouverture aux profanes en fait des organes de financement fort intéressants. La diffusion de la doctrine « rose-croix » aux masses est la raison du succès phénoménal de ses masques. Les organisations rosicruciennes accueillent parfois en leur sein des Synarques ou des Templiers qui espèrent ainsi grappiller quelques bribes de Sapience R+C. L'exemple de réussite complète est bien évidemment l'AMORC, regroupement mystico-philosophique qui attire plusieurs centaines de milliers de membres. Une telle structure, avec une hiérarchie pseudo-initiatique forte, est ainsi impossible à infiltrer, même pour une obédience de Manteaux Rouges.



GÉOPOLITIQUE ET RELATIONS

« En raison de notre Ontologie, nous considérons que l'Homme est la créature la plus évoluée de celles qui vivent sur Terre. En cette période charnière de l'Histoire, la Régénération de l'Humanité nous semble plus que jamais possible en raison de la convergence des consciences, de la généralisation des échanges internationaux, de l'extension du métissage culturel, de la mondialisation de l'information, ainsi que de l'interdisciplinarité qui existe désormais entre les différentes branches du savoir. »

*Positio fraternitatis,
Quatrième Manifeste rosicrucien, 20 mars 2001.*

GÉOPOLITIQUE

Les branches de la Rose+Croix rayonnent sur le monde. Aucun continent n'échappe à leur influence. Avant tout, la Coupe domine l'Asie, berceau de l'Arcane mineur. Là, les mensonges sont rois.

Si le siècle dernier a vu une disparition progressive de la Rose+Croix en Europe, l'Arcane mineur essaie aujourd'hui de reprendre l'avantage. Pour preuve, les principaux conflits entre lui et les autres acteurs occultes se déroulent sur le Vieux Continent.

Zones d'hégémonie

JAPON

La Rose+Croix règne depuis un siècle sur le Japon, sans jamais défaillir. C'est en 1901, avec le rituel de l'Abra-Melin, que ses branches ont pu s'établir sur l'archipel. Auparavant, la magie des Kamis — des Shen, les « Nephilim asiatiques », plongés dans une Narcose séculaire nourrissant les Champs magiques du Japon — empêchait toute implantation durable d'un Arcane mineur, quel qu'il fût. La Révélation a changé la donne et les R+C ont été les premiers à en profiter. S'implantant profondément dans cette société en se faisant fort de détourner la philosophie bouddhiste et shintoïste — qu'ils avaient par ailleurs contribué à développer des siècles plus tôt —, ils ont pu mobiliser les ressources nationales pour leur propres projets...

Aujourd'hui encore, les forces vives du pays, qu'elles soient économiques, politiques, médiatiques ou criminelles, sont soumises à la Rose+Croix. En quelques années, la branche de l'Esprit a su regrouper toute la volonté populaire autour d'un objectif collectif : redresser le pays, en faire une grande puissance.

81

L'ASTRAL

Les R+C ont pleinement intégré l'Astral dans leurs recherches et leurs manipulations. Ils connaissent ce versant du monde aussi bien que les Immortels, si ce n'est plus. Les branches de l'Espace et du Temps — parfois associées à celle de l'Esprit — en ont fait un terrain d'expériences fort poussées. En réalité, les R+C ne s'intéressent guère à l'exploration de l'Astral et à la découverte de Plans subtils nouveaux ou oubliés. Ils travaillent plus en profondeur, sur les concepts mêmes qui donnent naissance aux Plans subtils et sur les Champs solaires qui soutiennent cet édifice. Ils ont été les premiers à découvrir le lien fondamental entre ces espaces magiques et le mythe dans le monde profane. Non pas au sens communément admis — les légendes et l'histoire donnent corps aux Plans subtils —, mais dans la perspective d'opérer directement sur un tel lien et d'observer ainsi les conséquences d'une modification importante de plusieurs Plans subtils sur le monde profane. Dans leur quête perpétuelle de l'Eidos, ils ont appris à canaliser, puis redéfinir certains archétypes d'idées et de concepts — via une technique qu'ils appellent la Mémétique.

Récemment, une Faction R+C a pu détourner les travaux d'un Degré synarque sur les Espaces cybergnostiques. Chose d'autant plus aisée que les R+C furent les initiateurs du concept de cybergnose afin d'observer ce que le Denier, plus en avance qu'eux en matière de réalité virtuelle, pourrait en faire. Au final, l'axe de recherche a été abandonné. Pourquoi s'embarrasser d'outillage informatique pour reproduire ce que les Tekhnès de l'Espace permettent déjà de faire ?

Depuis bien longtemps, les R+C sont capables de créer des poches-prisons dans l'Astral pour piéger de puissants ennemis. Depuis 2001, ils savent créer des Akasha capables de capturer des Immortels voyageurs.

Les R+C ont compris l'existence des mondes de Kabbale, grâce à leurs marches et aux indications de Nephilim alliés. Ils pensent sincèrement qu'il s'agit d'un équivalent des Akasha et ne sont donc pas pressés d'en savoir plus. Leurs tentatives pour y pénétrer ont toutes échoué.

Jamais la Rose+Croix n'a eu autant de succès dans la mise en place d'un Égrégor, l'individu s'est totalement effacé devant le collectif devenu un être à part. Dans ce pays, les R+C ont pu développer des techniques et des équipements révolutionnaires. Leur technologie magique a fait un bond en avant grandiose. Tout le complexe économique, contrairement aux rumeurs sur la Synarchie, dépend entièrement de la Rose+Croix.

Ces dernières années pourtant, on a pu assister à plusieurs tentatives de prise de contrôle du pays. Le Temple, l'Empereur et la Synarchie ont chacun tenté de s'infiltrer dans la forteresse qu'est le Japon, sans grand succès jusqu'à présent. La population elle, demande des comptes à ses dirigeants et réclame des résultats concrets à sa mobilisation massive. La Rose+Croix n'est pas capable d'assurer une telle demande. Elle voit ce retour à l'individualisme comme une influence « américano-templière » pernicieuse.

L'organe dominant au Japon est le Collège tekhocratique du Temple égrégorien qui utilise politique et architecture comme une voie vers l'Égrégor. Les Tekhnocrates se sont aussi distingués dans la construction de Brasília — un échec cuisant dans les plans R+C — et le rachat de Baïkonour la Cité des Étoiles, au Kazakhstan, pour édifier une nouvelle cité utopique.

TOIT DU MONDE

La Rose+Croix a un cœur : l'Himalaya. C'est sur cette chaîne de montagnes qu'est né l'Arcane mineur, que s'est élevée Shambhala. C'est au Tibet, au Népal et au Bhoutan que l'influence de la Rose+Croix est la plus forte. De cette trinité rayonne depuis toujours l'influence de l'Arcane mineur sur toute l'Asie. À travers les âges et les mythes — les Sages de la Forêt de Bambou, les Sages blancs du Roi du Monde puis les Mahatmas — les R+C ont profondément marqué les philosophies de l'Inde et de la Chine.

Contrairement au Japon, cette influence n'a ici rien d'économique ou de politique. C'est dans le domaine pur d'un éveil solaire que travaillent les Mahatmas. Ils ne cherchent pas non plus à illuminer les masses, mais leur travail sur le Ka-Soleil amène un enrichissement notable des Champs solaires de la région. Cette poignée de R+C a une influence telle sur le monde qu'elle suffit à maintenir Shambhala dans l'Astral. Des centaines de

milliers d'hommes de toutes les nationalités se réfèrent sans cesse à leur sagesse, ils sont pour eux l'incarnation du mystique accompli, de la conscience illuminée. Les Mahatmas ne craignent plus grand-chose, ils vivent dans les jardins de Shambhala ou fréquentent les mystérieux Gomchen — des Shen qui ont fondé un royaume magique au Bouthan Shangri La, entièrement tourné vers la méditation transcendante. Même depuis l'annexion du Tibet par la Chine, les Mahatmas continuent de faire rayonner la lumière R+C dans la région et dans le monde.

Alors que le Japon est assurément le foyer d'une suprématie matérielle et sociale de la Rose+Croix, les Mahatmas sont le parfait exemple de ce à quoi peut mener le développement magique de la Rose.

AFRIQUE DU SUD

Pays délaissé pendant longtemps par la plupart des acteurs occultes, l'Afrique du Sud est sous la coupe d'une société rosicrucienne locale. Présentée comme une faction dissidente de l'AMORC — le masque principal de l'Arcane mineur — la Loge Supremus Mundus de Prétoria exerce une grande influence sur les milieux financiers et politiques. Derrière cet activisme rosicrucien se cachent de véritables expériences de mort imminente et de méditation transcendante, la LSMF appartenant à la branche de l'Espace.

De nos jours, alors que le pays n'est plus sous le coup de sanctions économiques internationales, la Rose+Croix se fait fort d'utiliser ses contacts pour étendre son influence en Sud-Afrique — Burundi, Zimbabwe, Mozambique, Namibie, etc. Cette extension, qui est devenue critique, a poussé le Temple à réagir. Du bailliage *Terrae Rexum Johannum* (Afrique du Sud, Somalie et Éthiopie), les Templiers ont tenté diverses offensives, sans grande réussite. C'est donc par l'intermédiaire de leur bailliage phare, *Terrae Novae* (États-Unis d'Amérique) qu'ils ont pu manœuvrer plus efficacement. D'abord en limitant l'interventionnisme de l'Afrique du Sud dans les problèmes intérieurs de l'ex-Zaïre, ensuite en finançant directement des groupuscules ségrégationnistes en Afrique du Sud. Malgré tout, le pays garde une grande influence dans la région et les R+C en profitent largement. Surtout, le Temple a pu observer la rapidité de réaction de la Coupe. Quelques mois après les premières tensions, il a eu la preuve que certains soldats de compagnies militaires privées sud-africaines utilisaient des Tekhnès de la branche du Corps. Aujourd'hui, le durcissement de ces conflits occultes se fait plutôt au sein des organisations de coopération régionale et de développement économique que sur des champs de bataille.

Prospections

RUSSIE

Depuis la chute du régime communiste en Russie, les R+C tentent de s'imposer dans le pays. L'accession d'un Naute du Temple à la plus haute autorité de l'État n'a pas changé la donne. De nombreuses sectes servent de masques aux R+C du pays et commencent à engranger un potentiel d'influence

relativement conséquent. La situation n'en est pas moins tendue avec les autorités et l'Église orthodoxe. La seule victoire de la Rose+Croix dans cette région est l'Académie des Sciences qui est totalement sous le contrôle du Collège de la Révélation de l'Égrégor Akashique (CRÉA). Pour le reste, le Temple reste le grand vainqueur. Le pays étant très peu réceptif aux masques roscruiciens, c'est principalement par l'intermédiaire de la nébuleuse Luna que la Rose+Croix agit. Sa « filiale politique » — CODAT International — organise de nombreux séminaires qui sont autant de prétextes pour recruter des financiers et des hommes politiques capables de contrebalancer le poids du Temple.

EUROPE

Avec la défaite de la Rose+Croix face aux Templiers lors de la guerre autour de l'Hermetic Order of the Golden Dawn, c'est une grande partie du Vieux Continent qui s'est affranchi des R+C. Malgré le renouveau opéré, d'abord aux États-Unis avec l'AMORC, ensuite en Asie avec Luna, la Rose+Croix a toujours cherché à reprendre sa position en Europe. Bien sûr, il reste de nombreuses cellules très bien implantées dans les pays du Vieux Monde, mais c'est l'influence que la Rose+Croix avait entre le ^{xvi}^e et le ^{xviii}^e siècles qu'elle cherche à retrouver. L'âge d'or des roscruiciens.

En Europe, les nombreuses sectes autoproclamées héritières de la rose-croix constituent un bon fond de commerce, mais insuffisant pour pouvoir se mesurer au Temple ou à la Synarchie.

Zones de conflit occulte

VENISE

Capitale de l'occultisme européen, la cité des Doges attire toutes les factions occultes. Seul le Temple est étrangement absent de la scène. Sans doute l'ancienne alliance entre l'Axe d'Airain et les Carbonari au ^{xix}^e siècle a-t-elle permis d'éclipser pour toujours les Templiers. D'autres acteurs occultes sont pourtant influents à Venise. Depuis le déménagement du siège du treizième Arcane Majeur à Paris, il reste encore quelques Selenim, fort discrets et refusant de s'impliquer dans les conflits. À côté des factions les plus classiques, une société secrète marque la ville de son sceau. La Chevalerie du Pélican est un groupuscule apparenté aux R+C qui est au service d'une créature hybride entre l'humain, le Nephilim et l'Homoncule : le Grand Pélican. Ce dernier vit en suspens dans un cocon de verre, plongé dans un liquide magique créé à partir de l'essence des Nephilim : leurs Éléments et leur Sapience. Le Grand Pélican reste assurément un mystère. Déjà vaincu, ses serviteurs ont à chaque fois réussi à le « reconstituer » en vampirisant des Nephilim. La Chevalerie du Pélican exerce une influence considérable sur le milieu occultiste de la ville. Le Grand Pélican lui-même est une légende, un monstre mythique, le croquemitaine des occultistes.

La plupart des Nephilim de Venise cherche à le détruire définitivement. Évidemment, dans cette ville, ce sont les alchimistes qui sont les plus présents. L'Axe d'Airain garde

d'ailleurs une forte influence. Selon de nombreuses rumeurs, le Grand Pélican devrait en partie ses pouvoirs au Lion Vert lui-même ou en tout cas à son mystérieux Élixir solaire (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 74) qui fait de certains humains ses Acolytes en leur conférant l'immortalité. Le Grand Pélican a effectivement réussi à détourner cet élixir pour devenir ce qu'il est, ayant pu survivre à certaines expériences pratiquées par le Lion Vert.

Depuis quelques années, la Rose+Croix a pleinement intégré le Grand Pélican dans ses plans et les conflits occultes se déchainent dans la ville, entre alchimistes et fidèles de la créature hybride.

En retrait, les loges Carbonari, affiliées à la Synarchie, restent présentes. Elles manquent cruellement d'un Illuminé pour mieux les organiser et affermir leur position.

LONDRES

Dans cette ville les luttes occultes sont fort anciennes et remontent à l'époque élisabéthaine avec les intrigues de John Dee. On ne saurait oublier non plus la fin du ^{xix}^e siècle avec les folies d'Aleister Crowley. Depuis le début des Guerres de l'Apocalypse, les acteurs occultes de la ville ne sont pas en trêve, bien au contraire.

La Coupe est très présente dans la ville par l'intermédiaire de deux factions. Tout d'abord, l'Arcadian Society of Myths, un Collège de la Rose+Croix, vient d'être réactivé par la branche de l'Espace. Il a pour schème d'étudier les Akasha liés à l'Autre Monde. Ensuite, l'influence de la Coupe se retrouve dans l'Albany Academy, club littéraire d'inspiration roscruicienne qui est en fait l'une des couvertures de l'Astrum Argentinum (A.A.), une secte manipulée par le 666. Depuis, le Conclave Majeur de 1999, l'A.A. est tombé en déliquescence et la Rose+Croix l'a infiltré pour le réintégrer dans sa hiérarchie. La Rose+Croix, avec ces deux structures, souhaite relancer le projet de la Nouvelle Camelot, différent de l'original, visant à bâtir une forteresse astrale dans les Plans subtils londoniens. Pour la réussite de ce projet, elle doit récupérer la Stase d'un Nephilim, Bran, une branche couverte d'inscriptions antédiluviennes, enterrée dans la région de Londres après l'écartèlement de son Pentacle.

C'est pour cela que la Rose+Croix a pour adversaire principal et déclaré, la Chapelle des Mystères d'Isis, The New Church of Splendor, installée dans le quartier de White Chapel. Ces Mystes veulent



L'Albany Academy est un club littéraire rosicrucien
qui dissimule l'Astrum Argentinum (A.-A), une secte manipulée du 666

également récupérer la Stase de Bran qui leur a été volée par des Nephilim au VIII^e siècle. Après avoir détruit en 1999 le quatrième Temple Théosophique de l'Aube Dorée, qui s'est avéré être un leurre, les Mystes ont repéré les activités des R+C et ont compris qu'elles avaient un lien avec la Stase qu'ils recherchaient.

Enfin, ce conflit a éveillé l'intérêt d'une caravane de Gitans, les Loups du Crépuscule, spécialisés dans la lutte contre les R+C en général et les Frères sombres en particulier. De retour à Londres, après le Conclave majeur, les Bohémiens se sont intéressés à la résurgence de sectes rosicruciennes dans la ville, et ont donc décidé de passer à l'action en s'attaquant à l'Arcadian Society of Myths. Pour couronner le tout, le Prince Noir, un Selenim ayant installé son Royaume dans Big Ben, observe ce conflit naissant, attendant de choisir son camp. La guerre occulte a commencé.

Deus



Homo

Est

RELATIONS

Immortels



AR-KAÏM

Nouvelle génération d'Immortels, les Ar-Kaïm ont rapidement attiré l'attention des R+C. Dans un premier temps, les R+C ont réagi fort violemment. Ils étaient persuadés que ces êtres-Ka étaient le résultat de nouvelles expériences des Nephilim sur des humains — à l'identique de Ram. De nombreux Déchus s'étant improvisés mentor de Révélés furent ainsi sauvagement éliminés par des émissaires de la branche du Corps. Plus tard, lorsque les R+C comprirent que les Ar-Kaïm étaient un phénomène « naturel », ils décidèrent d'étudier plus en détail ses créatures. Ils s'infiltrèrent dans leur entourage, transformant leurs parents en espions, se faisant leurs amis. Le tout dans l'espoir de mieux les comprendre et de s'en faire des alliés.

Les R+C ont aujourd'hui compris que les Ar-Kaïm étaient des humains « normaux », des profanes que la rencontre d'un Nexus transforme. Depuis, ils entraînent certains de leurs membres pour devenir Ar-Kaïm. La Rose+Croix cherche donc désespérément un moyen efficace de prévoir les Nexus. Elle compte utiliser ses relations parmi l'Étoile.



SELENIM

Ils sont l'ennemi, plus encore que les Nephilim. Car non contents de prendre le corps d'un humain, ils en asservissent d'autres en vampirisant leur Ka-Soleil. Pourtant la Lune Noire est une part intégrante des plans R+C, c'est réellement la perspective de l'Assouvissement qui hérisse ses agents. Très récemment, la branche du Corps a créé une nouvelle Fraternité dans le cadre du mouvement Tenebra: la Nigreda Rosa et Aurea Crux (NRAC). Ses membres cherchent à résister à toute tentative d'Assouvissement. Ils suivent scrupuleusement les principes du stoïcisme. Ils cherchent aussi à développer des Tekhnès créant de véritables courts-circuits dans l'Assouvissement. En libérant des effluves de leur Ka-Soleil, ils peuvent provoquer une certaine ivresse chez un Selenim puis le plonger dans un état pouvant être comparé à une forme de *delirium tremens* mystique.

À côté de cela, les membres de la branche invisible ont toujours été particulièrement attirés par les Selenim et ont souvent cherché à les approcher pour mieux comprendre leurs pouvoirs. C'est par l'étude de la Lune Noire qu'ils arrivent à développer leurs étranges Tekhnès.



LE CHARIOT

Les branches du Corps et de l'Esprit et le Chariot ont de nombreux points communs. Il est difficile de dire si les programmes de l'Arcane Majeur empruntent aux Tekhnès pour améliorer le simulacre ou si c'est l'inverse qui a eu lieu. Il est pourtant bien évident qu'Adoptés et R+C ont travaillé de concert, non pas dans le développement de pouvoirs

mais bien dans l'analyse du corps et de l'esprit humain et de sa sensibilité à des stimuli magiques.



L'EMPEREUR

D'une certaine façon, les visées de la Rose+Croix et celles de l'Empereur sont identiques: développer le Ka-Soleil des humains. Évidemment, l'utilité qui en sera retirée diffère selon les Arcanes. La Rose+Croix s'intéresse de près aux Thaumaturges, ces humains « élevés » par l'Empereur et disposant de pouvoirs fort proches des Tekhnès. De façon plus générale, les deux Arcanes ont bien souvent collaboré avec la volonté affichée d'élever la conscience humaine. Certains complots de l'un ont ainsi reçu le concours de l'autre, sans qu'il soit pourtant directement impliqué dans les résultats attendus. C'est tout simplement parce qu'une grande confiance lie l'Empereur et la Rose+Croix, chacun sachant que l'autre concourt à l'éveil de l'humanité. L'Empereur entend toutefois bien garder pour toujours un statut de « parrain », seul capable de garantir à l'humanité un statut exalté. Les R+C eux, pensent sincèrement que l'humanité, parvenue à l'Égrégore, n'aura plus besoin des Nephilim et saura s'en débarrasser.



L'ÉTOILE

Cet Arcane Majeur est indiscutablement la structure qui en sait le plus sur la Rose+Croix. Sans doute parce que, au cours de l'Histoire invisible, les deux factions se sont sans cesse livrées à une danse effrénée, tantôt alliées, tantôt ennemies. Ram, lors de son éveil mystique, a pris conscience de l'existence de l'Iz. Il a donc enseigné à ses fidèles l'existence de forces cosmiques indescriptibles, dépassant de loin le cadre de la Terre, des humains... et des Kaïm eux-mêmes. C'est en cela que les deux Arcanes sont proches, chacun croyant fermement à l'existence de forces ou d'êtres dont le pouvoir dépasse celui des Nephilim et qui est même à leur origine. C'est ensuite que viennent les divergences. Enfants du soleil, les humains sont pour la Rose+Croix des êtres à part, parce que nés de l'Éther solaire qui nourrit la Terre et tout le système solaire. Pour les Adoptés de l'Étoile, au contraire, l'Éther du soleil n'est pas plus « pur » que les Éthers planétaires. Tous ne sont qu'une émanation du Prime Éther, la force vive du Cosmos.



LA MAISON-DIEU

Étrangement, le Maison-Dieu n'est pas le pire ennemi de la Rose+Croix, bien au contraire. Les phalanges de la Maison-Dieu sont étonnamment passives devant l'activisme R+C. Le Prince Dracka lui-même considère que l'Arcane de la Coupe n'est qu'un rassemblement d'illuminés sans danger. Depuis des siècles, l'Arcane Majeur est aveuglé par les réseaux rosicruciens. Face aux alertes de ses pairs, Dracka n'a qu'une devise : « la Rose+Croix n'existe pas ».

Pour des Nephilim ayant déjà eu affaire à des Rose+Croix, cette attitude est au-delà du risible, elle est criminelle. À tel point que certains en sont venus à s'interroger sur les raisons d'un tel aveuglement. Le seizième Arcane Majeur et la Coupe entretiennent-ils des relations coupables ? La vérité est très proche. Dracka a été contacté par des émissaires de la branche du Temps. Pleins de fiel, ils lui ont proposé de réaliser son rêve : exécuter Prométhée... avant même que son crime ne soit commis. Ils lui ont fourni les pistes pour construire une machine à remonter le temps — la Machine Kang ! Bien sûr, l'ensemble du mécanisme n'est qu'un leurre. Pour attiser la haine de Dracka à l'encontre du Temple, la Coupe a organisée le « transfert » du rituel censé assurer le succès de la Machine Kang. Le rituel est codé dans le célèbre *Codex* de Léonard de Vinci, acquis il y a quelques années par Gill Bates, fondateur de MicroSerf, Naute du Temple, Bailli de *Terrae Novae* et directeur de l'Int Staff, la cellule de renseignement technologique du Temple.

Arcanes mineurs



MYSTÈRES

Les R+C rejettent en force toute idée de « fusion » de la psyché humaine avec un effet-Dragon d'Orichalque, un Démon. Pour eux, les Mystes sont donc l'antithèse de l'initiation, du cheminement spirituel de l'homme vers la lumière, vers l'Eïdos. L'ésotérisme myste se plonge au contraire dans les profondeurs de l'âme, cela étant vu par la Rose+Croix comme l'héritage inaliénable de Prométhée. Éveillés par un Nephilim, les Mystes resteront toujours dans une optique étriquée, un rapport de force entre eux et leurs « dieux déchus ». Incapables de sortir de cette dualité équi-

voque, les Mystes sont généralement considérés avec pitié par les R+C. L'ensemble de la philosophie des Chapelles, malgré leur différence, n'est vu que comme une tentative d'asservissement de l'humanité à des principes dépassés qui limitent l'épanouissement de la race humaine. Parfois, les deux Arcanes sont même entrés directement en conflit. À chaque fois que les Mystes cherchaient à travailler sur le Ka-Soleil, les R+C se sont dressés face à eux pour empêcher leurs expériences. Ainsi, les conflits atteignirent une ampleur jamais égalée lors de l'enfance du Roi-Soleil, alors que les R+C et l'Empereur avaient travaillé de concert pour former le futur roi de France, les Mystes tentèrent de le récupérer et l'influencèrent grandement. Finalement, les R+C éliminèrent ces initiés de la scène occulte française (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 56).

Plus récemment, les R+C font régulièrement fermer des théâtres en France. Fondés par l'Église éternelle éphémère (Chapelle du Midi), ces théâtres sont en réalité des lieux d'expériences mystiques pour les comédiens et les spectateurs. L'art dramatique est vu comme une catharsis pour l'âme. Craignant le développement de pouvoirs psychiques spontanés et non maîtrisés, les R+C interviennent aussi souvent que possible pour interdire ces spectacles ou enlever des comédiens jugés dangereux.



TEMPLE

La Rose+Croix connaît bien le Temple. Elle l'a infiltré à de nombreuses reprises, l'a manipulé sans cesse. Bien sûr, cela n'a jamais suffi à le rendre inoffensif et les R+C restent particulièrement attentifs à ses plans. Cependant, la nature même du Temple facilite toutes les tentatives de manipulation. Un organe tout entier tourné vers la domination politique est d'autant plus aisé à utiliser. Sur ce terrain pourtant, il faut bien avouer que la Rose+Croix n'est pas de taille à se mesurer aux Templiers. Dans leur perspective d'Égrégore, les R+C s'intéressent eux aussi à la « domination des masses », mais ils ne conçoivent pas le pouvoir sans une philosophie réellement mystique portée sur l'essor de l'humanité. Les Templiers, eux, ne cherchent qu'à imposer leurs principes sacro-saints à la populace profane aveuglée par le matérialisme. Aussi, le *modus operandi* de la Rose+Croix est autrement plus limité dans la sphère politique, économique ou sociale. Et les capacités d'action ne sont pas les mêmes. Le Temple possède une influence mondiale dans toutes les sphères, que ce soit au niveau international ou local. Il est donc autrement plus aisé pour la Rose+Croix d'utiliser les ressources du Temple que d'agir directement. Voilà pourquoi elle se contente en général d'utiliser les obédiences de l'Arcane mineur ennemi, en les intégrant à ses propres schèmes.



SYNARCHIE

Pour la Coupe, la Synarchie est l'ennemi secret. Le Denier n'a jamais pu être infiltré en profondeur par les R+C, au contraire des deux autres Arcanes mineurs. Bien sûr, certains Degrés sont tombés sous la coupe de la Rose+Croix, mais ils ont toujours été rapidement coupés du reste de la pyramide synarque. À croire que la Synarchie sait « intuitivement » à chaque fois qu'on tente de l'infiltrer.

Les R+C ont bien compris qu'il existe en réalité une petite cellule d'initiés réellement au courant des plans de l'Arcane mineur, le reste n'étant qu'une masse de pions plus ou moins importants. Les autorités R+C sont désormais convaincues que la Synarchie dissimule une volonté non-humaine. Elles se sont aussi aperçues que les plans synarques s'inscrivaient presque toujours dans des remous bien particuliers de l'Eïdos. La Coupe n'est donc pas le seul Arcane mineur à avoir appréhendé ce niveau de conscience et à être capable d'y intervenir. Plus que jamais, les R+C cherchent donc à en savoir beaucoup plus sur la Synarchie.

Profanes

LUNA

Véritable nébuleuse sectaire gravitant autour d'un seul homme — le révérend Lun Myung — Luna constitue le masque le plus efficace de l'Arcane mineur. En réalité, elle applique les mêmes techniques de dissimulation que la Rose+Croix elle-même. Elle n'est ainsi qu'un assemblage apparemment hétéroclite d'associations en tous genres : politique, artistique, humanitaire... Il est impossible de dénombrer ces associations. À l'échelle internationale, elles sont sans doute plus d'une cinquantaine, mais plusieurs centaines relaient le discours du « Messie poly-chrétien unificateur » au niveau local. La secte est née au Japon dans les années cinquante. Son révérend est un immigré coréen qui a aujourd'hui fait fortune. Il est sans aucun doute un Imperator, mais il est devenu inaccessible pour le commun des mortels. C'est désormais principalement au travers du multimédia que passent ses messages, son épouse s'étant aussi faite son ambassadrice.

L'influence de Luna — officiellement l'Église pour l'Union Chrétienne du Saint-Esprit — est prépondérante en Asie : Japon, Chine, Corée, Thaïlande... Elle touche aussi la Russie, l'Europe et les États-Unis d'Amérique dans une moindre mesure. Elle contrôle des entreprises (d'informatique, des chantiers navals, d'électronique) et influence sur la politique par des « groupes de travail », comme CODAT International ou le Global Security Council (GSC) — spécialisé dans l'analyse militaire pour contrer le terrorisme.

LES ROSICRUCIENS

Évidemment, la Rose+Croix entretient des rapports privilégiés avec les groupements qui se réclament de l'héritage de Rosenkreutz et de la Fama Fraternitatis. AMORC, Rose-Croix d'Or, Ordre du Temple d'Orient, Societas Rosicruciana in Anglia (SRIA), Rose-Croix de Haarlem, mais aussi des sociétés dérivées des enseignements des occultistes de la Belle Époque, comme Éliphas Levi ou Papus — le martinisme — ou la théosophie, enseignement des Mahatmas transmis par Helena Bla-

vatsky. Ces groupements ne sont pas réellement des acteurs pour la Rose+Croix, ce sont avant tout un gigantesque labyrinthe destiné à perdre ses ennemis. Dans ce véritable écheveau occulte, il est terriblement difficile de repérer les véritables R+C, car chaque groupe est *réellement* persuadé d'être le digne héritier des rose-croix du XVI^e-XVII^e siècle. Bien sûr, certains R+C se dissimulent en leur sein et propagent ainsi la mystique Rose+Croix réelle, dans la tradition du Troisième Mensonge.

Ces groupes plus ou moins sectaires constituent eux-mêmes de véritables réseaux d'influence. Ils organisent des rencontres entre intellectuels, des salons artistiques, des foyers socio-éducatifs, des *happenings* créatifs, des groupes d'études ou des séminaires d'astrologie karmique méditative... Tout le système des masques R+C repose donc sur plusieurs niveaux. Pour ceux qui traquent la Rose+Croix, il faut des années de travail pour réussir à établir un fragment de cartographie, un organigramme ridicule par rapport à l'organisation globale et pourtant déjà terriblement complexe. Un bon masque R+C n'est toujours que le quatrième ou cinquième écran avant de commencer à révéler un véritable maillage occulte. Les luttes entre factions, les rancœurs et les jalousies entre rosicruciens ne facilitent d'ailleurs pas le travail. Elles compliquent les recherches car il faut alors jouer avec les sensibilités de chacun. Pour chaque porte ouverte, deux autres se ferment. L'une d'entre elles était peut-être la bonne, justement !

Les Bohémiens

Traîtres au peuple humain ; voilà comment sont considérés les Bohémiens par les R+C. Ils sont les alliés d'Akhenaton le voleur et ont participé à la construction de la némésis de Shambhala : Aggartha. Les R+C vouent une haine terrible aux kumpania. Les Bohémiens sont censés avoir sacrifié leur âme pour maîtriser les miettes de la magie des Immortels. Les R+C ne connaissent pas précisément la Brume, mais ils ont conscience que le Ka-Soleil des Bohémiens est « voilé » par une force magique. À

travers l'histoire, la R+C s'est attaquée à de nombreuses reprises aux Bohémiens, attisant la peur et la haine des profanes envers le Peuple-Église.

FIGURES

« Nous Leur devons la charité d'avoir placé sous les yeux des hommes la Réalité Sublime de l'Adeptat, s'exposant ainsi Eux-mêmes à l'incompréhension du plus grand nombre pour le bénéfice du plus petit. »

Helena Blavatsky, 1888.



RAM

Caractère

« Je suis le fruit d'une expérience des Kaïm qui a mal tourné. Certains les haïssent pour leurs atrocités, moi je ne leur en veux pas. Sans doute aurions-nous fait de même à leur

CARACTÉRISTIQUES

Ka-Soleil : N.A. Ram est l'équivalent d'un Agarthien.

Ka-éléments : Pas Initié dans les cinq Ka-éléments

Traditions à Maître : Arcanes Majeurs (tous), Arcanes mineurs (Bâton, Coupe et Épée), Ésotérisme, Histoire invisible (toutes les périodes), Langues (toutes), Plans subtils (Akasha et Anti-Terres).

NOTE : sa parfaite connaissance des Arcanes Majeurs est due au fait qu'une partie de son Ka-Soleil est intégrée dans les Lames Majeurs — les pétales de la Rose cosmique volés par Akhenaton —, sa connaissance des langues et des Plans subtils lui vient de son lien avec l'humanité.

place... Nous sommes en concurrence dans la course à l'évolution et à l'illumination cosmique. Il ne peut y avoir qu'un vainqueur et eux ont déjà échoué. Leurs espoirs se sont envolés avec le naufrage de leur Sentier d'Or alors que notre ère ne fait que commencer. Je suis le père et la mère de l'humanité et mon devoir est de vous conduire, de nous conduire, vers l'illumination absolue : l'Égré-gore ! »

Aspect

Ram n'a pas à proprement parler d'aspect. Son corps physique est celui d'un nouveau-né. Mis en

« stase » dès sa naissance, Ram plongeait en catalepsie. La Chute consuma son corps et libéra son esprit, mais lorsque Ram et les Frères aînés de la Rose+Croix créèrent Shambhala et le bloc adamantique, la première forme qui apparut fut celle d'un nouveau-né. D'ombre, elle devint matière, chair et sang. Aujourd'hui, ce corps est situé au centre de Shambhala, au cœur du bloc adamantin, et se développe au fur et à mesure que les R+C approchent de l'Égré-gore.

La conscience de Ram ne fait qu'une avec Shambhala et il ne se manifeste jamais dans le monde profane. S'il devait prendre une forme, ce serait celle d'un humain rayonnant de lumière, homme ou femme, beau ou laid, en fonction de son interlocuteur — pour Akhenaton par exemple, il prit l'apparence humaine qu'avait adoptée Prométhée lors du Sentier d'Or.

Histoire

Lorsque Ram émergea du ventre tordu par la douleur de l'Androgyne, il ne poussa aucun cri. Il ouvrit les yeux sur un monde qu'il n'avait que rêvé. Doué d'une empathie parfaite avec les humains, il ressentit instantanément les sentiments et les émotions de l'humanité, aussi bien la souffrance que la jouissance, la colère que la joie, la jalousie que la compassion. En un instant, il comprit que l'humanité était prisonnière des désirs et des expériences atlantes. Ceux qui avaient provoqué la naissance de Ram prirent peur — sans doute virent-ils inconsciemment leur chute dans le regard du nouveau-né — et décidèrent d'enfermer ce dernier dans une prison matérielle et magique conçue grâce au savoir des Maîtres Pragmatides, l'Ar-KaNa à l'origine des premiers objets magiques. Ram plongeait son corps en catalepsie et se mit à rêver. Grâce aux artefacts qui l'emprisonnaient, il put appréhender la structure des courants élémentaires, puis celle des Ka-éléments accrochés à son Ka-Soleil. Dans ses périples oniriques, il visita les premiers Plans subtils. Il y fit la rencontre d'un étrange Kaïm, Héh, celui qui plus tard fonderait les Pérégrins d'EntreMondes avec les premiers R+C (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 104). Ensemble, ils comprirent l'origine des Plans subtils, leur structure et leur devenir. Ensemble, ils découvrirent l'existence de l'Eidos.

Puis, vint la Chute, née des erreurs des Kaïm. Ram comprit que le Sentier d'Or avait empêché l'évolution de l'humanité, que les Kaïm avaient phagocyté son véritable potentiel en la transformant en un simple jouet sacrifié sur l'autel de leur orgueil. Ram comprit qu'il se devait d'être le guide de l'humanité dans la course à l'évolution. Les Kaïm avaient échoué, l'ère de l'homme pouvait commencer.

Aidé des Supérieurs Invisibles, ses enfants et ses frères, Ram rassembla des hommes en une fraternité afin qu'ils deviennent ses messagers et ses disciples. Ainsi naquit la Fraternité de la Vérité. Ensemble, ils créèrent le bloc adamantique, avant que Ram ne transmute son Ka-Soleil en un terreau spirituel qui servirait de base à la cité solaire de Shambhala. Les Supérieurs Invisibles et la Fraternité de la Vérité se dispersèrent dans le monde et Ram entra en méditation pour préparer les temps futurs. Il y resta jusqu'au ^{xiv}e siècle avant l'Incident Jésus, jusqu'à ce qu'Akhenaton se rende à Shambhala pour lui demander son aide. Il voulait de ce dernier qu'il lui cède une partie de son Ka-Soleil pour que les hommes prennent part à la nais-

sance des Arcanes Majeurs. En un mot, il souhaitait que les porteurs de Ka-Soleil aident les Immortels dans leur quête de l'Agartha. Ram accepta, mais à une condition. Des Nephilim devaient se sacrifier pour offrir leur essence à Shambhala afin que celle-ci s'ancre plus profondément dans la structure de l'Astral. Akhenaton refusa, considérant que le peuple Immortel avait suffisamment souffert. Ram choisit de mettre un terme à leur entretien. L'humanité avait été sacrifiée par les Kaïm. Elle n'avait pas à sauver les Nephilim de leur déchéance. Alors Akhenaton arracha des parcelles du Ka-Soleil de Ram, des pétales de la Rose cosmique. La douleur du Premier Homme fut si forte qu'elle entra en résonance avec l'architecture de Shambhala, paralysant les Mahatmas présents et permettant au Nephilim de s'enfuir. Ram venait d'avoir la confirmation de ce qu'il avait toujours craint. Il n'y avait pas de compromis possible entre humains et Nephilim. Le geste de Prométhée lui avait donné l'espoir d'une autre voie. Celui d'Akhenaton avait tué cet espoir.

Lorsque les Tsiganes vinrent bâtir Aggartha, Ram comprit qu'une nouvelle guerre entre les Déchus et les humains était inévitable. Il contacta les Supérieurs Invisibles pour leur demander de changer leurs plans. Les Frères de la Vérité disparurent pour laisser place aux Frères des mensonges. La structure de la Croix fut repensée. Non seulement, les R+C avanceraient à visage couvert, mais surtout la haine des Nephilim seraient dans leurs cœurs.

Depuis, Ram attend dans sa cité de Shambhala. Il attend que son frère, l'Eth, vienne le chercher pour le terrasser. Il attend cette mort qui lui permettra de renaître et de guider les hommes vers leur avenir.

Influence

Son influence s'étend sur tous les R+C. Ram est à la fois le frère, le père et la mère des Supérieurs Invisibles et leur fidélité est sans faille. Les R+C ayant eu vent de son existence le considèrent comme le Premier Homme, celui qui doit guider l'humanité vers l'illumination, celui qui doit la conduire vers les étoiles et au-delà. Sa légitimité ne sera jamais remise en cause par ceux-là. De plus, certains Immortels se sont laissés convaincre par les Mensonges. Consciemment ou non. Toujours est-il que certains sont prêts à se sacrifier pour la réussite de l'Égrégoré.

But

Le but ultime de Ram est l'Égrégoré, mais, pour que l'humanité puisse atteindre ce stade suprême de l'évolution, il sait qu'il doit mourir. Une fois mort, il doit renaître, mais cela ne se produira que s'il est réellement prêt à mourir. Aujourd'hui et depuis trois mille ans, c'est à sa fin qu'il se prépare.

L'Égrégoré

« L'Égrégoré est le stade ultime de l'évolution, l'illumination suprême, l'aboutissement de l'éveil de l'humanité. Lorsque les

Parousies auront été accomplies, l'humanité dans son ensemble aura vu son Ka-Soleil modifié, marqué à son insu par nos Mensonges et donc par notre vérité. La Vérité.

Alors, je pourrais mourir et renaître afin d'unir les milliards de Ka-Soleil du Graal Primordial et permettre à l'humanité de me rejoindre en Shambhala. La prime cité deviendra notre corps et notre âme. Unis en une seule conscience, en un seul esprit, nous deviendrons l'Homme universel, l'être parfait. Alors, nous partirons pour les étoiles et au-delà. »

LES SUPÉRIEURS INVISIBLES

Les Supérieurs Invisibles sont des êtres immortels nés des Éléments de Ram, au moment de la Chute. Chacun a pour tâche de coordonner les plans d'une des branches de la Rose+Croix et de s'assurer qu'elle sera prête pour la réalisation de l'Égrégoré lorsque le duel cosmique entre Ram et l'Eth aura lieu.

Les Supérieurs Invisibles, hormis l'Eth, sont présentés sous le format suivant.

- **Pouvoirs :** chaque Supérieur Invisible a une compréhension intuitive et absolue d'un champ d'action du Ka-Soleil lui accordant des pouvoirs particuliers décrits dans ce paragraphe.
- **Forme astrale :** par leur nature élémentaire et solaire, les Supérieurs Invisibles n'ont pas de forme physique, mais une forme subtile qu'ils prennent lorsqu'ils sont dans l'Astral.
- **Avatars :** pour agir dans le monde profane, les Supérieurs Invisibles doivent s'incarner dans des êtres vivants organiques. Chacun a ses préférences.
- **Quête :** simple curiosité ou sublime aveu de leur recherche de l'Agartha, chacun des Supérieurs Invisibles, pour des raisons fort différentes, s'est engagé dans une quête agarthienne. Ce paragraphe décrit ses motivations et ses avancées dans cette dernière.

Tous les Supérieurs Invisibles ont leur Ka dominant Très Initié.



Le Supérieur Invisible du Corps

Ce Supérieur Invisible a porté de nombreux noms au cours des siècles : le Multiple, le Démembreur, les Dents du dragon, la Fourmilière... Issu

du Ka-terre de Ram, il est la représentation parfaite du corps et de la matière. Contrairement à la branche qu'il dirige, connue pour sa violence et son efficacité dans le nettoyage par le vide, il n'est pas d'un tempérament violent. Sa grande passion est l'étude des émotions humaines et de leurs déclencheurs physiques et chimiques.

POUVOIRS

En tant que représentation parfaite de la matière, il a une connaissance absolue des particules élémentaires et de ce qui les relie. Qu'il soit sous forme astrale ou incarné dans un avatar, il est capable de dissocier la matière — pas les Champs magiques ou les Ka — et de la recomposer à sa guise. Pourtant, il n'en use qu'avec parcimonie, et cela pour deux raisons. Tout d'abord, il vient rarement en aide aux membres de la branche du Corps, considérant qu'intervenir dans leur évolution serait commettre la même erreur que les Kaïm. Ensuite, il sait pertinemment qu'une maladresse dans l'utilisation de son pouvoir engendrerait une explosion qui provoquerait des secousses dans l'Astral, jusqu'à Shambhala, et pourrait remettre en cause l'Égrégoire...

FORME ASTRALE

Ce Supérieur Invisible a la forme de plusieurs milliers de clones qu'il peut matérialiser ensemble ou séparément en tout point de l'Astral. Ces clones ne sont pas indépendants et parlent d'une seule et même voix. Ils ont l'apparence de nains androgynes aux proportions parfaites et d'une immense beauté.

AVATARS

Ce Supérieur Invisible aime s'incarner dans des humains jumeaux ou dans des animaux. Dans le premier cas, les deux êtres agissent exactement de la même manière et parlent d'une même voix. Dans le second, l'avatar choisi devient capable de parler.

Dans tous les cas, ses « incarnations » sont dotées d'une résistance exceptionnelle et d'une beauté stupéfiante. De plus, ils sont tous capables de changer de forme et de se régénérer.

Les avatars du Supérieur Invisible du Corps sont Très Séduisants et Très Résistants; les adverbes de Meurtrier des armes qui les blessent sont diminués

de deux niveaux; les dégâts qu'ils subissent sont divisés par deux et régénèrent deux cases de santé — action gratuite, une fois par tour.

QUÊTE

Malgré sa maîtrise parfaite de la matière, le Supérieur Invisible du Corps n'a qu'une maigre connaissance des Champs magiques. Convaincu que la Chute a séparé la matière de ces derniers, mais que les deux répondent aux mêmes principes, il s'est mis en quête du moteur des Champs magiques, l'Axis Mundi. Il est aujourd'hui Compagnon dans la quête de l'Harmonia Mundi (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 224) et cherche à comprendre la nature des Fruits d'Or qui selon lui sont la clef de la compréhension de l'union de la matière et de la « magie ».



Le Supérieur Invisible de l'Espace

Issu du Ka-feu de Ram, ce Supérieur Invisible est la flamme ardente, le principe même de l'énergie. Il ne porte aucun nom, mais s'il le devait, ce serait « Feu ». Toujours en mouvement, il se doit d'être partout et nulle part car c'est son essence qui donne aux R+C l'énergie de continuer. Sans lui, sans sa chaleur, de nombreux mensonges se seraient fissurés et auraient éclaté depuis longtemps. Il est sans doute le plus actif des Supérieurs Invisibles, même s'il n'intervient que très rarement de manière directe. Il sait qu'il devra se sacrifier en devenant le moteur de Shambhala pour lui permettre de quitter l'Astral.

POUVOIRS

Par sa nature, il a une grande maîtrise du feu et des incendies qu'il peut générer et contrôler à volonté, mais il est aussi capable de provoquer des passions dévorantes chez les hommes ou de les étouffer. Enfin, il est capable de replier l'espace et de se déplacer instantanément en tout point de la Terre ou même du système solaire.

FORME ASTRALE

En général, il prend l'apparence d'un humain vêtu d'une robe blanche et flottant à quelques dizaines de centimètres au-dessus du sol. Le seul trait particulier de son visage est qu'il est chauve. La couleur de sa peau et celle de ses yeux se modifient en fonction de son interlocuteur. Il aime aussi manifester une flamme au-dessus de sa tête dont les couleurs changent en fonction de ses sentiments. Il lui arrive aussi de prendre l'apparence d'un homme de grande taille — trois mètres —, nu, imberbe, aveugle qui semble composé de verre aux reflets bleutés.

AVATARS

Ce Supérieur Invisible aime s'incarner dans des hommes ou des femmes d'origine chinoise. Sa présence fait que leurs yeux et leur peau deviennent rouges. Cette dernière est si brûlante qu'elle consume les vêtements.

Les avatars du Supérieur Invisible de l'Espace se confondent avec les Métamorphes. Ils sont tous Très Forts et Très Résistants, sont Maîtres en Arts martiaux et ils sont capables de voler — accélération: 20 m/tour, Vit. Max: 1 700 m/tour; 200 km/h.

QUÊTE

Sa nature passionnée a généré en lui un sentiment très humain: la jalousie. Le Supérieur Invisible de l'Espace est jaloux de Jason. En effet, ce dernier, grâce à la quête de la Toison d'Or (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 244), est devenu l'incarnation du voyageur et de l'explorateur alors que ce rôle, d'après lui, lui revenait de droit. Il s'est donc lancé dans cette quête avec colère et passion et ne se rend pas compte qu'il pourrait faire échouer l'Égrégoire s'il s'y perdait. Il n'est que Compagnon dans cette quête qui l'obsède de plus en plus, le poussant à délaisser ses devoirs.



Le Supérieur Invisible de l'Esprit

Issu du Ka-air de Ram, Serapis, le Supérieur Invisible de l'Esprit, est l'architecte des Mensonges. De ce fait, il est le Supérieur Invisible qui a agi le plus souvent sous la forme d'un avatar. On lui doit notamment la pensée gnostique et il est celui qui a permis à Jésus de s'émanciper de ses mentors. Serapis voyait dans cette expérience un renouveau de celle qui avait conduit à la naissance de Ram. Le Supérieur Invisible n'a pas forcé Jésus, il lui a juste démontré qu'il serait préférable pour lui et pour le monde qu'il agisse seul et selon sa propre conscience plutôt que d'obéir à des « manipulateurs orgueilleux ».

POUVOIRS

Serapis a une parfaite maîtrise des schémas de la pensée humaine. Il est capable d'anticiper les mouvements des individus et de les provoquer — principalement les phénomènes de mode. Il est aussi capable de s'immiscer dans les esprits et de guider les réflexions, ainsi, il peut influencer le développement des Plans subtils en modifiant subtilement les rêves de certains humains chez qui la symbolique de la croix est déjà implantée.

FORME ASTRALE

La forme astrale de Serapis est indescriptible et indicible. Ceux qui ont cherché à le décrire parlent d'un labyrinthe physique et spirituel, d'une architecture éthérée, aérienne et improbable, d'un tourbillon sans fin aux ramifications infinies ou d'une forme en une infinité de dimensions. De nombreux humains ont basculé dans la folie, en le voyant et certains Immortels, convaincus que la compréhension de sa forme était une quête vers l'Agartha, se sont perdus en chemin. Depuis, ils errent dans l'Astral, l'air halluciné, et dispensent un discours à première vue incohérent, mais qui véhicule des Mensonges.

AVATARS

Serapis s'incarne uniquement dans des êtres humains. Ses avatars sont dotés d'une telle intelligence qu'ils sont capables de détruire les théories les plus infaillibles et de construire les plus absurdes si bien qu'il peut convaincre n'importe qui de n'importe quoi et rendre fou n'importe quel être humain conscient.

ATTENTION! Ce pouvoir magique est automatique et doit être uniquement utilisé par le MJ comme point d'appui de scénario.

QUÊTE

Serapis a été marqué par le destin et la personnalité de Jésus au plus profond de son être et il s'est lancé dans la quête du Graal (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 219). Devenu Compagnon il y a quelques siècles, il a l'impression, à raison, de ne plus progresser, ce qui le frustre au plus haut point. Il n'est cependant pas obsédé au point d'en oublier ses devoirs. Maître de la pensée rationnelle et logique, son problème est que la notion de sacrifice lui échappe presque totalement. Sans compter qu'il ne pourrait l'appliquer à lui-même car il remettrait en cause l'Égrégoire.



Le Supérieur Invisible du Temps

L'être né du Ka-eau de Ram est peut-être le plus insaisissable des Supérieurs Invisibles. Il a choisi de porter le nom de Hilarion. Maître du temps, il intervient le moins possible de peur de bouleverser l'avenir des Parousies.

POUVOIRS

Hilarion considère le temps comme une simple dimension dans laquelle il est aussi facile de se déplacer que dans l'espace. Il peut donc à loisir déplacer des choses ou des personnes dans la trame du temps, il peut aussi les vieillir ou les rajeunir. Néanmoins, il a conscience que son pouvoir peut bouleverser le destin de l'humanité s'il n'y fait pas attention et en use donc avec parcimonie.

FORME ASTRALE

Hilarion prend la forme d'un ouroboros doré flottant à hauteur des visages et palpitant au rythme du cœur de son interlocuteur. Ceux qui se perdent dans la contemplation de cette forme risquent d'y perdre leur esprit ou de se retrouver dans des Plans subtils très éloignés du monde profane. Là où le temps n'existe pas.

AVATARS

Hilarion a de nombreux avatars, mais il se manifeste assez peu auprès des R+C. Néanmoins, lorsqu'il s'incarne, il aime le faire dans un nourrisson mâle ou femelle qu'il dote de la parole et de ses pouvoirs sur le temps. Sa maîtrise de ce dernier lui permet d'échapper à bien des menaces.

QUÊTE

Obsédé par la notion d'origine, Hilarion s'est engagé dans la quête de l'Atlantide céleste (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 232). Sa réussite fut rapide et il retourna à l'instant de la Chute, mais n'étant pas un ancien Kaïm, sa mémoire ne fut pas effacée et il n'eut aucune révélation de la Pierre Angulaire. Convaincu d'avoir échoué dans une étape, il entreprit de tout recommencer en modifiant légèrement son parcours. Il se produisit la même chose. Il recommença une nouvelle fois pour un résultat identique, puis une autre et encore une autre...

Hilarion est aujourd'hui perdu dans une boucle temporelle où il accomplit sans cesse la même quête avec de subtiles variations. À force, son esprit s'est scindé en deux, d'un côté le quêteur insatiable qui existe en autant de reflets que le nombre de fois qu'il a entamé la quête et de l'autre le gardien du temps qui s'efforce d'éviter la rencontre de ses reflets afin de ne pas disparaître. Hilarion est devenu un paradoxe vivant. Il s'est fait prendre à son propre piège.

L'ETH



Le Supérieur Invisible de la branche invisible est toujours prisonnier des cauchemars nés de son sentiment d'échec. Son essence est enfermée dans le Royaume des Euménides et depuis quelques années, elle a pris la forme d'un fœtus qui croît lentement. En 2006, l'Eth aura l'apparence d'un nouveau-né de ténèbres semblable en tout point au corps physique de Ram. Il pourra alors se libérer et s'incarner dans le guerrier mystique ultime si celui-ci s'est affirmé pour combattre Ram et le terrasser.

NOTE : l'Eth est développé in *Le Livre du Meneur de Jeu* aux pages 100 et 101.

LUMIR VEDDA

Aspect

Lumir Vedda dégage une aura de calme et de sagesse qui touche son entourage. Physiquement, il représente l'arché-

LUMIR VEDDA

Sexe : M

Âge : 107 ans (en paraît 30)

Fortuné, Très Savant, Pas Sociable et Très Présent

Caractéristiques : Fort, Intelligent, Très Agile, Résistant et Très Séduisant

Ka-Soleil : Très Initié.

Compétences : Art (Comédie) M, Art (Danse) C, Arts martiaux M, Connaissance (Psychologie) C, Esquive C, Recherche d'information C, Rituels M, Sciences (Soins) C, Sports (Tous) C et Vigilance C
Traditions : Arcane mineur (Coupe) M, Arcanes mineurs (Autres) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) C et Langues (Indien, Anglais, Français, Hollandais, Tibétain) C
Tekhnès : toutes celles du Corps et les deux suivantes

EFFUSION SOLAIRE

Niveau : Faction Compagnon

Domaine : Transformer

Analogie : ombre+ombre>Nephilim

Difficulté : Assez Difficile, -1, +0

Développée par la mouvance Soma de la branche du Corps, cette Tekhnè permet de plonger les Nephilim environnants en Ombre et les Ar-Kaïm en surcharge.

BOURGEON HÉLIAQUE

Niveau : Faction Compagnon

Domaine : Modifier

Analogie : dissimulation

Difficulté : Assez Difficile, +0, -1

Cette Tekhnè permet de dissimuler le niveau de son Ka-Soleil dans une petite sphère lumineuse — notamment à la Vision-Ka.

NOTE : il est impossible de s'incarner dans le corps de Lumir Vedda ou d'en prendre le contrôle, toute tentative se solderait par une mise en Ombre, un phénomène spontané d'Entropie ou par une instabilité du Cœur — l'Ar-Kaïm perd trois « puces » de Ka-Soleil.

type du messie, avec ses cheveux longs et châains, sa barbe taillée, ses petites lunettes cerclées de fer et ses yeux à l'éclat surnaturel. Sa peau est légèrement bronzée. Ses interlocuteurs sont toujours en peine de décrire ses vêtements, mais il ne retient qu'une chose : la couleur bleue. Sans plus. Sans parler de sa bonté, chacun s'appliquera à dire que Lumir Vedda semble incapable de faire du mal à une mouche.

Caractère

Lumir Vedda est un Mahatma ; au sein de son Arcane mineur, il a atteint le plus haut degré d'initiation. Il est d'un calme olympien et peu de choses peuvent désormais le mettre en colère ou lui faire peur. À ce stade de pouvoir, il ne se considère pas comme l'égal des Immortels, il se sent supérieur à eux. Sans agressivité aucune, il leur fera comprendre qu'ils ne font plus partie du cycle naturel. Face à ceux qui feront preuve d'agressivité, il sourira comme le patriarche devant les jeunes enfants perturbateurs. Les Tekhnès du Corps et son niveau d'Initié le mettent à l'abri de la plupart des attaques, physiques ou magiques. Il ne cherchera pourtant pas à combattre ou à vaincre, son but est la conciliation. Il se voit comme un médiateur spécialisé dans les factions occultes. Il a appris à négocier avec les Arcanes mineurs et les Immortels et cherche à mettre fin à leurs conflits avec la Coupe.

Histoire

Lumir Vedda est né à la fin du XIX^e siècle. Dès son plus jeune âge, il a été recruté par la Rose+Croix et a subi un nombre d'épreuves incroyablement perverses pour apprendre à maîtriser son corps. Il a rapidement grimpé les échelons de l'Arcane, au sein du mouvement Tenebra (voir plus bas). Il a donc participé à de nombreux affrontements entre R+C et Immortels.

C'est à la fin des années soixante qu'il est devenu un Mahatma et qu'il a pu unir son Ka-Soleil à celui de Ram. Particulièrement marqué par la notion de Bodhisattva — sage ayant atteint l'illumination mais restant parmi les hommes pour les soutenir — Lumir Vedda décida de consacrer ses pouvoirs et sa sagesse au soutien des R+C. Il a donc quitté les jardins de Shambhala et parcourt le monde, rencontrant les différents acteurs occultes, négociant des trêves, amenant la paix.

Buts

Lumir Vedda est une exception parmi les Mahatmas, il est le seul qui garde encore un véritable intérêt pour le monde. Ayant connu la fusion avec Ram, il a finalement décidé de continuer à sillonner les pays. En tant que Mahatma, il possède la quiétude de celui qui s'est réalisé et qui n'a plus d'ambition à nourrir. En conséquence, il ne cherche pas à vaincre les Immortels ou les Arcanes mineurs. Il ne nourrit pas de projet particulier, propre à la Rose+Croix.

L'Égrégoré

« J'ai vécu l'Égrégoré, j'ai fusionné avec Ram. Désormais, je ne suis plus un homme, je suis un Mahatma. Et pourtant, comment rester passif et se contenter de l'élévation absolue quand tant de mes frères restent prisonniers du monde ? J'ai atteint le stade ultime du développement, je dois être un phare pour tous ceux qui doutent. L'annonce de la lumière qui les attend. Alors je suis retourné dans le monde. Je contribue à leur élévation tout en les laissant libres de leurs choix... et de leurs erreurs. Tel un Bodhisattva, ma présence éveillée accompagne mes frères tout au long de leur chemin. »

Mise en scène

Les Imperator du Corps ont entendu parler de Lumir Vedda, beaucoup savent comment le contacter de façon indirecte. Ils ne feront appel à lui qu'en cas d'extrême urgence. Par deux fois, des éminences R+C ont cherché à duper Lumir et à l'utiliser pour leurs ambitions personnelles. À chaque fois, le Mahatma a éventé la supercherie. Ce ne sera peut-être pas le cas la prochaine fois...



Un ennemi pour les Immortels

CONSTRUIRE UNE FACTION

« *Hoc universi compendium vidus mihi sepulchrum feci.*

De mon vivant je me suis fait
pour tombeau ce résumé de l'univers. »

Fama Fraternitatis, 1615.

La Coupe remonte aux temps anciens où les Kaïm parcouraient encore la Terre. Grâce à l'influence de Ram et à son organisation, l'Arcane mineur a été en mesure de marquer l'Histoire invisible de façon durable, bien que discrète. Cette réussite passe par une organisation sans faille, par une formidable concentration de talents et de volontés bien dissimulés par les Mensonges. Arcane mystique et tentaculaire, la Coupe étend son influence sur le monde humain par le biais de Factions bien dissimulées dans la société exotérique. En leur sein, les R+C développent leur connaissance du Ka-Soleil, conçoivent des Tekhnès et fabriquent des Constructs toujours plus terribles et enfin veillent à ce que leurs projets restent sous le couvert du mensonge.

L'INITIATION

Apprenti

Peu au fait de tous les enjeux de la lutte occulte, les Factions Apprenties dépendent de Factions plus importantes et d'initiés bienveillants pour révéler leur utilité. Les Apprentis R+C ont beaucoup à apprendre et sont bien souvent sous la charge de l'initié d'un Collège. Confrontés à des Immortels, il n'est pas sûr qu'il sachent quoi faire mais, en général, ils n'hésitent pas à en référer aux R+C plus initiés qu'eux.

Compagnon

Les Factions de ce niveau ont une place bien définie dans la guerre occulte et bénéficient de connaissances développées pour être compétitives. Les Compagnons R+C sont à même d'interagir avec des

Immortels et des initiés d'autres Arcanes mineurs, possèdent de solides connaissances sur les Tekhnès et sur les phénomènes magiques.

Maître

Arrivées à ce niveau d'Initiation, les Factions ne s'intéressent presque plus aux problèmes matériels de la lutte ésotérique mais se concentrent sur l'aspect mystique auquel les autres Factions n'entendent rien. Elles dépendent des Supérieurs Inconnus qui sont les seuls à même de leur donner des ordres.

LES CARACTÉRISTIQUES

Savant

Fruit de millénaires de recherches et d'expériences des initiés, la gigantesque bibliothèque occulte de la Rose+Croix peut faire pâlir d'envie bien des acteurs du monde ésotérique. Avec un réseau d'information bien rôdé et de nombreux contacts parmi tous les acteurs occultes, la Coupe est en mesure de connaître la plupart des secrets que tous leurs adversaires cherchent à dissimuler.

- **Pas Savant :** la Faction ne dispose d'aucune information utilisable. Elle doit s'en remettre aux connaissances de ses initiés ou à la bienveillance des structures supérieures. Au mieux, il est possible de trouver des traités oubliés de médiocre qualité — dont les propos ne sont pas toujours exacts.
- **Peu Savant :** coupée de sources d'information valables, la Faction ne dispose pas d'outils intellectuels utiles sur le terrain aux initiés. Ces derniers doivent souvent se rendre dans des bibliothèques municipales ou privées afin de glaner les informations dont ils ont besoin.
- **Assez Savant :** la Faction sait ce que collecter des informations veut dire. Les initiés ont la chance de bénéficier d'informateurs sérieux et compétents dont le travail se révèle efficace, même dans le domaine de l'occulte. La Faction partage ses informations avec celles qui ne disposent pas de ses moyens. Elle « possède » une ou deux bibliothèques privées et a de bons contacts dans les grandes bibliothèques nationales.
- **Savant :** véritable mine de connaissances, la Faction peut gérer des réseaux d'information à l'échelle d'un pays, ou d'un continent en y mettant les ressources nécessaires. Elle a la responsabilité de distiller les informations occultes importantes — concernant notamment les Immortels ou la fabrication des Tekhnès — au coup par coup aux initiés qui se montrent méritants.

- **Très Savant:** les initiés de la Faction ont accès aux plus grands secrets du monde occulte. Des ouvrages magiques vieux de plusieurs siècles ou de plusieurs millénaires sont disponibles et leur sagesse est prête à être distillée aux plus méritants membres de l'Arcane mineur.

Fortuné

Pour achever ses buts, et surtout pour mettre en place les manipulations nécessaires à leur accomplissement, la Rose+Croix a besoin de ressources importantes. Les connexions de la Coupe dans les différentes strates de la société exotérique — notamment les domaines religieux et scientifiques — lui permettent de bénéficier de revenus importants. La force de la Coupe est de savoir utiliser cet argent efficacement.

- **Pas Fortuné:** la Faction ne dispose pas de ressources utiles. Au pire, elle doit compter sur les revenus de ses membres, au mieux, elle peut se reposer sur une autre structure plus riche pour financer ses opérations. Il faut néanmoins considérer que ce type de Faction éprouve de grandes difficultés à organiser la moindre opération de terrain et à rassembler le matériel nécessaire.
- **Peu Fortuné:** il faut de grands efforts à la Faction pour rassembler suffisamment d'argent pour se montrer influente dans la guerre occulte. Les revenus de ses membres sont fréquemment mis à contribution afin de lui permettre de faire face aux dépenses nécessaires à son fonctionnement.
- **Assez Fortuné:** une bonne gestion et des sources de revenus réguliers permettent à une telle Faction de s'équiper correctement, d'entretenir de nombreux initiés et de bons contacts dans les sphères d'influence. La Faction s'est établie dans un bâtiment vaste et bien équipé, les initiés disposent de véhicules et d'un équipement de qualité.
- **Fortuné:** la Faction est un exemple de gestion. Cela lui permet de bénéficier d'installations extraordinaires, de véhicules variés, d'armes de haute technologie et de laboratoires d'une complexité et d'une avancée technologique inimaginables. Le rôle de la Faction est aussi de gérer une partie des ressources d'autres Factions mineures moins fortunées qu'elle et de leur prêter de l'argent afin que les opérations de terrain puissent être réalisées.
- **Très Fortuné:** la fortune de la Faction est colossale et il faut un audit comptable incessant afin de recenser toutes les sources de revenus dont elle dispose. Elle peut simplement tout s'offrir et participe à la réalisation du Troisième Mensonge de façon active. Elle possède des avions, des sociétés, influe sur la bourse et possède des complexes souterrains au sein desquels les initiés procèdent à leurs recherches sur le Ka-Soleil.

Sociable

La Coupe se fonde avant tout sur son influence pour réaliser et maintenir ses Mensonges. Son influence est tout simplement hallucinante et résulte des efforts incessants des R+C dans tous les domaines. Ses manœuvres au sein de différents

instruments de pouvoir lui ont ouvert bon nombre de portes et les R+C ont leur mot à dire dans la guerre occulte qui secoue le monde.

- **Pas Sociable:** la Faction ne dispose d'aucune relation apte à lui apporter le moindre bénéfice dans la guerre occulte. Au mieux possède-t-elle quelques contacts distants avec une Faction plus importante, mais elle doit se débrouiller seule au jour le jour.
- **Peu Sociable:** perdue dans les marasmes des enjeux ésotériques, la Faction n'arrive pas à tirer son épingle du jeu lorsqu'il s'agit d'établir des contacts et des amitiés durables. Elle dépend d'une cellule R+C soucieuse du bon fonctionnement des structures de la Rose+Croix et reçoit régulièrement des ordres pour mener à bien ses missions. À part cela, elle n'a pas de liens avec d'autres structures et ne peut compter sur aucun soutien véritable en cas de problèmes.
- **Assez Sociable:** les initiés de cette Faction privilégient l'aspect social de leur mission et n'hésitent pas à établir des contacts fréquents avec les autorités locales, les élus, les ecclésiastiques et autres personnes d'une certaine influence sur les masses. La Faction dispose en outre d'une bonne réputation au sein de la Coupe et n'hésite pas à se montrer afin de se mettre en valeur et de se faire connaître.
- **Sociable:** une Faction de ce niveau est un véritable exemple pour les autres structures concernant l'intégration des objectifs de la Coupe dans la société. Disposant d'un vaste réseau de relations et d'amitiés durables, la Faction est un interlocuteur privilégié pour de nombreux acteurs occultes, même pour ceux qui sont *a priori* des ennemis.
- **Très Sociable:** la Faction est une référence dans le monde de l'occulte et tous se tournent vers elle afin de profiter de ses bienfaits, de sa sagesse et de ses relations. Ses initiés sont toujours au fait des derniers bouleversements car il y a toujours quelqu'un pour les prévenir de toute action entreprise par leurs adversaires et leurs alliés. Rien n'échappe à une Faction d'une telle importance. De plus, ses connexions induisent un tel enchevêtrement de pactes, de contrats et d'échanges que bien des personnes influentes ont une dette envers la Faction sans en être toujours bien conscientes.

PEUPLER UNE FACTION

« On n'est pas fait Rose+Croix ; on le devient... »

Andreis Veidt, Magister R+C

Les R+C sont parmi les plus intéressants porteurs de Ka-Soleil rencontrés par les Immortels, de leur propre aveu. L'énergie déployée par ces initiés pour se dissimuler du regard des profanes est fantastique. En effet, depuis l'initiation des Supérieurs Invisibles par Ram, les initiés qui se sont succédé dans l'Arcane mineur travaillent pour la réalisation d'un projet dont ils ne verront jamais l'aboutissement... Sauf pour les R+C contemporains. Ces derniers ont une chance d'assister à la Parousie. C'est avec des milliers d'années d'organisation, de complots, de prises de risque et de victoires que l'Arcane mineur a réussi à établir son statut dans la société occulte. C'est aussi grâce à ses initiés dont la dévotion et les compétences ont su faire progresser les différentes Parousies et camoufler l'Arcane dans la société profane, par les Mensonges successifs.

ARCHÉTYPES

Les Apprentis R+C

JEUNE SECTATEUR AMBITIEUX

Ka-Soleil : Pas Initié

Rang : Frater de l'Esprit (Peu Présent)

Fraîchement recruté au sein d'une Fraternité, il veut se faire sa place au soleil et est prêt pour cela à suivre fidèlement l'enseignement qui lui est prodigué. Toujours ancré dans sa vie profane, il se voit comme un élu et a tendance à mépriser les autres. Seuls les initiés de la Coupe lui imposent encore le respect... pour l'instant. Il a en effet l'intention de progresser dans une hiérarchie qu'il ne fait que deviner mais qu'il sait importante. Il lui faudra peut-être écraser ses concurrents, mais cela ne le gêne pas car c'était déjà le cas pour ses études et pour obtenir son travail. Il n'est pas encore suffisamment intégré dans l'Arcane mineur pour se vêtir d'une façon particulière.

FORMAT DE DESCRIPTION DES ARCHÉTYPES R+C

Les archétypes R+C sont décrits suivant le même format. La complexité et la variété de ces initiés étant importante, seuls les plus représentatifs vous seront exposés ci-dessous à titre d'exemples.

Ka-Soleil : le niveau d'Initié de l'initié

Rang : l'appellation couramment donnée aux initiés au sein de l'Arcane mineur (le niveau de Présent de l'archétype est indiqué entre parenthèses.)

Les fonctions de l'archétype au sein de l'Arcane mineur sont ensuite présentées, ainsi que sa façon de penser.

Tekhnès : les techniques magiques que possède l'archétype

Caractéristiques : Peu Agile, Assez Fort, Peu Intelligent, Assez Endurant et Pas Séduisant

Compétences : Armes (De mêlée) A, Armes (De poing) A, Art (Comédie) M, Connaissance (Géographie) A, Discrétion C, Piloter (Voiture) A, Recherche d'information M, Rituels A, Sports (Athlétisme) A et Vigilance A

Traditions : Arcane mineur (Coupe) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) A et Langue (Anglais) C

Tekhnès : Lecture des pensées

SOLDAT D'ÉLITE

Ka-Soleil : Peu Initié

Rang : Frater du Corps (Assez Présent)

Lorsque l'Arcane mineur a besoin de force brute pour imposer ses vues ou se rappeler « au bon souvenir » d'informateurs parfois oublieux de leur travail, c'est à lui que l'on fait appel. Rompu à toutes les techniques modernes de combat, il est un adversaire redoutable pour les initiés et les Immortels. Bénéficiaire de Tekhnès dédiées au combat, il surprend ses adversaires sans cesse et obtient souvent la victoire par ce biais. Son équipement est, lui, tout simplement digne d'un combattant de son statut. Vêtu d'un ample manteau de cuir — dans lequel on peut trouver deux fioles de poison — et d'une combinaison confectionnée dans un alliage de kevlar et de latex — qui lui confère la protection d'une cote de mailles —, sur laquelle on peut accrocher plusieurs armes à feu de différents calibres, une épée dépliable de type katana. Il porte de chaussures cloutées, étonnement légères, capables de défigurer un adversaire et des plaques de métal (2/n.a. ; - 1) sur les avant-bras pour parer les coups.

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

Compétences : Armes (De poing, De mêlée, Lourdes) M, Arts Martiaux A, Discrétion C, Esquive C, Piloter (voiture) A, Rituels C, Sports (Athlétisme) C, Survie (Milieu urbain) A et Vigilance C

Traditions : Arcane mineur (Coupe) A, Ésotérisme A et Histoire invisible (Révélation) A

Tekhnès : Évaluation de l'aptitude au combat et Solidification corporelle

Les Compagnons R+C

YAKUSA JAPONAIS

Ka-Soleil : Assez Initié

Rang : Imperator du Temps (Peu Présent)

Déjà influent dans son organisation, il a été approché par les R+C car son potentiel en faisait une excellente recrue. Il a rapidement gravi les échelons qui mènent vers la révélation de la Coupe et il est devenu un Imperator efficace pour la réalisation du schéma Millenium de la branche du Temps (*cf. infra* Les Plans de la Coupe). Il combine une bonne capacité sur le terrain avec des contacts et une réflexion importants. Il a récemment découvert l'existence et l'usage des rituels et des Tekhnès et espère bien pouvoir accrocher bientôt quelques concurrents à son tableau de chasse. Sa dévotion à la Coupe et son sang-froid le distinguent comme un agent de premier plan. Il est toujours vêtu avec des costumes de très bonne facture, mais qui ont la particularité d'être plus résistants à l'usure que la normale — il est en fait impossible de le trouer avec autre chose qu'une arme et se montre inusable avec le temps — et la veste recèle une petite poche intérieure capable de contenir une arme à feu de petit calibre. Il garde presque constamment des lunettes de soleil hors de prix et du plus bel effet.

Caractéristiques : Agile, Assez Fort, Assez Intelligent, Assez Endurant et Assez Séduisant

Compétences : Armes (De poing) M, Arts (Littérature) A, Arts Martiaux M, Discrétion C, Piloter (Voiture) C, Rituels A, Recherche d'information A, Sports (Athlétisme) A, Usages (Yakusa) M et Vigilance C

Traditions : Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) C et Science occulte (Kabbale) A

Tekhnès : Souvenirs révélés, Amnésie partielle et Horloge biologique

COBAYE SOLAIRE

Ka-Soleil : Assez Initié

Rang : Imperator de l'Espace (Assez Présent)

Souvent regardé comme un fou, même par ses propres collègues au sein de la Rose+Croix, il a décidé de se greffer bon nombre d'artefacts et d'instruments de haute technologie sur le corps afin de devenir un « homme parfait ». Aveuglé par les révélations auxquelles il n'était pas complètement préparé, il se prend pour l'Eth et pense que son temps viendra où il devra affronter Ram dans un combat titanessque. Rendu fou par le flux de Ka-Soleil qu'il ne peut pas contrôler, il veut se mesurer aux Immortels afin de se préparer physiquement et mentalement pour ce grand rendez-vous. Visuellement, il ne ressemble à rien de naturel car des fils et des tubes lui sortent de la tête pour entrer dans un bras, sa jambe métallique grince constamment et l'un de ses yeux torves est d'une couleur rouge inquiétante.

Caractéristiques : Agile, Fort, Assez Intelligent, Assez Endurant et Pas Séduisant

Compétences : Armes (De mêlée, De poing) C, Discrétion A, Esquive A, Rituels M, Savoir-faire (Constructs) C, Sciences (Biologie, Physique/Chimie) C, Usages (Coupe) M et Vigilance A

Traditions : Arcane Majeur (Chariot) C, Arcane mineur (Coupe) C, Histoire invisible (Révélation, Guerres élémentaires) C, Langue (Anglais) C et Science occulte (Alchimie) A

Tekhnès : Déformation des dimensions originales, Calcul de la vitesse, Vision ramique d'un Akasha et Prison des Éthers impossibles

Les Maîtres R+C

L'ARCHITECTE DU MENSONGE

Ka-Soleil : Initié

Rang : *Magister* du Temps (Présent)

Arrivé en vue du sommet de l'échelle, il a la lourde tâche de préparer la partie « physique » de l'Arcane mineur à la Parousie. Encore peu au fait des grandes vérités de la Coupe — comme l'existence de la branche invisible ou de l'Eth —, il est néanmoins tout à fait capable de comprendre l'organisation des branches de la Rose+Croix et de les diriger afin de concentrer leurs efforts. Sa capacité à entrevoir et à anticiper les plans de ses adversaires est primordiale pour la réalisation de la Parousie et c'est donc un rôle de prime importance qui lui est confié. Habillé avec des costumes et des chaussures italiennes hors de prix, il aime rajouter une cape de style gothique noire à l'ensemble afin de se donner de l'importance lors des rituels.

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Très Intelligent, Endurant et Séduisant

Compétences : Art (Comédie) C, Connaissance (Histoire, Géographie, Psychologie) C, Recherche d'information M, Rituels M, Sciences (Soins) C, Usages (Coupe) M et Vigilance C

Traditions : Arcane Majeur (Empereur) A, Arcane mineur (Coupe) M, Ésotérisme M, Histoire invisible (Guerres élémentaires, Compacts secrets, Révélation) C, Langues (Latin, Grec, Anglais) C, Plans Subtils (Akasha) C et Science occulte (Magie) A

Tekhnès : Horloge biologique, Souvenirs révélés, Amnésie partielle, Retour vers le futur et Complexe spatio-temporel

SUPÉRIEUR INCONNU

Ka-Soleil : Très Initié

Rang : Supérieur Inconnu de l'Esprit (Très Présent)
Réfugié au sein de Shambhala, son esprit s'est détaché de son corps il y a quelques années. Ayant

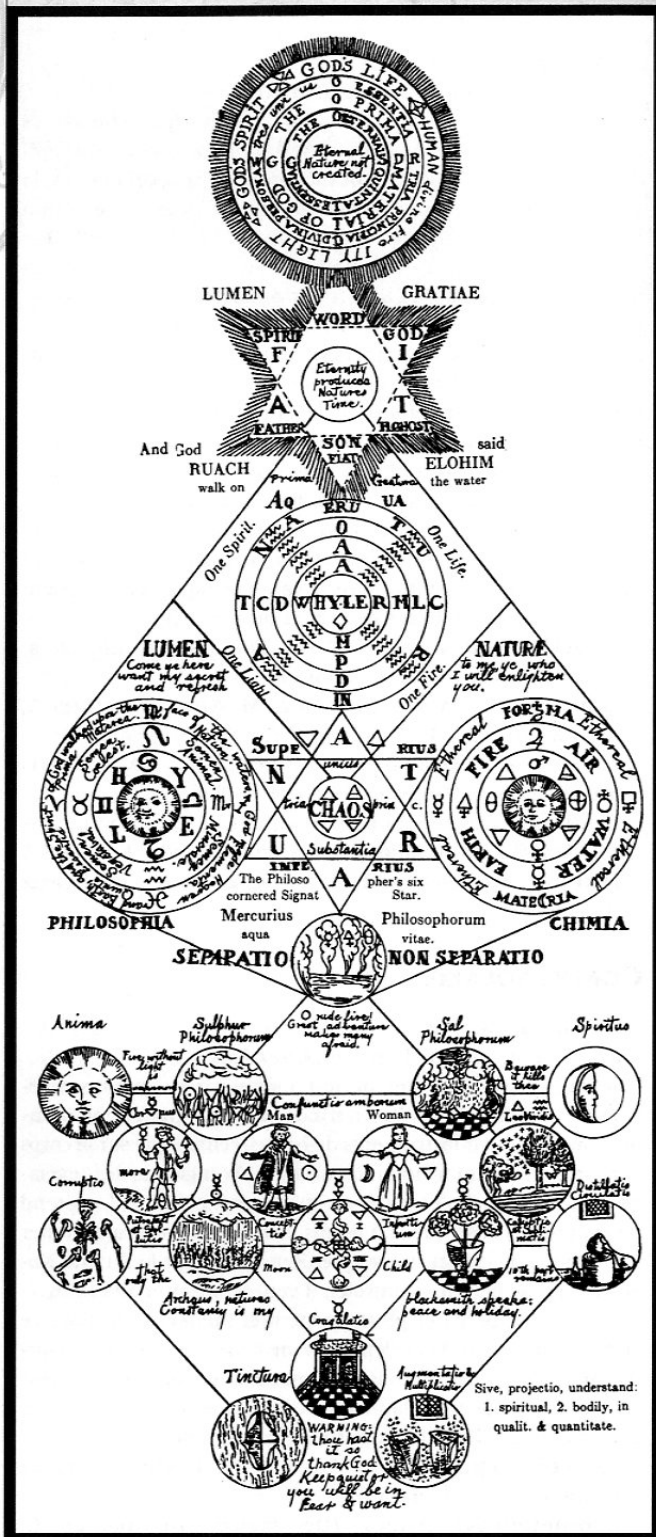
atteint un stade où seul l'être compte et non plus l'enveloppe charnelle, il dispense son savoir à ses disciples par le biais de rêves et de messages transmis par la matrice. Il guide les différentes structures de la branche de l'Esprit pour qu'elles accomplissent leur rôle dans la Parousie. Totalement inscrit dans la pensée de l'Arcane mineur, il y a peu de secrets qui lui échappent car Shambhala est la cité où tout se sait et où tout se révèle. Il passe beaucoup de temps à essayer de discerner la mystérieuse Aggartha, là où des Immortels attendent comme lui l'heure de l'accomplissement. Lorsqu'il apparaît, le Supérieur Inconnu est tel une entité immatérielle flottant au-dessus de ses interlocuteurs dans leurs rêves; il peut aussi apparaître sur un ordinateur, visage numérique se détachant d'une série de codes.

Caractéristiques: Assez Agile, Assez Fort, Très Intelligent, Endurant et Assez Séduisant

Compétences: Armes (De poing, De mêlée) A, Art (Comédie) C, Connaissance (Histoire) A, Discrétion C, Recherche d'information M, Rituels M, Usages (Coupe) C et Vigilance C

Traditions: Arcane Majeurs (Pape) A, Arcane mineur (Coupe) M, Arcane mineur (Bâton) C, Ésotérisme M, Histoire invisible (Révélation) M, Langues (Latin, Grec) M et Plans subtils (Akasha) M.

Tekhnès: Lecture des pensées, Abstraction de l'illusion, Conscience ramique, Cordon eidétique du télépathe et Flux mémétique



ACTIONNER UNE FACTION

« Le Rose-Croix n'utilise aucune méthode de persuasion ou de manipulation pouvant porter atteinte au libre arbitre ou à la volonté de l'individu. »

5^e article de la Charte de l'AMORC

LES MOYENS OCCULTES

Les moyens d'action magiques se subdivisent en deux catégories : les Tekhnès et les Constructs.

Les Tekhnès

Les Tekhnès sont des pratiques initiatiques nées des travaux des Supérieurs Invisibles. Trois mille ans avant l'Incident Jésus, les R+C décidèrent de constituer la Fraternité de la Vérité au cœur de Shambhala. Cette dernière étudia longuement le symbolisme de la croix et après de longues méditations, elle parvint à développer une magie propre à l'homme, grâce à la cristallisation du Ka-Soleil des habitants de Shambhala. Cette magie solaire fut nommée les Tekhnès. Elle se calque sur celle des Nephilim, les R+C utilisent leur Ka-Soleil pour produire des effets magiques.

Cette magie solaire s'organise en fonction des quatre branches de la Croix : Esprit, Corps, Espace et Temps. Les Tekhnès furent transmises par un Supérieur Invisible aux initiés de sa branche, qui eux-mêmes les transmièrent à leurs disciples. Au final, cette magie solaire peut être considérée comme une Science occulte, accessible à l'homme uniquement par l'éveil de son Ka-Soleil lors d'un rituel initiatique.

Parallèlement au développement des Tekhnès de la Croix, l'Eth et ses Frères sombres développèrent leurs propres Tekhnès. Les Stellaires ténébreux, les Frères sombres des origines, comprirent que le fragment de la Ténébreuse qu'ils possédaient pouvait être utilisé et produire des effets terribles.

L'initiation à la pratique des Tekhnès varie selon la branche concernée.

- **Pour les quatre branches de la croix,** le R+C doit réussir une ordalie psychique : lors d'une cérémonie solennelle, le Ka-Soleil du R+C est projeté en Eïdos où il doit affronter les Idées, ou Mêmes, de l'initiation. Ces concepts sont des épreuves psychiques qui, une fois surpassées, ouvrent à la sagesse des Tekhnès. La présence d'un R+C plus Initié que lui est indispensable au bon déroulement du rite.



Les Frères sombres sont liés par la mystérieuse Mémoire du Sang.

LA TABLE ANALOGIQUE DU KA-SOLEIL

BRANCHE R+C	ÉLÉMENT ANALOGIQUEMENT LIÉ AU KA-SOLEIL
Esprit	Information, sens, conscience, pensée, idée, dogme, âme, concept, mental, image, archive, psychique, cerveau, profil, analyse, symbole, vérité, vision, Égrégoire, Eïdos.
Corps	Stabilité, poids, force, simulacre, physique, gène, incarnation, ombre, immortalité, essence, jeunesse, prothèses, hormone, peau, camouflage, identité, hérédité, agilité, organe, maladie.
Espace	Univers, visible, matière, Astral, énergie, sphère, monde, champs, chaleur, exploration, mouvement, courant, réalité, ubiquité, prison, plan, vecteur, géométrie, dimension, tracé.
Temps	Voyage, fluidité, fluctuation, futur, présent, passé, possible, potentiel, espoir, Astral, date, éternité, vieillissement, origine, destin, orientation, simulation, prédiction, époque, événement, année, jour, heure, voyance, horoscope.
Invisible	Informe, onirique, souffrance, douleur, contradiction, négatif, nuit, contraire, erreur, épine, clou, émotion, mort, sang, sombre, spectre, fantôme, silencieux, sépulcre, cauchemars, malédiction.

- **Pour la branche invisible,** l'Éth éveille le Ka-Soleil à la malédiction de la Lune Noire du futur Frère sombre. Il suffit d'être en contact avec un des fragments de la Ténébreuse pour que l'initiation se produise automatiquement. La psyché de l'initié est envoyée en Eïdos où un duel psychique s'engage. Il doit donc triompher de la

mémoire magique et transmissible par le Ka-Lune Noire des anciens Frères de la branche invisible : la Mémoire du Sang.

Le système des Tekhnès est identique à la Magie — Domaines, syntaxe à base de Chaînes analogiques, etc. (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 160-169), à une différence majeure près : le voyage dans le temps — au sens le plus large — échappe à la Magie pratiquée par les Nephilim alors que la branche du Temps s'en est justement fait une spécialité. Cette ressemblance ne signifie pas que la magie solaire est intuitive. Les R+C ne peuvent pas pratiquer une magie spontanée et ont besoin d'utiliser des Habitus solaires ou Tekhnès.

Les Domaines sont organisés en trois Cercles — Apprenti, Compagnon, Maître — et ils ne sont donnés qu'afin que le MJ puisse créer lui-même des Tekhnès. Le niveau de la Faction indique à quelles Tekhnès ses initiés ont accès alors que c'est le niveau de Rituels qui indique le niveau équivalent dans les Compétences occultes de magie solaire.

EXEMPLE : un R+C Compagnon en Rituels peut utiliser les Tekhnès des Domaines Percevoir, Sentir, Modifier,

Transformer, Déplacer et Communiquer à condition que sa Faction soit au moins Compagnon pour pouvoir lui enseigner des Habitus solaires de cette nature.

- **Pour créer une nouvelle Tekhnè,** le MJ doit combiner un Domaine et un Élément se trouvant dans la *Table analogique du Ka-Soleil*. La syntaxe à suivre est celle-ci : Le R+C [Domaine] [Cible] [élément de la Table analogique du Ka-Soleil] [Chaîne analogique éventuellement]. Le choix de l'élément détermine la branche de la Tekhnè (Esprit, Corps, Espace, Temps ou invisible). Il est également possible, comme pour la Magie, de constituer un enchaînement d'analogies. Cet enchaînement donne des modificateurs de circonstance selon les cas (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 163).

La difficulté de la Tekhnè est déterminée grâce au niveau du Domaine utilisé par la Tekhnè, comme pour un Sortilège. Il est également possible de faire varier les paramètres de l'Habitus solaire. Le MJ peut appliquer les mêmes principes en utilisant la nouvelle table générique spécifique à la magie R+C.

- **Pour lancer une Tekhnè,** le niveau Initié du R+C est opposé à la difficulté de la Tekhnè modifiée par Rituels. Certaines conditions doivent étre réunies par un R+C pour qu'il puisse utiliser une Tekhnè.

- **La transe mystique :** le R+C doit absolument se concentrer puis entrer en transe pour lancer une Tekhnè. Pour déterminer la durée de la transe, le MJ se reporte à la *Table générique R+C*.

- **L'intégrité du Ka-Soleil :** pour lancer une Tekhnè, il est nécessaire que le Ka-Soleil du R+C ne soit pas corrompu par la Lune Noire — exception faite des Tekhnès de la branche invisible.

- **Les Champs solaires :** pour utiliser une Tekhnè, un R+C doit puiser dans son propre Ka-Soleil — une « puce » pour une Tekhnè du niveau Apprenti, deux pour le niveau Compagnon et trois

RITUELS ET DOMAINES ÉQUIVALENTS

RITUELS	DOMAINES ACCESSIBLES
Profane	Aucune Tekhnè ne peut être utilisée.
Apprenti	Percevoir, Sentir, Modifier
Compagnon	Transformer, Déplacer, Communiquer
Maître	Créer, Détruire

DIFFICULTÉ DES TEKHNÈS

Table des paramètres

CERCLE	DOMAINES	DIFFICULTÉ
I	Percevoir, Sentir, Modifier	Peu Difficile
II	Transformer, Déplacer, Communiquer	Assez Difficile
III	Créer, Détruire	Difficile

Table générique R+C

CERCLE	DURÉE	PORTÉE	NOMBRE DE CIBLES	TRANSE MYSTIQUE
	Tour	Touché	1	1 action normale
I	1 minute	5 mètres	2	1 tour
II	1 heure	20 mètres	3	1 minute
III	1 journée	À vue	4	1 heure
	1 année	1 km	6	1 journée

pour le niveau Maître — où qu'il soit. Ces pertes sont comparables à une blessure magique; ce n'est donc pas un sacrifice.

- **La cible:** pour utiliser les Tekhnès sur une cible, le R+C doit, soit la voir, soit connaître son véritable nom, et non un pseudonyme.

NOTE: un R+C ne peut apprendre des Tekhnès que dans sa Faction. Le niveau d'Initiation de cette dernière indique quels effets magiques sont disponibles. De plus, un R+C d'une branche spécifique ne peut pas lancer les Tekhnès des autres branches, sauf s'il renouvelle le rituel d'initiation dans la branche désirée. Rares sont les R+C appartenant à deux branches. En revanche, il est possible pour un Frère sombre d'être initié dans une des quatre branches de la Croix, mais sa nature étrange l'empêche d'utiliser les Tekhnès de ces branches.

QUELQUES TEKHNÈS DE L'ESPRIT

LECTURE DES PENSÉES

Niveau: Apprenti **Domaine:** Percevoir
Analogie: pensée **Difficulté:** Peu Difficile, + 0
 Cette Tekhnè permet de lire toutes les pensées de l'esprit de la cible.

RÉSISTER À UNE TEKHNÈ

La cible d'une Tekhnè peut résister grâce à la manœuvre Je résiste à une Tekhnè (action gratuite). Elle doit réussir un test Initié d'une difficulté égale à celle de la Tekhnè.

Pré-requis: aucun **Précision:** - 5

Dégâts: aucun

Coup d'éclat: les effets de la Tekhnè sont retournés contre le lanceur.

Maladresse: paralysée par l'attaque psychique, la cible ne peut tenter aucune action durant le tour suivant.

La Caractéristique Initié est testée pour résister à une Tekhnè. La difficulté de la manœuvre est égale à celle de la Tekhnè. En cas de Réussite, la Tekhnè est sans effet.

Cette Tekhnè ne fonctionne pas sur les Nephilim ni sur les Selenim, mais sur leur simulacre. Cela signifie qu'un R+C peut par ce biais détecter ces Immortels sans pour autant lire leurs intentions.

ABSTRACTION DE L'ILLUSION

Faction: Apprenti
Domaine: Sentir
Analogie: image > hallucination
Difficulté: Peu Difficile, - 1
 Cette Tekhnè immunise le lanceur contre une illusion visuelle créée par un Sort. L'illusion se maintiendra pour les autres spectateurs.

CONSCIENCE RAMIQUE

Faction: Apprenti
Domaine: Modifier
Analogie: cerveau > intelligence
Difficulté: Peu Difficile, - 1
 Cette Tekhnè permet de faire gagner un niveau d'Intelligent au R+C.

CORDON EIDÉTIQUE DU TÉLÉPATHE

Faction: Compagnon
Domaine: Communiquer
Analogie: analyse
Difficulté: Assez Difficile, + 0
 Cette Tekhnè permet au R+C qui l'utilise de communiquer par télépathie à une cible choisie son analyse d'une situation.

FLUX MÉMÉTIQUE

Faction: Maître
Domaine: Créer

Analogie: idée>Même

Difficulté: Difficile, - 1 et plus

Cette Tekhnè permet de créer une idée virale, un Même (cf. *Al-Mugawir*). Ce dernier se cristallise dans l'Eidos et s'impose dans la société actuelle comme fondamentale. L'échec de la cristallisation d'un Même empêche le lanceur de retenter ce Même. Au terme de la Chaîne analogique, il faut cependant spécifier le Même créé — en passant de Même à Même de Christian Rosenkreutz, par exemple.

EXEMPLE: une Faction R+C veut renforcer la réalité de Christian Rosenkreutz, le fondateur mythique de la « Rose+Croix », dans les consciences humaines. Le Même de la réalité historique de ce personnage est cristallisé en Eidos grâce à la réussite de cette Tekhnè.

QUELQUES TEKHNÈS DU CORPS

ÉVALUATION TECHNIQUE DE L'APTITUDE AU COMBAT

Faction: Apprenti

Domaine: Percevoir

Analogie: physique > combat > technique de combat

Difficulté: Peu Difficile, - 2

Cette Tekhnè permet de déterminer le niveau de toutes les Compétences d'Armes de sa cible.

VISION ÉCLAIRÉE

Faction: Apprenti

Domaine: Sentir

Analogie: Ombre

Difficulté: Peu Difficile, + 0

Cette Tekhnè permet de déterminer si un Immortel est en Ombre ou pas.

CHANGE FORME

Faction: Apprenti

Domaine: Modifier

Analogie: identité > différence > indifférence

Difficulté: Peu Difficile, - 2

Cette Tekhnè permet de changer d'apparence. Le R+C prend l'apparence exacte d'une personne (homme ou femme) dont le physique laisse totalement indifférent et ne marquera pas les mémoires. Les descriptions qu'on peut faire du R+C sont tellement vagues qu'elles en sont inutilisables. Il existe de nombreuses Tekhnès construites selon ce modèle. Certaines peuvent permettre de prendre l'apparence d'une personne précise, auquel cas la Chaîne analogique contient le nom de cette personne.

EXEMPLE: une Tekhnè permet de prendre l'apparence de Jean François Morien, président de l'Association des Distributeurs de Produits Pétroliers (ADPP). Sa Chaîne est la suivante: essence > produits pétroliers > ADPP > Jean François Morien.

SOLIDIFICATION CORPORELLE

Faction: Compagnon

Domaine: Transformer

Analogie: armure

Difficulté: Assez Difficile, + 0

Cette Tekhnè permet de transformer sa peau en armure de cuir (3/2).

ACCÉLÉRATION DU VIEILLISSEMENT

Faction: Maître

Domaine: Détruire

Analogie: jeunesse

Difficulté: Difficile, + 0

Cette Tekhnè permet de rendre la cible très vieille. Elle a l'aspect d'une personne de quatre vingt dix ans. Ses cinq Caractéristiques (Fort, Endurant, Intelligent, Séduisant et Agile) sont diminuées d'un niveau.

QUELQUES TEKHNÈS DE L'ESPACE

CALCUL DE LA VITESSE

Faction: Apprenti

Domaine: Percevoir

Analogie: mouvement > vitesse

Difficulté: Peu Difficile, - 1

Cette Tekhnè permet de calculer et d'apprécier la vitesse de déplacement de la cible. Le R+C ne subit aucune pénalité, lors d'un combat, du fait du déplacement de la cible. Elle est considérée comme stationnaire (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 132) pendant toute la durée de la Tekhnè.

VISION RAMIQUE D'UN AKASHA

Faction: Apprenti

Domaine: Sentir

Analogie: prison > porte > Porte

Difficulté: Peu Difficile, - 2

Cette Tekhnè permet de sentir une Porte de Plan subtil.

DÉFORMATION DES DIMENSIONS ORIGINALES

Faction: Apprenti

Domaine: Modifier

Analogie: plan

Difficulté: Peu Difficile, + 0 (modificateur du MJ - 3)

Cette Tekhnè permet de modifier le plan d'un immeuble. Une personne habituée à cet endroit se perdra. Toute action de déplacement ou de recherche prend le double du temps normal pour un habitué des lieux et le triple pour les autres.

ÉLEVATION SUBLIMIQUE

Faction: Compagnon

Domaine: Déplacer

Analogie: réalité > fiction > Chimère

Difficulté: Assez Difficile, - 2

Cette Tekhnè permet de déplacer une Chimère dans un

autre Akasha. L'Akasha d'où provient la Chimère ne tarde pas à s'effondrer sur lui-même. Celui où est déplacée la Chimère peut connaître également des modifications, qui sont laissées à l'appréciation du MJ.

NOTE : il existe une autre Tekhnè, « Mortification sublimique », qui permet les mêmes effets sur un Démon. La Chaîne est alors : chaleur > enfer > Démon.

PRISON DES ÉTHERS IMPOSSIBLES

Faction : Maître

Domaine : Créer

Analogie : prison + Astral

Difficulté : Difficile, + 0

Cette Tekhnè permet de créer une prison dans les Plans subtils. Cette prison psychique capture toute cible entrant dans l'Akasha et échouant un test d'Initié d'une difficulté égale à la Prénance de l'Akasha modifié par Plans subtils (Akasha).

QUELQUES TEKHNÈS DU TEMPS

HORLOGE BIOLOGIQUE

Faction : Apprenti

Domaine : Percevoir

Analogie : heure + jour + année

Difficulté : Peu Difficile, + 0

Cette Tekhnè permet au R+C de toujours connaître l'heure, le jour et l'année. Cette Tekhnè peut également être utilisée dans l'Astral.

SOUVENIRS RÉVÉLÉS

Faction : Apprenti

Domaine : Sentir

Analogie : passé

Difficulté : Peu Difficile, +0 (modificateur du MJ - 3)

Cette Tekhnè permet au R+C de connaître les événements clefs du passé d'un Nephilim ou Selenim. Il est nécessaire que l'Immortel soit visible pendant toute la durée de la Tekhnè.

AMNÉSIE PARTIELLE

Faction : Apprenti

Domaine : Modifier

Analogie : passé > souvenir

Difficulté : Peu Difficile, - 1

Cette Tekhnè permet au R+C de modifier un souvenir récent — une journée en arrière au maximum — de la cible. Le R+C ne peut pas choisir les termes de la modification. L'inconscient s'en charge, et en général va à l'économie en transformant les souvenirs qui posent le plus de problèmes à l'équilibre mental de la cible.

RETOUR VERS LE FUTUR

Faction : Compagnon

Domaine : Déplacer

Analogie : futur + date

Difficulté : Assez Difficile, + 0

Cette Tekhnè projette le R+C dans le futur à la date choisie. Au MJ d'évaluer ce qu'il peut y voir et faire.

COMPLEXE SPATIO-TEMPOREL

Faction : Maître

Domaine : Détruire

Analogie : événement + passé

Difficulté : Difficile, + 0

Cette Tekhnè permet la destruction d'un événement passé. Cette destruction modifie le présent et le futur pendant la durée de la Tekhnè. C'est au MJ d'évaluer les conséquences d'une telle destruction.

QUELQUES TEKHNÈS INVISIBLES

VISION DU SOLEIL NOIR

Faction : Apprenti

Domaine : Sentir

Analogie : malédiction > maudit > Ka-Lune Noire

Difficulté : Peu Difficile, - 2

Cette Tekhnè permet de bénéficier de la Vision-Ka Lune Noire.

ODORAT SÉPULCRAL

Faction : Apprenti

Domaine : Sentir

Analogie : fantôme > Mort-vivant

Difficulté : Peu Difficile, - 1

Cette Tekhnè permet de repérer la présence d'un Mort-vivant.

MORTIFICATION SANGUINE

Faction : Compagnon

Domaine : Transformer

Analogie : mort > poussière > cendres

Difficulté : Assez Difficile, - 2

Cette Tekhnè transforme le sang de la cible en cendres. La cible meurt au tour de combat suivant.

SENSATION DE DOULEURS

Faction : Compagnon

Domaine : Communiquer

Analogie : douleur

Difficulté : Assez Difficile, + 0

Cette Tekhnè permet de faire ressentir à la cible de terribles douleurs. La cible souffre tellement qu'elle ne peut plus rien faire tant que durent les douleurs. La cible, en cas d'attaque, est Surprise. Par ailleurs, elle ne peut pratiquer aucune Science occulte.

ÉMANATION SPECTRALE

Faction : Maître

Domaine : Créer

Analogie : spectre

Difficulté : Difficile, + 0

Cette Tekhnè fait apparaître un spectre de la Pavane. Ce Spectre est composé de Ka-Lune Noire. Le spectre qui touche, lors d'une attaque, contamine son adversaire et lui fait gagner 5 « puces » de KLN. Ce spectre est Peu Initié en Ka-Lune Noire. Il n'est doté d'aucune forme de conscience ou d'intentionnalité lors de sa création. Celle-ci se développera d'elle-même en quelques jours, mais restera « simple ».

LES TEKHNÈS CONVENTUELLES

Certaines Tekhnès sont difficilement réalisables. Seuls quelques R+C arrivent à les lancer. C'est pour cela qu'ont été développés des rituels particuliers permettant de lancer des Tekhnès à plusieurs. Ces rites sont des pré-requis avant toute pratique des Tekhnès en groupe. Ils ne peuvent être paramétrés. Il suffit d'appliquer la ligne correspondante au Cercle dans la *Table générique R+C*.

- **Pour lancer une Tekhnè conventionnelle**, le niveau Initié du R+C est opposé à la difficulté de la Tekhnè modifiée par Rituels. Pour les Tekhnès conventionnelles de niveau Compagnon et Maître, chaque R+C participant doit effectuer ce test. Si l'un des participants échoue, la Tekhnè conventionnelle ne fonctionne pas. Si l'un des participant réalise un Coup d'éclat, il compense les effets de deux échecs, ou d'une Maladresse.

SOUTIEN PSYCHIQUE (APPRENTI)

Ce rituel facilite le lancement d'une Tekhnè. Pour chaque R+C présent (deux au maximum) ayant une Compétence Rituels supérieure à celui qui est aidé, un modificateur de circonstance de +1 bénéficie à tout test de lancement d'une Tekhnè effectué à la suite du Soutien psychique.

En cas de Maladresse, le R+C soutenu subit un modificateur de circonstance -2 lors de l'utilisation de la Tekhnè cible du Soutien psychique.

DÉPASSEMENT PSYCHIQUE (APPRENTI)

Ce rituel permet de lancer des Tekhnès d'un niveau supérieur à celui de la Compétence Rituels du R+C. Pour cela la présence de deux R+C ayant une Compétence supérieure ou égale au niveau de la Tekhnè considérée augmente d'un niveau la Compétence Rituels du R+C qui se dépasse. Il n'est pas possible d'augmenter la Compétence Rituels de plus d'un niveau. En cas de Maladresse, le R+C qui se dépasse meurt à cause du choc psychique.

FUSION RAMIQUE (COMPAGNON)

Ce rituel permet à quatre R+C au maximum de fusionner physiquement et mentalement. Trois Caractéristiques et trois compétences — Compétences et Traditions — au choix des participants vont fusionner. Elles sont égales à la plus élevée du groupe. Cette Tekhnè peut également être utilisée avant toute action — combat, recherche ésotérique, etc. En cas de Maladresse, chaque R+C qui a participé à la Tekhnè perd un niveau d'Initié et devient Peu Sociable.

ANDROGYNAT ORIGINEL (COMPAGNON)

Ce rituel est très proche de la Fusion ramique à la différence que toutes les Caractéristiques et compétences — Compétences et Traditions — des participants fusionnent. Les nouvelles Caractéristiques et compétences sont égales à la plus élevée du groupe constitué au maximum de quatre R+C. En cas de Maladresse, les R+C androgynes le restent définitivement. L'androgynat perd deux niveaux d'Initié à cause du choc psychologique et devient Pas Sociable. En revanche, il est viable et peut intéresser certains R+C de la branche du Corps.

ÉGRÉGORE (MAÎTRE)

Tous les membres qui participent à ce rite — cinq au maximum — doivent être Maîtres ou avoir bénéficié d'un rituel leur permettant d'atteindre ce niveau (*cf.* Dépassement psychique). Ce rituel permet la fusion de tous les Ka-Soleil des participants en une entité consciente et collective, l'Égrégore (Très Initié). Ce dernier peut utiliser toutes les Tekhnès solaires connues par les participants avec un modificateur de circonstance de nombre de participants -2. En cas de Maladresse, les R+C ne retrouvent pas leur individualité : l'Égrégore, et donc ces initiés, meurt en modificateur de circonstance jour(s). Si par ailleurs, cette Tekhnè venait à être utilisée un jour favorable à la naissance d'un Nexus et qu'un Coup d'éclat était obtenu, elle échouerait au profit de la « transformation » de ces initiés en un Ar-Kaïm Très Initié. Ce résultat signifiant que les Champs magiques étaient alors favorables à la « naissance ».

Les Constructs

Les Constructs sont des objets fabriqués par les R+C pour activer leur Ka-Soleil et produire des effets magiques. Ces Constructs sont, pour la plupart, des armes terriblement efficaces contre les Immortels. De plus, elles servent, de manière pratique, dans l'avancée des plans de chaque branche R+C.

Toute utilisation d'un Construct par un R+C nécessite de lui attribuer des niveaux dans la Compétence Savoir-Faire (Construct de [préciser la branche]) lors de sa création. Cette Compétence permet de faire fonctionner correctement le Construct, mais également de le réparer. Sans cette Compétence, il est impossible de comprendre cette technologie R+C. Chaque branche R+C a ses Constructs spécifiques.

- **Pour utiliser un Construct**, il suffit, dans un premier temps, de connaître la clef prévue pour son déclenchement en touchant l'objet — comme pour un artefact. Dans un second temps, il est nécessaire de réussir un test Initié (Ka-Soleil) d'une difficulté égale à celle du Construct modifié par la Compétence Savoir-faire (Construct de la branche concernée).

IMPLANT NÉVRALGIQUE (TOUTE FACTION DE L'ESPRIT)

Ce Construct prend le plus souvent la forme d'un bijou implanté dans le crâne du R+C. Il se « connecte » ensuite au corps astral du porteur qui peut consulter les archives issues des travaux d'anciens Imperator de sa Cellule aujourd'hui disparus. Le porteur de l'implant bénéficie d'un certain nombre de Traditions à Maître variant selon la taille de l'implant névralgique.

NOTE : il existe d'autres implants fabriqués par les experts R+C. Certains ont pour fonction de décupler les facultés de leur porteur, en leur attribuant des Compétences qui modifient des tests d'Intelligent.

IMPLANT NÉVRALGIQUE

TAILLE DE L'IMPLANT	NOMBRE DE TRADITIONS À M	FACTION QUI A CONÇU LE CONSTRUCT
Petit	1	Apprenti
Moyen	2	Compagnon
Grand	3	Maître

PEAUX (APPRENTI DU CORPS)

Ces Constructs sont des poches en latex qui s'appliquent sur certaines régions du corps (peau, visage, mains, etc.). En puisant dans le Ka-Soleil de leur porteur, elles simulent les métamorphoses d'un Nephilim (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 38-43) et les aspects des Ar-Kaïm (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 80-82). Il suffit de passer en Vision-Ka pour découvrir la supercherie.

ARME KASER (TOUTE FACTION DU CORPS)

Ces canons utilisent le Ka-Soleil de leur porteur pour produire des rayons identiques à ceux du laser. L'arme est reliée au crâne du R+C qui ne peut l'enlever que sous anesthésie générale. Seule une arme conçue par une Faction de Maître R+C

ARME KASER

Une arme Kaser compte comme une source de quatre points de dégât et est Très Meurtrière. Ces dégâts sont à la fois magiques et physiques.

FACTION
CONSTRUCTEUR
Apprenti
Compagnon

Maître

EFFETS EN CAS D'ÉCHEC SUR
LE TEST DE RÉSISTANT DE LA CIBLE
Aucun effet magique
L'arme Kaser paralyse les Ka qui ne peuvent plus être testés pendant une minute.
L'arme Kaser paralyse les Ka et les Caractéristiques qui ne peuvent plus être testés pendant une minute.

NOTE : une Maladresse sur le test de Résistant indique...

- que, pour un Nephilim ou un Ar-Kaïm, le niveau de Khaïba augmente d'autant de « puces » que de cases de santé cochées ;
- pour un Selenim, une Entropie à lieu d'autant de « puces » de KLN que de cases de santé cochées.

permet de rendre amnésique un humain. Les effets de ces armes dépendent du niveau de l'arme Kaser.

LA BOUSSOLE ASTRALE (APPRENTI DE L'ESPACE)

Ce Construct permet de développer les facultés d'orientation du R+C. Il se greffe à son Ka-Soleil pour qu'il bénéficie des avantages d'une Boussole (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 115 et p. 123).

MACHINE KANG (MAÎTRE DU TEMPS)

Ce Construct a la forme d'une machine complexe d'inspiration *steampunk*, qui permet de voyager dans le temps. Il n'existe qu'un seul modèle et nécessite certaines précautions d'utilisation. En cas de Maladresse dans le test d'utilisation, le R+C se perd dans un complexe temporel, n'étant ni dans le passé, ni dans le présent, ni dans le futur. On peut le considérer comme mort. En revanche en cas de Réussite, le R+C peut à volonté modifier certains éléments du passé ou du futur et donc remettre en question le présent.

ANNEAU INVISIBLE (COMPAGNON INVISIBLE)

Ce Construct doit être glissé à un doigt. Il permet au Frère sombre de devenir invisible pendant une heure. Les Frères sombres qui utilisent l'anneau ont souvent tendance à en devenir dépendants. C'est pour cela qu'en cas de Maladresse ou dans le cas où le Construct est utilisé plus d'une heure d'affilée, le Frère sombre est bloqué dans l'Au-delà où il est tourmenté par des Entités qui lui volent son fragment de Ténébreuse pour l'apporter aux Parques (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 240).

LA TÉNÉBREUSE (COMPAGNON INVISIBLE)

La Ténébreuse est un artefact saurien qui fut utilisé lors de la création de l'Androgyne primordial, Ram. Cet

artefact, composé de Ka-Lune Noire, permit à Ram d'accepter sa monstrueuse nature. La Ténébreuse lors de l'expérience fusionna avec l'Androgyne. Lors de la Chute d'Orichalka, il se sépara de ses Ka-Éléments donnant naissance aux Supérieurs Invisibles. La branche lunaire muta en Ka-Lune Noire sous l'influence maudite de la Ténébreuse. Cette dernière se fondit dans l'Eth, le Supérieur Invisible de la branche lunaire. L'Eth réussit à utiliser cette Sapience maudite et fit éclater la Ténébreuse en cinquante Pierres Noires. Chaque porteur de l'une de ces pierres devint l'un des simulacres de l'Eth. Ils constituèrent la branche invisible de la R+C, les Frères sombres.

• Les Éclats

Ces Pierres Noires sont dotées d'un niveau d'Initié en Ka-Lune Noire, de Pas Initié à Très Initié. Un humain au contact d'une Pierre Noire devient un Frère sombre (cf. Les Tekhnès). Il a accès aux Tekhnès de cette branche. Il peut communiquer avec ses Frères par l'intermédiaire de la Mémoire du Sang. À chaque Pierre Noire supplémentaire, le Frère sombre plonge à nouveau dans la Mémoire du Sang et découvre un mot qui lui est chuchoté par l'Eth. Ce mot est à choisir par le MJ et est rajouté dans la Table analogique de la branche invisible accessible uniquement par ce Frère sombre. Il acquiert par la même occasion une nouvelle Tekhné liée à cet élément de la Table analogique.

Un Nephilim ou un Ar-Kaïm au contact de l'une de ces Pierres doit effectuer un test Initié Assez Difficile. En cas d'Échec ou de Maladresse, le Nephilim se désincarne et doit trouver un autre simulacre ; le Révélé doit effectuer un rituel de Transmigration avant minuit. En cas de Réussite ou de Coup d'Éclat, le Nephilim ou l'Ar-Kaïm accède à l'Ouïe-Ka des Selenim, la Pavane. Il acquiert la Compétence occulte Spiritisme au niveau Apprenti. Pour chaque Pierre Noire supplémentaire, l'Immortel voit sa Compétence augmenter d'un niveau. Dès que l'une de ses Compétences atteint le niveau Maître, il peut accéder à un autre Desmos au niveau Apprenti. Il lui est impossible d'atteindre le deuxième Cercle de Nécromancie de cette manière. Le niveau de KLN utilisé pour célébrer les Rites de Nécromancie est celui de l'Éclat le plus puissant.

Un Selenim bénéficie automatiquement des mêmes avantages qu'un Nephilim ou un Ar-Kaïm. En revanche, il lui est possible d'atteindre le deuxième Cercle de Nécromancie de cette manière.

Si les Immortels en possession de l'une de ces Pierres Noires venaient à les perdre, tous les bénéfices seraient perdus.

• La Ténébreuse

Une fois les cinquante Éclats réunis, la Ténébreuse génère ses propres effets selon celui qui la possède.

Un humain en possession de la Ténébreuse réunie devient le Guerrier mystique ultime. Il bénéficie de tous les avantages que procure un simple Éclat. Il connaît toutes les Tekhnès de la branche invisible car la Mémoire du Sang est devenue sa propre mémoire. Il est même capable de lancer des Tekhnès invisibles intuitivement. Sa pratique parfaite lui permet d'utiliser les Tekhnès comme la Magie. De plus, il accède aux Sciences occultes Selenim. Il peut progresser dans ces trois Sciences sans restriction. Finalement, le Guerrier Mystique Ultime est apte à recevoir l'Eth en son sein. Le combat contre Ram est proche.

Un Selenim en possession de la Ténébreuse peut l'utiliser comme une carte lui indiquant l'emplacement d'une Anti-Terre en réussissant un test Initié Assez Difficile modifié par Plans subtils (Anti-Terres). En réussissant ce même test à Très Difficile, ce Construct permet de découvrir l'accès au Lieu inconnu (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 148).

Un Nephilim au contact de la Ténébreuse se transforme en Rejeton (cf. *Le Codex des Selenim*, pp. 72-74), en cas d'Échec d'un test Initié Très Difficile.

LES MOYENS HUMAINS

Les R+C usent, et abusent, du mensonge, leur spécialité, pour s'offrir les meilleurs spécialistes — Allié ou Contact — et ainsi obtenir des avantages importants pour un moindre coût.

Présentation

La Faction doit posséder un niveau minimum de Sociable pour prétendre acquérir un Contact ou un Allié donné. Créer une relation revient à évaluer un niveau de sociabilité en fonction de l'importance du Contact ou de l'Allié. La description de la Caractéristique « Sociable » dans le chapitre *Construire une Faction R+C* donne une idée des relations que la Coupe est en mesure de posséder. Une relation, dès qu'elle est acquise, ne peut s'activer que pour une seule mission à la fois.

Quelques R+C

THÉOSOPHISTE

Pré-requis : Peu Sociable

Difficulté : Peu Difficile

Avantage Contact : permet de bénéficier d'un modificateur de circonstance + 1 pour toutes les missions de recherche.

Avantage Allié : permet d'annuler l'échec d'une mission de recherche. Le test doit être retenté, mais sa difficulté est majorée d'un niveau. Le nouveau résultat s'applique, même s'il est pire que le précédent.

FORMAT DE DESCRIPTION DES R+C

Pré-requis : le niveau Sociable minimum que la Faction doit posséder pour choisir cette relation

Difficulté : le niveau de difficulté imposé à toute mission visant l'obtention du Contact ou de l'Allié de « Pas » à « Très ».

Avantage Contact : ce que le Contact procure à la Faction

Avantage Allié : ce que l'Allié procure à la Faction

NOTE : les Alliés bénéficient aussi des avantages des Contacts.

AVOCAT VÉREUX

Pré-requis : Peu Sociable

Difficulté : Peu Difficile

Avantage Contact : permet de bénéficier d'un modificateur de circonstance + 1 pour toutes les missions financières.

Avantage Allié : permet d'annuler l'échec d'une mission financière. Le test doit être retenté, mais sa difficulté est majorée d'un niveau. Le nouveau résultat s'applique, même s'il est pire que le précédent.

MAFIA LOCALE

Pré-requis : Peu Sociable

Difficulté : Peu Difficile

Avantage Contact : permet de bénéficier d'un modificateur de circonstance + 1 pour toutes les missions financières.

Avantage Allié : diminue d'une « puce » le coût de la mission *Acheter du matériel*. Cette mission ne peut jamais être gratuite.

COMMISSAIRE AUX COMPTES

Pré-requis : Peu Sociable

Difficulté : Peu Difficile

Avantage Contact : permet de bénéficier d'un modificateur de circonstance + 1 pour toutes les missions financières.

Avantage Allié : permet de doubler le bénéfice de la mission *Découvrir un nouveau marché/blanchir de l'argent*. En cas de Maladresse dans l'exécution de cette mission, le commissaire aux comptes est repéré et emprisonné. Vous pouvez retirer cet Allié de votre fiche.

CURÉ DE CAMPAGNE

Pré-requis : Peu Sociable

Difficulté : Peu Difficile

Avantage Contact : la Faction R+C est au courant des rumeurs du village et de la région du curé. Il fait bénéficier d'un modificateur de circonstance + 1 aux missions de recherche effectuées dans cette région.

Avantage Allié : permet d'annuler l'échec d'une mission de recherche effectuée dans cette région.

AGENT DU RENSEIGNEMENT

Pré-requis : Assez Sociable

Difficulté : Assez Difficile

Avantage Contact : permet à la Faction d'apprendre certaines informations sur un ennemi (Arcane mineur, Immortels, etc.). Elle bénéficie d'un modificateur de circonstance + 1 pour toute mission de recherche le concernant.

Avantage Allié : permet à la Faction R+C d'apprendre certaines informations sur un ennemi (Arcane mineur, Immortels, etc.). Elle bénéficie d'un modificateur de circonstance + 1 pour toute mission le concernant.

GOUROU ILLUMINÉ

Pré-requis : Assez Sociable

Difficulté : Assez Difficile

Avantage Contact : permet à la Faction de bénéficier d'un modificateur de circonstance + 2 pour la mission *Recruter de nouveaux membres*.

Avantage Allié : permet de diviser le coût par deux du nouveau Contact ou Allié gagné lors de la mission *Acquérir un nouveau contact/allié*. Arrondir à l'entier inférieur.

HYPNOTISEUR

Pré-requis : Assez Sociable

Difficulté : Assez Difficile

Avantage Contact : permet de bénéficier d'un modificateur de circonstance + 2 pour toutes les missions d'influence.

Avantage Allié : permet de réduire d'un niveau la difficulté de la mission *Signer une trêve avec une autre Faction*.

SECTE INDÉPENDANTE

Pré-requis : Sociable

Difficulté : Difficile

Avantage Contact : cette secte s'est spécialisée dans le développement des chakras et du réveil du Kundalini. Permet de bénéficier d'un bonus + 2 pour toutes les missions de recherche.

Avantage Allié : permet de doubler le bénéfice de la mission *Mettre au point une nouvelle Technique occulte*.

LA CLINIQUE GENESIS

« Ceci est mon corps qui est donné pour vous...
Cette coupe est la nouvelle alliance en mon sang,
qui est répandu pour vous »

Luc 22 :19, 20

HISTOIRE

En 1998, le gouvernement français, des collectivités locales, l'association française contre les myopathies et des entreprises créent GÉNOPÔLE, une zone d'activités dédiée à la génétique. Situé à Évry, à une trentaine de kilomètres de Paris, GÉNOPÔLE affiche une grande ambition: devenir la *Silicon Valley* européenne des biotechnologies. L'opération connaît un vif succès et ce complexe abrite désormais un centre universitaire consacré aux sciences du vivant, un campus de recherche abritant des grands noms publics — CNRS, INRA... — et privés — Rhône-Poulenc, Genset... — et un parc d'entreprises à la pointe du progrès scientifique — Bioford Consultants, Cybergène, Neurotech...

Un tel vivier attire inévitablement l'attention des Arcanes mineurs et notamment celle des R+C. Des moyens importants sont mis à la disposition d'un *Magister* du Corps, Jorge Santos, afin que les ressources et les découvertes de GÉNOPÔLE n'échappent pas à la Coupe. Dans son évaluation de la situation, Jorge Santos estime qu'il est trop risqué d'implanter une Fraternité au sein de GÉNOPÔLE: aucun masque ne permettrait de protéger très longtemps des R+C en raison de l'attention particulière que les autres acteurs occultes portent au lieu. Appliquant les principes du Troisième Mensonge, il truffe GÉNOPÔLE des masques rosicruciens et se contente de placer un des ses hommes, Arnaud Chareine, au poste de secrétaire général de la structure qui gère, coordonne et représente la *Genetic Valley* d'Évry.

L'opération est une réussite. Abrité par d'inextricables leurres, Arnaud Chareine informe régulièrement Jorge Santos des avancées obtenues au GÉNOPÔLE. Les masques rosicruciens sont devenus autonomes et le dispositif du *Magister* ne mobilise désormais plus qu'une seule personne! Jorge Santos se retrouve donc à la tête d'importants moyens qui ne lui sont d'aucune utilité pour rem-

plir la mission qui lui est confiée. Il décide alors de développer un projet personnel: Genesis.

GENESIS

En 2000, peut-être inspiré par le jubilé de Jésus, Jorge Santos a conçu un projet inouï: utiliser les moyens R+C à sa disposition pour acquérir des reliques susceptibles d'avoir été en contact prolongé avec Jésus et, grâce aux données technologiques recueillies à GÉNOPÔLE, prélever les cellules du Messie sur ces objets, créer un clone et l'implanter dans une mère porteuse!

D'ores et déjà, le plan de Jorge Santos est opérationnel. Tout est prêt. Les lieux: dans le Sud de l'Essonne, la clinique Genesis, un établissement privé en apparence banal mais en réalité entièrement dédié à son projet. Une relique: un morceau de la croix où fut supplicié le Christ volé par ses hommes dans un monastère de Chypre. Un allié — évidemment inconscient du projet véritable de Jorge Santos: le docteur Promori, un généticien italien spécialiste des problèmes de fertilité, qui recrute des mères porteuses.

Les travaux sont dans la phase concrète et avancent dans deux directions. D'une part, la recherche, dans un laboratoire ultra-moderne dans les sous-sols de la clinique, d'une méthode de prélèvement — dit prélèvement Genesis — de cellules et de clonage à partir du sang séché présent sur la relique chypriote. D'autre part, l'expérimentation directe d'une méthode d'implantation — dite implantation Genesis — d'un clone humain dans une mère porteuse. Pour l'instant, le prélèvement Genesis est loin d'être au point. En revanche, l'implantation Genesis est quasi-fonctionnelle. Il y a environ un an, une série de dix clones réalisés à partir d'une cellule d'un Frater de la clinique a été implantée dans dix femmes, aveuglées par leur désir de maternité et croyant accueillir un clone réalisé à partir de leur mari. Sept de ces femmes ont conduit leur grossesse à terme et six enfants ont survécu. Un nouveau test est prévu pour confirmer les résultats. Ensuite, Jorge Santos devra attendre l'aboutissement des recherches sur le prélèvement Genesis pour espérer réaliser un clone de Jésus.

PROBLÈMES

Le vol du morceau est presque passé inaperçu. Presque... Et ce « presque » va se transformer en grain de sable dans la machine bien huilée de Jorge Santos. En effet, un des Pélicans a entrepris une quête personnelle pour apaiser son tourment: se rendre sur des lieux ou auprès d'objets liés à ces événements afin de comprendre les souvenirs qui l'assaillent. Il était au monastère de Chypre lorsque les Fraters de Jorge Santos ont volé la relique! Il a remonté la piste jusqu'à la clinique Genesis et découvert avec effroi le projet du *Magister*. Avec l'aide d'autres Frères sombres, il a retrouvé les dix femmes ayant accueilli la première série de clones — les Frères sombres surestiment l'état d'avancement des travaux de Jorge Santos et pensent que ces clones étaient réellement des clones de Jésus — et effacé l'erreur en tuant ces familles et en les brû-

LA CLINIQUE GENESIS

Faction Compagnon : Collège de la branche du Corps

RESSOURCES

- **Troupes :** un Maître et cinquante-six Apprentis — un Apprenti, Arnaud Chareine secrétaire général de GÉNOPÔLE, n'est pas affecté à la clinique Genesis.
- **Équipements magiques :** un préleveur Genesis, un cloneur Genesis et un implantateur Genesis — équipements mis au point par Jorge Santos nécessaire à ses missions mettre au point le prélèvement Genesis et mettre au point l'implantation Genesis.

CARACTÉRISTIQUES

Savante, Peu Fortunée et Assez Sociable.

- **Deux contacts :** l'organisation de gestion, de coordination et de représentation de GÉNOPÔLE — avantage contact : modificateur de circonstance + 1 pour les quatre missions d'Arnaud Chareine présentées ci-dessous — et les services du développement économique du Conseil régional d'Ile-de-France — avantage contact : modificateur de circonstance + 1 pour les missions financières.
- **Un allié :** le docteur Promori, un généticien italien — avantage allié : permet à Jorge Santos de trouver discrètement des « clientes » pour sa clinique.

PERSONNAGES

Jorge Santos (Maître)

Magister du Corps

Présent

Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Très Intelligent, Assez Endurant et Très Séduisant

Ka-Soleil : Très Initié

Compétences principales : Connaissance (Administration) C, Recherche d'information M, Rituels M, Sciences (Biologie, Mathématiques, Soins) M, Usages (Coupe) C et Usages (Milieu scientifique) M

Traditions principales : Arcane mineur (Coupe) C, Histoire invisible (Révélation) C et Langues (Latin, Grec, Anglais) C

Tekhnès : Évaluation clinique de la force, Évaluation clinique de l'endurance, Évaluation clinique de l'agilité, Solidification corporelle, Illusion des formes et Accélération du vieillissement

Les hommes de Jorge Santos (Apprenti)

Frater du Corps

Assez Présent

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

Ka-Soleil : Pas Initié

Compétences principales : Connaissance (Administration) C, Recherche d'information C, Rituels C, Sciences (Biologie) M et Usages (milieu scientifique) C

Traditions : aucune

Tekhnès : Évaluation clinique de la force et Évaluation clinique de l'endurance

MISSIONS

Missions d'Arnaud Chareine

Les bénéfices de toutes les missions réussies par Arnaud Chareine sont directement utilisés par Jorge Santos pour Genesis.

Mission permanente

Suivre les découvertes de GÉNOPÔLE

Pré-requis : Assez Savant

Coût : deux « puces » de Fortuné

Difficulté : Difficile — correspondant au niveau supérieur de la Caractéristique étudiée

Durée : six mois

Chef de mission : Arnaud Chareine

Ressources humaines mobilisées : aucune

Compétence : Recherche d'information

Bénéfice : trois « puces » en Savant — Arnaud Chareine informe Jorge Santos qui transmet les informations à son Collège de rattachement.

Missions intermittentes

- **ACQUÉRIR UN NOUVEAU CONTACT/ALLIÉ**

Pré-requis : Peu Sociable

Coût : une « puce » de Fortuné par niveau du pré-requis Sociable du Contact ou de l'Allié désiré

Difficulté : de Pas — pré-requis Pas Sociable du Contact ou de l'Allié — à Très — pré-requis Très Sociable du Contact ou de l'Allié

Durée : une par semaine pour un Contact/un par mois pour un Allié

Chef de mission : Arnaud Chareine

Ressources humaines mobilisées : aucune

Compétence : Usages (Milieu scientifique)

Bénéfice : Arnaud Chareine acquiert un nouveau Contact ou un nouvel Allié à choisir dans l'environnement institutionnel de GÉNOPÔLE ou dans le milieu des biotechnologies.

- **DÉTOURNER DE L'ARGENT DESTINÉ À GÉNOPÔLE**

Pré-requis : aucun

Coût : deux « puces » de Sociable

Difficulté : de Pas — « 1 puce » de Fortuné recherchée — à Très — « 5 puces » de Fortuné recherchées

Durée : un mois

Chef de mission : Arnaud Chareine

Ressources humaines mobilisées : aucune

Compétence : Connaissance (Administration)

Bénéfice : gain de une à cinq « puces » de Fortuné

- **INFILTRER UN ACTEUR DE GÉNOPÔLE**

Pré-requis : Peu Sociable

Coût : 1 « puce » de Fortuné

Difficulté : de Pas Difficile à Très Difficile selon l'intérêt de l'acteur infiltré

Durée : un mois

LA CLINIQUE GENESIS (suite)

Chef de mission : Arnaud Chareine
Ressources humaines mobilisées : aucune
Compétence : Usages (Milieu scientifique)
Bénéfice : Arnaud Chareine infiltre un acteur de GÉNOPÔLE et gagne une « puce » d'Influent par niveau de difficulté de la Mission.

Les missions de la clinique Genesis

- **Mettre au point le prélèvement Genesis**
Pré-requis : Assez Savant
Coût : quatre « puces » de Savant
Difficulté : Difficile
Durée : six mois
Chef de mission : Jorge Santos
Ressources humaines mobilisées : toute la clinique Genesis — impératif technique n'apportant aucun bonus au jet du D20
Compétence : Science (Biologie)
Bénéfice : Jorge Santos parvient à mettre au point la première partie de sa technique Genesis, une méthode

de prélèvement de cellules et de clonage à partir du sang séché présent sur la relique volée à Chypre. La technique restera néanmoins aléatoire tant que Jorge Santos n'aura pas confirmé ses résultats en entreprenant et réussissant à nouveau cette même mission.

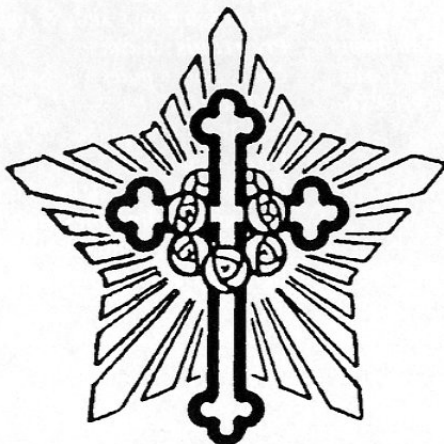
- **Mettre au point l'implantation Genesis**
Pré-requis : Peu Savant
Coût : trois « puces » de Savant
Difficulté : Assez Difficile
Durée : trois mois
Chef de mission : Jorge Santos
Ressources humaines mobilisées : toute la clinique Genesis — impératif technique n'apportant aucun bonus au jet du D20
Compétence : Sciences (Biologie)
Bénéfice : Jorge Santos parvient à mettre au point la deuxième partie de sa technique Genesis, une méthode fiable d'implantation d'un clone humain dans une mère porteuse.

110

lant avec leurs demeures. Concernant la clinique Genesis, les Pélicans hésitent quant à la conduite à tenir. Ils ne peuvent pas laisser cette expérience arriver à terme — Jésus ainsi ressuscité pourrait fort bien dénoncer le symbole de la Croix et remettre en cause la réussite de la première Parousie — mais leur rôle de protecteurs des R+C les empêchent de détruire l'établissement. Ils pensent qu'il s'agit d'un projet de la branche du

Corps et n'imaginent pas un seul instant qu'il puisse s'agir d'une initiative personnelle.

Enfin, un grain de sable en entraînant souvent un autre, la Société des Juges (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 97-99) a repéré la série d'incendie des Pélicans. Les faits sont disséminés dans toute l'Europe mais les Juges sont troublés par les similitudes et le caractère gratuit de ces crimes. Ils n'en sont qu'au début de leur enquête mais ils pourraient remonter assez vite jusqu'au docteur Promori...



Un acteur ésotérique

L'INITIATION

« *Ὁ βίος βραχὺς, Ἡ δὲ τέχνη μακρά.*

La vie est courte, L'art est long »

Second Credo R+C

SYMBOLES

L'esthétisme

À première vue, les R+C semblent porter peu d'intérêt aux symboles, et leurs rites sont pauvres en repères ésotériques. Seules quelques icônes omnipotentes parsèment le vaste

désert de leur représentation initiatique. Les cellules R+C, au contraire de toute autre Faction d'Arcane mineur, n'ont pas de symbole distinctif.

Pourtant, les R+C nourrissent une mystique très forte. Là où leurs ennemis utilisent une véritable charte liturgique, ils se font esthètes. C'est bien l'association des symboles entre ces initiés, qui crée le sens. Les membres de la Coupe manient les symboles comme les Immortels utilisent l'Énochéen. C'est une langue complexe qui dévoile toute sa richesse dans l'agencement de ses éléments et dans leur interprétation circonstanciée. Un même symbole n'aura pas la même signification selon le R+C, le mois astrologique où il est utilisé et ceux qui l'entourent.

QUELLES AMBIANCES POUR LA COUPE ?

Les Immortels ne doivent jamais oublier que la Coupe est l'Arcane mineur du mensonge. Il est rare que les R+C soient les premiers intervenants d'un scénario car ils préfèrent manipuler d'autres pions, parfois même des Arcanes mineurs, sans se dévoiler et n'agissent directement que si les circonstances le motivent impérativement. Cela ne doit pas faire oublier que les R+C sont des adversaires dangereux, en cas de confrontation directe, notamment.

LES SURHUMAINS

Les R+C ne se considèrent pas comme de « simples » humains. Leurs Tekhnè et leurs Constructs modifient parfois profondément le corps, l'esprit et les pouvoirs de leurs agents. Ils sont alors capables de prouesses étonnantes.

Les soldats du Corps peuvent être agiles comme un Hydrim, forts comme un Pyrim ou résistants comme un Faërim. D'autres fois, ils sont plus que cela car ils sont capables de sauter d'un immeuble à l'autre, d'utiliser les murs comme tremplins, de se défaire de plusieurs adversaires en quelques secondes... Ils aiment porter d'étranges combinaisons futuristes, des manteaux de cuirs dissimulant des poches à gaz mortel et des lunettes noires design pour faire bonne mesure.

Les soldats du Temps prévoient les actions de leurs ennemis et peuvent souvent « sauter » un combat qui tourne mal en se projetant quelques secondes plus tard !

LES OCCULTISTES

Les R+C sont aussi les ennemis implacables des amateurs d'ambiances feutrées. Ils naviguent dans les milieux occultes comme des poissons dans l'eau car leur Troisième

Mensonge leur permet de s'afficher comme de véritables guides pour les occultistes de tout bord. Cela dit, ils ne s'intéressent guère aux Sciences occultes. On les rencontre assurément dès lors qu'il est question de l'âme humaine et de la puissance de la psyché. Stéganographie, symboles secrets, alphabets et carrés magiques sont autant de jeux d'esprit pour eux. Il en va de même pour toutes les pratiques « kabbalistes » : translittération, guématrie et notarikon. Ces dernières faisant partie intégrante de son initiation.

DES ALLIÉS ?

Des Immortels rencontrant des R+C comprendront rapidement ce que ces derniers pensent d'eux. Au mieux, ces initiés les voient comme les reliquats d'un passé oublié de l'humanité, au pire comme de vrais concurrents dans l'échelle de l'évolution. Les Immortels ne doivent pas s'attendre à la vénération ambiguë des Synarques, à la haine fanatique des Templiers ou à l'apparente cordialité des Mystes. Les R+C les traitent en égal le plus souvent, sans haine ni passion, et parfois en inférieur à peine digne d'intérêt ou de mépris.

Passé cette attitude hautaine, certains Immortels ont pourtant noué des contacts prolongés avec la Coupe car ces initiés sont sans doute les humains les plus proches d'eux. Ils parlent le même langage — fait de symboles et d'analogies précieuses. Les R+C cherchent eux aussi une forme d'Agartha, leur chemin est relativement « étranger » aux Immortels et les R+C ne cherchent pas spécifiquement leur destruction ou à utiliser leurs Éléments comme « carburant magique » ! Ce qui est une grande source d'apaisement pour les Immortels.

Le MJ est donc invité à jouer sur ce paradoxe. Au premier abord, la Rose+Croix semble invisible, ses agents n'arborent aucun signe distinctif, ses cellules n'ont pas de blason. En revanche, leurs docu-

mythe influe sur l'inconscient, elle transforme l'humain pour lui faire accepter la vision de l'Égrégoire. Chaque Mensonge rapproche ainsi de l'heure de la Parousie.

Enfin, pour le Rose+Croix, le mensonge a une valeur initiatique. Le percer c'est affiner son esprit, affermir son Ka-Soleil et trouver une voie dans le labyrinthe de l'initiation.

ESTHÉTIQUE

SYMBOLE

SIGNIFICATION

Rose
Croix

Symbole du Ka-Soleil éveillé ; sceau personnel de Ram
Symbole de la structure R+C, indique aussi le R+C dans sa quête, au centre de la croix, en harmonie avec le monde.

Pélican qui se perce le cœur
Monolithe

Symbole de l'Égrégoire révélée ; la symbiose des humains
Symbole de la Vérité, qui s'impose malgré les mensonges ; indique une prochaine révélation.

Échelle

Le chemin à suivre pour s'élever, symbole de lutte occulte — s'élever au-dessus de ses adversaires —, mais aussi d'éveil — dépasser sa condition de profane.

Balance

Symbole de l'Is pour les plus initiés, désigne l'ordre cosmique pour les autres, l'obéissance à des principes absolus. Utilisé aussi pour la méditation transcendante.

Coupe

Peu utilisé par les R+C, désigne pourtant l'Astral, ou Ram en tant que réceptacle des épines solaires de l'humanité.

ments — informatiques ou matériels — sont habités par de nombreux symboles, sans ordre apparent, qui peuplent les espaces vides ou font le lien entre les paragraphes. Carrés magiques, pentacles, scènes alchimiques, figures grotesques, symboles astrologiques, cartes du ciel, formules incantatoires et alphabets mystiques doivent ainsi cohabiter jusqu'à donner l'impression d'un foisonnement occulte inouï.

De plus, les R+C aiment inventer des masques, c'est-à-dire de fausses correspondances analogiques, des symboles et des rites factices, qui sont d'autant plus criants que la Rose+Croix, elle, est silencieuse.

Mystique

Trois Vérités, trois Mensonges. Les uns ne sauraient aller sans les autres. Les Mensonges sont des boucliers. Ils créent un enchevêtrement de voiles brodés de fausses révélations. Celui qui enquête sur les R+C ne fait pas face à un silence pesant. Bien au contraire, c'est une cacophonie de contre-vérités qui l'assomme. Il est assailli par des ésotéristes de pacotille qui croient savoir.

Les Mensonges sont aussi des armes permettant de modeler le Ka-Soleil des profanes. La force du

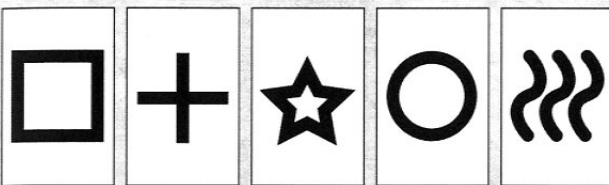
L'ÉVEIL

Les R+C recrutent majoritairement au sein de leurs masques. Ces sociétés secrètes écrans sont aussi de fantasmatiques labyrinthes mystiques remplis d'épreuves. Celui qui parvient à trouver son chemin peut rejoindre la Rose+Croix. Bien souvent, l'initiation commence donc avant le recrutement.

La Croix

ESPRIT

La branche de l'Esprit recrute essentiellement par le biais de sociétés d'études parapsychologiques, de cercles spiritistes ou d'instituts liés à l'étude du cerveau humain. Les R+C ont développé tout un paravent de tests parapsychiques. Des séances de voyance médiumnique, de télépathie, de tests Zener. En réalité, ces épreuves testent les facultés de concentration du candidat, ses facultés de réaction, mais aussi son réel potentiel mystique. Pour cela, les R+C utilisent une variante magique des cartes Zener, une variante du jeu de go où les « pierres » — une cinquantaine de perles — représentent des concepts que le joueur doit associer pour créer de nouvelles idées. De telles épreuves accompagnent le R+C de l'Esprit durant toute sa vie. Leur réussite détermine largement son avancement au sein de la branche.



Le tarot de Zéner..

ESPACE

La branche de l'Espace organise des « expériences » auxquelles sont conviés des candidats qu'elle a préalablement sélectionnés. Ces tests concernent la perte de sensation corporelle, l'entrée en transe via des psychotropes ou encore des expériences de mort imminente. Selon la sensibilité du candidat, celui-ci est ou non recruté. Il subit alors une nouvelle batterie de tests destinés à améliorer ses représentations spatiales et à appréhender la réalité de l'Astral.

Les R+C utilisent au début de leur enseignement toutes sortes de techniques pour faciliter le déclenchement de leurs Tekhnès. L'usage d'hallucinogènes (datura, mescaline) est ainsi fort courant, de même que les caissons de privation sensorielle. Dans certaines Fraternités où sont développés des véhicules à très grande vitesse, les R+C sont aussi entraînés à résister à des pressions et à des accélérations phénoménales.

CORPS

Pour la plupart des initiés — sauf peut-être les Mystères d'Hécate — les épreuves endurées par les R+C du Corps relèvent de l'horreur. Au fur et à mesure de leur progression, ces derniers subissent des douleurs ou des privations pouvant terrasser n'importe quel profane car leurs Tekhnès soumettent le corps humain à des manipulations terribles (déformation de la peau, transsexualité, mutation) qui nécessitent une intense préparation. Les nouveaux R+C commencent par subir différents chocs métaboliques (courant électrique, froid, chaleur), puis ils se livrent à de véritables séances de torture. Pour les Maîtres R+C, ce n'est pas tant la résistance du corps qui est testée que celle du mental. Soumis à une longue période d'orgies sans fin, de luxure et de satisfaction totale de la moindre envie, le R+C doit garder pied dans la réalité et ne pas succomber totalement aux plaisirs. Pareillement, il doit endurer des séances de plus en plus longue de privation et de jeûne.

TEMPS

La branche temporelle fait souvent appel à des séances d'hypnose régressive pour recruter ses R+C. Seuls les indivi-

duels présentant une indéniable capacité à se plonger dans leur passé le plus secret sont intégrés au sein de l'Arcane mineur. Petit à petit, les nouvelles recrues sont invitées à remonter le fil de l'histoire de leur épine solaire. La branche du Temps sait qu'une partie du Ka-Soleil se transmet de la

LES PATRICIENS

Les R+C du Temps ont noté un phénomène fort étrange, certains d'entre eux développent des souvenirs d'un aïeux, ce qui est proprement impossible puisque l'étincelle ramique se transmet normalement par la mère. En général, ce genre d'affirmation permet de faire le tri entre les inventions délirantes des astrologues et les réelles expériences R+C.

Il n'existe aucune explication à ce phénomène, ces expériences sont évidemment très rares — il n'en existe qu'une dizaine répertoriée depuis la création de la branche. Des études plus sérieuses ont montré que l'homme ayant pu transmettre son héritage solaire possédait généralement des capacités hors normes. Les R+C du Temps ont pris contact avec la branche du Corps pour étudier ces cas « contre-nature » et déterminer leur rôle dans l'évolution de l'humanité. Ils ignorent encore qu'il s'agit d'Ar-Kaïm.

mère à l'enfant, elle appelle cela l'étincelle ramique. L'Apprenti R+C doit apprendre à la découvrir en lui, à remonter le cours de ces incarnations passées et à reconstituer ainsi sa généalogie matrilineaire.

Shambhala

Siège astral de l'Arcane mineur, Shambhala ne se révèle qu'aux *Magister*. Arrivés à ce niveau d'initiation, ces derniers comprennent que la dernière étape de leur parcours est la fusion avec Ram. Assaillis de visions mystiques et guidés par leur Supérieur Invisible, ils entament leur dernière quête.

Shambhala n'a pas de Porte physique, elle doit donc s'appréhender à travers un processus spirituel long et rigoureux : trances contemplatives, rêves peuplés de symboles, visions mystiques apportant leurs lots d'énigmes...

- **Les Portes :** le *Magister* doit réussir à percer les derniers blocages de son esprit profane afin de pouvoir pénétrer dans l'enceinte de Shambhala. Les visions qui l'assaillent n'ont pas d'autre objectif que de lui faire comprendre que sa conscience n'est rien, que l'individu doit se fondre dans un grand tout. C'est l'essence même de l'enseignement R+C, mais confronté à la réalité du dogme, le *Magister* doit vaincre ces dernières

peurs. Trois Portes symbolique gardent Shambhala (Connaissance, Sagesse, Amour), à chacune d'entre elle, le *Magister* doit faire la preuve de son renoncement. Alors la dernière porte s'ouvre et il est accueilli par un Supérieur Invisible. Lui-même est désormais un Supérieur Inconnu et peut guider un Phalanstère.

- **Le bloc adamantique :** l'initié découvre alors le labyrinthe qui entoure le bloc adamantin et cesse là ses voyages astraux. Un jour, il se sent digne de franchir le labyrinthe. Aveuglé par des millions de visions fugaces, souvenirs des anciens R+C et de leurs expériences, il doit pourtant retrouver son chemin en disciplinant ces visions et en comprenant la logique des courants de l'Eïdos. En cas d'échec, son esprit est balayé par la force de ces visions et devient une Chimère errant dans les Plans subtils.

- **Le jardin de Ram :** enfin, l'initié peut entrer dans le jardin de Shambhala et toucher

la conscience de Ram. Son esprit connaît alors une illumination. Parfois, il se détache à nouveau de Ram pour remplir une mission spirituelle importante. Pleinement illuminé, il est un Mahatma.

Les épines

Les Frères sombres ne développent aucun symbole, aucune référence occulte. Ils se côtoient et cela suffit. Parfois, une sphère noire, symbole de la Ténébreuse, est utilisée comme signe de reconnaissance pour les profanes.

Un Frère sombre naît lorsqu'un humain entre en possession d'un fragment de la Ténébreuse. Dans une suite chaotique de cauchemars, il revit les expériences des porteurs passés et comprend le message de l'Eth. Au bord de la folie, son Ka-Soleil luttant fiévreusement contre l'infection maudite, le Frère sombre se relève un jour, assumant son nouveau rôle.

La mystique de la dernière génération de Frères sombres, les Pélicans, est tout entière tournée vers le combat. Ces initiés sont des guerriers qui ne connaissent que la lutte, la douleur... la victoire.



LES PLANS DE LA COUPE

*« Ce ne sont pas les dispositions des dieux
qui se réalisent, mais le dessein de l'Homme. »*
Maximes de Ptahhotep, 2500 avant J.-C.

L'ÉGRÉGORE

L'Égrégora est l'aboutissement des plans et des Parousies. C'est la création de l'Homme universel, une entité cosmique et divine composée de l'ensemble des esprits de l'humanité. Pour cela, cette dernière doit s'ouvrir à Ram et à l'Eïdos et rallier Shambhala via l'Astral.

D'après leurs calculs, les R+C doivent y parvenir dans les dix prochaines années.

Les enjeux

Chaque branche de la Coupe possède un but, un objectif qu'elle se doit d'accomplir pour faciliter l'Égrégora. Si tout se passe bien, l'humanité aura vu son Ka-Soleil modifié à son insu et il « suffira » de la renaissance de Ram pour réaliser l'Égrégora. Si les Templiers lançaient leur Grand Plan ou les Mystères leur Grande Année avant cet événement, les R+C se dévoileraient et lanceraient toutes leurs forces dans la bataille. En parallèle, ils feraient muter le Ka-Soleil d'une partie de l'humanité — celle qui a été sensibilisée d'une manière ou d'une autre à ses schèmes — forçant ainsi l'Égrégora. Néanmoins, ces R+C préféreraient ne pas en arriver là car dans ce cas, cette dernière ne serait pas aussi parfaite que ce qu'ils visent.

- La **branche du Corps** doit mener l'humanité à la découverte d'un langage corporel universel compréhensible par tous. Le but en est que chacun accepte son corps, sa chair pour mieux pouvoir s'en séparer à l'heure de l'Égrégora.
- La **branche de l'Espace** doit faire accepter à l'humanité l'existence d'autres dimensions que les trois visibles afin de la préparer à l'acceptation de l'Astral et du voyage vers Shambhala. De plus, elle doit construire des routes astrales pour faciliter celui-ci.
- La **branche de l'Esprit** doit éveiller le Ka-Soleil de l'humanité, ouvrir cette dernière aux « pouvoirs psi » et lui enseigner des Tekhnès. Ainsi, les hommes pourront pénétrer l'Astral et se diriger vers Shambhala.
- La **branche du Temps** doit unir les Ka-Soleil de l'humanité dans l'éternité. Plus explicitement, elle doit relier les Ka-Soleil via l'Eïdos afin que tous les humains travaillent ensemble dans le même sens. La finalité étant d'unir leurs consciences en une seule. Celle de l'Homme universel.
- La **branche invisible** n'a pas de mission visant l'humanité. Elle doit parachever l'œuvre des autres branches en provoquant la mort de Ram. Pour cela, ses membres doivent former ou engendrer le « Guerrier mystique ultime ». Celui-ci deviendra le corps de l'Eth, provoquera Ram en duel et le terrassera afin qu'il renaisse et conduise l'humanité vers l'Égrégora.

Les schèmes visibles

Chaque branche mène de front trois schèmes différents, mais suffisamment liés pour que l'aboutissement des trois mènent à l'accomplissement de leur but et à leur victoire.

LE CORPS

- **Incommunado** a pour origine le devoir de discrétion des R+C et a d'abord consisté à développer le mimétisme social et des codes de reconnaissance corporels, sans paroles, ni gestes des mains. Aujourd'hui, il est devenu le schème principal car son aboutissement est la création d'un langage corporel universel.
- **Tenebra** est dû à la fonction particulière de la branche du Corps au sein de la Croix. Elle se doit d'être la branche qui protège les autres. Tenebra va dans ce sens. Ce plan a permis de développer des Tekhnès permettant de résister à l'incarnation par des Nephilim ou à la possession par des fantômes. Certains Maîtres du Corps ont atteint un tel niveau qu'un Nephilim qui tenterait de les incarner se trouverait immédiatement plongé en Ombre et servirait de carburant à des Tekhnès basées sur les Ka-éléments.
- **Soma** est né pour les mêmes raisons que Tenebra, mais il est tourné vers l'attaque. Il consiste à créer toute une batterie d'implants, d'armes et de véhicules en avance sur notre temps et fonctionnant, pour certains, grâce au Ka-Soleil. Depuis peu, les membres du Corps se sont lancés dans l'armement « biotechnomagique ».

L'ESPACE

- **Translation ontologique** est axé sur le déplacement rapide effectué avec des véhicules. En 1600, la branche de l'Espace créait les premières machines volantes. Aujourd'hui, elle utilise des « soucoupes furtives » capables de prouesses acrobatiques si incroyables qu'elles sont à l'origine des histoires d'ovnis. Ce schème est aussi celui qui doit ouvrir l'esprit de l'humanité aux mondes magiques et invisibles.
- **Projection révélatrice** est aussi axé sur le déplacement rapide, mais en utilisant le Ka-Soleil. Ces initiés développent des Tekhnès permettant d'ouvrir des brèches dans l'Astral pour

s'y réfugier, y emprisonner des ennemis ou l'utiliser comme raccourci entre deux points du monde profane. À terme, ils parviennent à acquérir des techniques d'ubiquité.

- **Symphonie du Cosmos** est celui qui vise à la construction de routes astrales vers Shambhala. Pour cela, les initiés de l'Espace ont conçu cinq Akasha, les Forteresses élémentaires, devant servir de points de passage et de gares de transit entre le monde profane et Shambhala. Des initiés du Corps se sont récemment installés dans ces forteresses pour les défendre si les Guerres astrales (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 120-121) devaient s'étendre.

L'ESPRIT

- **Phrenologos** a été initié après le vol des pétales de la Rose cosmique et se poursuit encore aujourd'hui. Il consiste simplement à étudier les « pouvoirs psi » du Ka-Soleil. Ces initiés ont accumulé une masse incroyable d'observations, de constats et de théories. Ils comptent les intégrer dans un Construct élaboré dans une Écume akashique avant de les disperser dans l'Astral pour en inonder les rêveurs et les sensibiliser à leurs théories.
- **Génération Oméga** a pour but l'éveil des esprits profanes aux « pouvoirs psi ». Il est en fait l'application pratique de Phrenologos. Plusieurs sujets se sont déjà vu enseigner des Tekhnès sans initiation préalable et les initiés de l'Esprit améliorent les techniques de clonage dans le dessein de créer des générations de psis. Les incubateurs, mis au point avec les chercheurs du Corps du schème Soma, en sont à leur seizième génération et sont en phase de laisser sortir des organismes humains génétiquement modifiés baptisés « génération Pi ». Dès leur plus jeune âge, ceux-ci devraient être capables d'utiliser quelques Tekhnès simples. Les dignitaires de ce schème pensent que la génération Oméga sera celle qui prendra la relève de l'humanité.
- **Les Noces chymiques** consistent à répandre la cybergnose, en préparant la vulgarisation des avancées des deux schèmes précédents. Les R+C chargés de ce schème travaillent avec ceux s'occupant du Phrenologos pour répandre leurs idées par le rêve.

LE TEMPS

- **Millenium** est axé sur la prévision du futur afin d'anticiper les mouvements des ennemis de la Coupe. Les R+C du Temps ont ainsi développé diverses Tekhnès de divination qui profitent d'ores et déjà aux trois autres branches. C'est ainsi que les laboratoires ou les bases de certaines structures R+C disparaissent du jour au lendemain juste avant l'assaut d'un Arcane mineur ou Majeur. Ce schème a aussi un rôle de surveillance et ses membres doivent déclencher la mise en branle de l'Égrégore, quelles que soient les avancées de chaque branche, s'ils découvraient qu'un plan d'un Arcane mineur devait aboutir dans les prochains mois.
- **Astrometrum** étudie les Plans subtils et leurs propriétés temporelles. Ces R+C ont mis au point et amélioré les premières Tekhnès de voyages astraux. Ils sont aussi parvenus à observer des lieux dans le passé — et même à s'y manifester de manière intangible — par le biais des Akasha. Enfin, ils ont récemment créé un « anté-Akasha », un Plan subtil cristallisant des images issues du futur, qui fut détruit par des Immortels. La technique d'élaboration est toujours entre les mains des R+C.
- **Synchrohumanité** : le premier objectif de ce schème était l'obtention de l'éternité, le fait non pas d'être immortel, mais d'avoir toujours existé et de ne jamais mourir. Aujourd'hui, ces initiés cherchent à établir une connexion entre Shambhala et l'humanité via l'Eidos — grâce aux avancées d'Astrometrum et de la Symphonie du Cosmos.

La branche invisible

Les Pélicans sont engagés dans un combat à mort où seul l'un d'eux doit survivre, mais leur puissance est telle que la bataille risque de continuer éternellement. À moins que d'autres acteurs occultes s'en mêlent et résolvent la situation — consciemment ou non.

AUTRES INTRIGUES

Depuis quelques années, les R+C se sont engagés dans de nouveaux plans qui n'ont pas particulièrement été planifiés, ni rodés, contrairement aux habitudes de la Coupe.

L'Artiste solaire

Des R+C de l'Espace ont eu vent des recherches des Muses concernant un humain capable de transcender l'art en une voie agarthienne pour les porteurs de Ka-Soleil. Pensant depuis longtemps que Ram s'incarnerait dans un artiste pour son combat contre l'Eth, les R+C se sont mis en quête de cet être solaire et surveillent les activités des Muses et de leur puissant allié, Pélagos.

PÉLAGOS ET LES MUSES

En Atlantide, dix Kaïm dirigés par Del créèrent un sanctuaire où des humains vécurent en paix et en harmonie sans avoir à subir les expérimentations des Atlantes. Un jour, Del demanda au couple le plus pur de s'aimer sous le plus bel arbre des jardins. Rom et Romni, les élus, s'unirent corps et âme et de leur fusion naquit le Boheïm. Celui-ci est une force, une énergie que possèdent tous les hommes, mais dont seuls les Bohémiens ont conscience. C'est d'elle qu'ils tirent leur courage et leur soif de liberté. Le Boheïm est une force inspiratrice, créatrice et libertaire. Elle est la flamme qui illumine les artistes et les penseurs.

Après la Chute, Del prit le nom de Pélagos et ses neuf compagnons ceux des Muses. Depuis lors, ils sont en quête d'un artiste capable d'éveiller le Boheïm dans le cœur des gadje, les non Bohémiens, et de leur ouvrir les voies de l'Agartha.

L'Exode sidéral

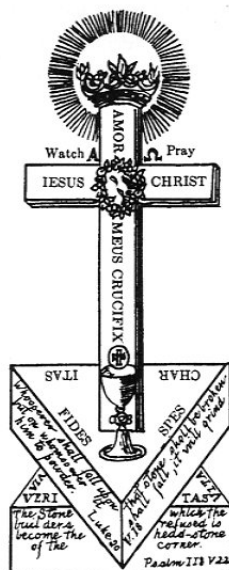
Ce projet (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 60) inquiète les R+C. En effet, s'il fonctionnait, la structure et l'organisation des Champs magiques pourraient être bouleversées, ce qui risquerait de faire s'effondrer certains de leurs plans axés sur l'Astral. Les R+C surveillent donc l'avancée de la Nef stellaire et préparent déjà quelques sabotages discrets.



Pelagos

La grande purge

En vue de la réalisation de l'Égrégoire, les R+C ont créé un Phalanstère d'une vingtaine d'initiés issus des quatre branches et devant se charger d'une purge dans toute la Rose+Croix. Les traîtres, présents ou futurs, les sécessionnistes, les rosicruciens qui en savent trop et qui ne pourront jamais prétendre au nom de R+C seront traqués et éliminés. Les méthodes du Phalanstère de l'Ultime Vérité étant assez proches de celles de l'Inquisition et le mensonge étant un art pour les R+C, de nombreux « innocents » ont déjà été exécutés par erreur...



PERCER LES MANIPULATIONS R+C

« Les vérités sont relatives par rapport à la vérité, mais même cette vérité, alors qu'elle est transmise au moyen de mots, prend chez chacun l'apparence de sa vérité. »

Maha, Magister de l'Esprit.

ARCANE MINEUR (COUPE)

L'évolution de cette Tradition ne se fait pas de manière conventionnelle. Elle nécessite non seulement une dépense de PdA pour progresser mais le joueur qui souhaite l'augmenter doit également la justifier au travers de ses découvertes au cours d'une partie. En fonction du niveau souhaité, des impératifs seront à respecter en matière de connaissances personnelles pour que cette Tradition progresse.

Profane

Le personnage a entendu parler de la Coupe que par des rumeurs ou des on-dit. Il est indéniable qu'il a des contacts avec ses initiés mais il n'a jamais obtenu de preuve formelle de leur existence; il n'a jamais trouvé d'indices lui permettant de remonter leur trace. Il croit que les R+C font montre d'une maîtrise totale de leur Ka-Soleil, qu'ils sont des Agarthiens humains. Leurs terribles artefacts solaires peuvent réduire les Immortels en cendres en quelques secondes plus efficacement que l'Orichalque.

Apprenti

- **Devenir Apprenti en Arcane mineur (Coupe).** Le plus dur lorsque l'on tente de découvrir des informations sur les R+C, c'est de connaître leur existence et de déterminer quelles ont été leurs actions dans l'Histoire invisible. Le meilleur moyen de découvrir tout cela est bien évidemment d'en discuter avec des Immortels dont la Sapience déchire sans difficulté ce Voile ou bien encore d'enquêter dans les milieux de prédilections de leur Arcane mineur. Les situations suivantes apportent des gains de PdA pour augmenter la Tradition à A.
- Avoir discuté au moins une heure avec un R+C : + 1 PdA

- Avoir étudié l'Histoire invisible des religions monothéistes : + 1 PdA
- Avoir été témoin de l'utilisation de Tekhnès : + 2 PdA
- Poursuivre une quête agarthienne suivie par des R+C : + 2 PdA

Parvenir à découvrir l'existence des R+C malgré leurs multiples Mensonges n'est pas une tâche aisée et est réservée aux plus méritants des acteurs occultes. Néanmoins, pour celui qui arrive à percer ce voile, il y a un univers particulièrement opaque et dangereux à explorer. Cela amène le personnage à découvrir les branches de la Croix : l'Esprit, le Corps, le Temps et l'Espace. Il voit ces initiés comme d'habiles manipulateurs, instigateurs des plus influentes religions sur Terre et maîtres dans des domaines technologiques difficilement concevables pour le profane. Il croit que les R+C sont intégrés dans la société et qu'ils connaissent l'existence de certains Immortels en particulier. Il se demande si ces initiés le surveillent car il est rare que l'on sache des choses sur les R+C sans que le contraire soit vrai.

Compagnon

- **Devenir Compagnon en Arcane mineur (Coupe).** Au fur et à mesure des interactions avec des R+C, de recherches poussées difficiles à mener, le voile commence à se déchirer et des secrets R+C sont dévoilés : les rites solaires et les Tekhnès ; le pouvoir du Ka-Soleil. Seule une confrontation directe permet à un initié de découvrir la véritable forme de la Coupe et d'exposer les plans de cette dernière aux yeux du monde occulte. Les situations suivantes apportent des gains de PdA pour augmenter la Tradition à C.
- Être involontairement impliqué dans un Mensonge et s'en rendre compte : + 1 PdA
- Avoir des informations sur l'Ancane mineur — sa hiérarchie, ses structures, ses plans et méthodes — par un R+C au moins Compagnon : + 2 PdA
- Être emprisonné ou collaborer avec la Rose+Croix pendant plusieurs mois : + 3 PdA
- Découvrir la méthode de fabrication et/ou d'utilisation d'une Tekhnè : + 4 PdA
- Mettre à jour une Fraternité ou un Collège, en découvrant ses activités : + 5 PdA

Progresser dans la connaissance de l'Ancane mineur est semblable à évoluer sur une corde tendue au-dessus du vide. On ne sait jamais quand on va tomber. C'est aussi évoluer au milieu de Mensonges tous plus subtils les uns que les autres et discerner la vérité est un défi digne de l'esprit d'un Immortel. Les connaissances que le personnage a accumulées le rapprochent dangereusement de certaines vérités Rose+Croix, de leurs zones d'influence et donc des R+C eux-mêmes.

Ces vérités sont nombreuses et souvent, en y repensant, le personnage se dit qu'il n'aurait pas dû approcher cet Arcane mineur tant le danger qu'il représente est important. Il sait désormais distinguer les trois structures que l'on retrouve dans la Coupe : les Fraternités, les Collèges et les Phalanstères. Il connaît également leurs grades et a entendu parler d'une mystérieuse cinquième branche. Il a conscience que les Tekhnès et les Constructs représentent un danger mortel qu'il tente d'éviter.

Maître

- **Devenir Maître en Arcane mineur (Coupe).** Il y a peu de moyens de parvenir à une telle maîtrise des us et coutumes de la Coupe. Il se peut qu'un tel personnage en fasse partie à son insu ou qu'il ait établi une amitié avec un Supérieur Inconnu. Quoi qu'il en soit, il connaît les tenants et les aboutissants de la Parousie et a assisté à sa mise en place depuis des siècles. Les situations suivantes apportent des gains de PdA pour augmenter la Tradition à M.
- Découvrir les plans qui aboutissent à la mise en place de la Parousie: + 8 PdA
- Être intégré au sein de la Coupe et devenir un Supérieur Inconnu: + 10 PdA
- Connaître l'emplacement et la mission d'au moins trois Phalanstères: + 8 PdA
- Être incarné par, ou avoir contacté, l'âme d'un Supérieur Inconnu: + 9 PdA
- Avoir découvert l'existence de Shambhala ou de Ram: + 8 PdA

Le savoir du personnage sur l'Arcane mineur rencontre peu d'équivalents car il est proche de la perfection et dépasse celui de bien des R+C auxquels la vérité est délibérément cachée. Il lui faut se poser la question de savoir comment ce savoir lui est parvenu. Est-ce de son fait ou du leur? Est-il le jouet d'un Mensonge? Est-il l'un des leurs? Quoi qu'il en soit, sa tête est mise à prix par les R+C qui ne peuvent se permettre de le laisser en vie. Désormais le personnage a la certitude que la branche invisible est le cinquième axe de la Rose+Croix, que les Supérieurs Inconnus sont les dirigeants de l'Arcane mineur, que Ram a fondé Shambhala et qu'il attend l'Eth pour un titanesque combat qui le verra prendre le contrôle du monde et mener l'humanité vers son destin.

LES QUÊTES AGARTHIENNES

En tant qu'acteurs occultes, les R+C interviennent jusque dans les quêtes des Immortels qui doivent les mener à l'Agartha. Voici quelques exemples permettant de faire de ces initiés plus que des ennemis, de véritables outils pour l'avancée de la quête de l'Immortel. (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 218-247)

La quête de la Parousie

Fer de lance du plan des R+C, la réalisation de la Parousie passe par la manipulation des masses et par l'éveil du Ka-Soleil des profanes. Les initiés de la Coupe sont de parfaits exemples de mortels dont la destinée de s'élever vers la perfection de Ram repousse les limites du possible. L'utilisation des Tekhnès, des rites et des artefacts grâce à la puissance du Ka-Soleil prouve que l'humanité peut s'élever au niveau des Immortels.

Les Mensonges sont le meilleur moyen mis en place par la Rose+Croix pour dissimuler ses activités. Après tout, qui tentera de compromettre vos plans si personne ne sait qu'ils existent? Évoluer dans un univers de Mensonges est le quotidien pour celui qui tente de combattre les R+C. La capacité de discernement est l'atout qui différencie ceux qui échouent de ceux qui réussissent.

LES APPRENTIS

- Découvrir l'origine de la Coupe: + 2 PdA
- Découvrir l'existence des Premier et Deuxième Mensonges: + 2 PdA
- Comprendre le rôle des R+C dans l'histoire: + 3 PdA

LES COMPAGNONS

- Comprendre le rôle de l'*Hermetic Order of the Golden Dawn* dans l'échec du Deuxième Mensonge: + 2 PdA
- Découvrir l'ensemble de la hiérarchie Rose+Croix: + 3 PdA
- Infiltrer la Coupe afin de découvrir la Parousie: + 6 PdA

LES MAÎTRES

- Comprendre la mise en place de la Parousie: + 8 PdA
- Découvrir le rôle des Supérieurs Inconnus: + 5 PdA
- Survivre à toutes ces révélations: + 4 PdA

Ram et la Rose Cosmique

Ram est un phénomène dans l'Histoire invisible. Nombreuses furent les expériences des Kaïm durant la période du Sentier d'Or. Malgré cela, le destin de Ram est extraordinaire et mérite que des Immortels s'y intéressent afin de comprendre leurs fautes. Après tout, la réussite de son plan et de la Parousie menace l'existence même des Immortels qui sont à l'origine de sa création.

LES APPRENTIS

- Découvrir l'existence de Ram et sa venue au monde: + 2 PdA
- Comprendre le destin de Ram: + 2 PdA

LES COMPAGNONS

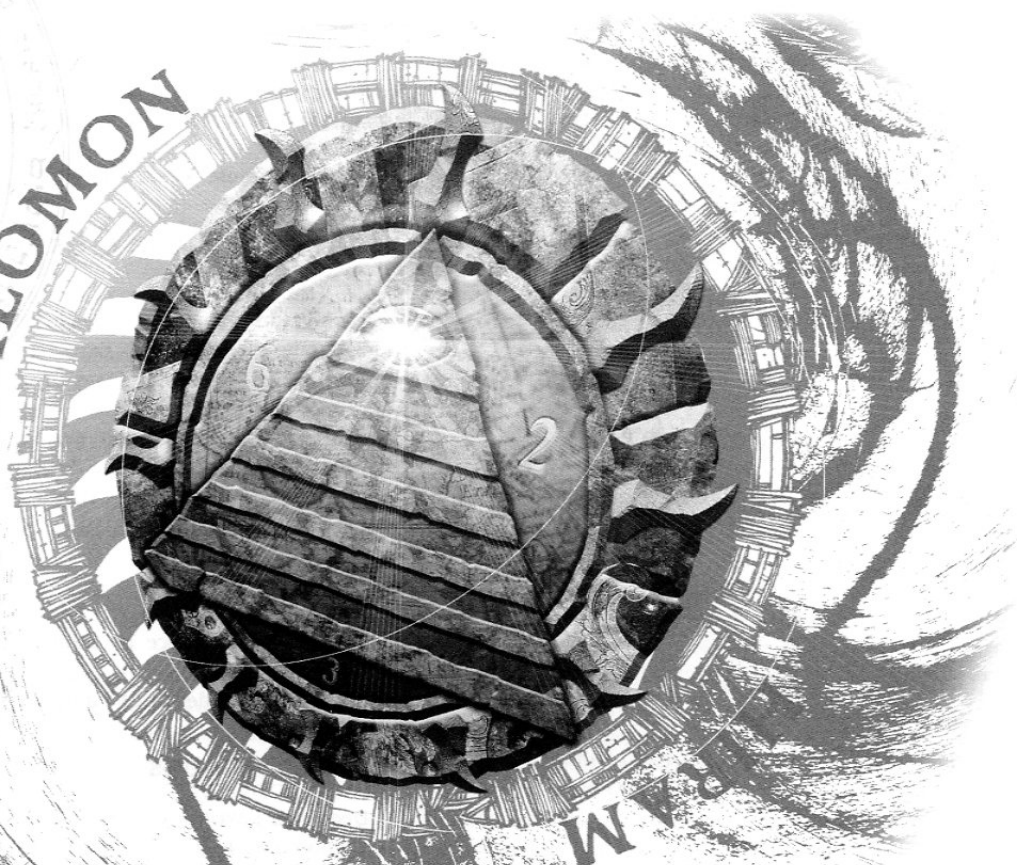
- Découvrir l'existence de Shambhala: + 5 PdA
- Comprendre le symbole de l'Égrégore: + 3 PdA
- Découvrir la vérité sur les Supérieurs Invisibles: + 4 PdA

LES MAÎTRES

- Découvrir l'existence de l'Eth: + 5 PdA
- Comprendre le rôle de l'Eth: + 6 PdA

LE DENTIER

SALOMON



"J'ai commencé à parler au milieu du Silence."

Attribué au G.P.S. L.V.

Les Illuminés

Lors de la Chute, hasard ou non, Orichalka s'écrasa au centre d'Atlantys, sur un objet cosmique appelé Pierre Angulaire. Celui-ci avait permis la stabilisation du moteur des Champs solaires, l'Axis Terram — condition *sine qua non* pour la cristallisation future des rêves des hommes en Plans subtils. Après sa destruction, l'énigmatique pierre s'éveilla en Eïdos, parmi les idées et les concepts de l'humanité. Là, prenant conscience de l'existence d'une loi capable de décrire l'univers, l'Équation, elle se trouva un but : éliminer tout facteur de chaos et faire de la Terre un monde tourné vers le progrès des peuples. Pour cela, elle eut besoin d'agents.

Elle commença par choisir des humains et des Immortels capables de répondre à ses attentes : les Illuminés. Au fil des siècles, son pouvoir s'accrut et le nombre d'Illuminés qu'elle pouvait « guider » augmenta.

La rencontre de deux Illuminés, Salomon et Hiram, fut à l'origine des principes qui engendrèrent l'Arcane mineur du Denier. Celui-ci devint, des siècles plus tard, la Synarchie et fut dès lors en mesure de participer aux joutes occultes des autres initiés. Ces deux Illuminés défrichèrent la structure et les aspects de l'Équation qu'il fallait étudier et ordonner. Ils posèrent les premiers axiomes qui permirent à leurs successeurs de découvrir les lois du Cosmos. Les principes dégagés devinrent six axes : les bases de nouvelles pratiques occultes ainsi que les prémisses de la hiérarchie pyramidale de la Synarchie.

L'Arcane mineur est composé de ceux qui savent, les Illuminés, et de ceux qui croient ou aimeraient savoir, les synarques. Les premiers constituent le Sommet et les seconds la Base. Cette dernière rassemble des groupes en charge d'une mission particulière devant apporter des réponses à l'un des buts de l'Arcane mineur. Ces Degrés sont créés chacun par un Illuminé. Depuis que Synarchie est synonyme de Denier, les initiés de la Base sont de deux types : les Agents et les Pions.

La Denier est l'Arcane mineur le moins connu car, au cours de l'Histoire invisible, il a toujours fait preuve de discrétion. Il ne s'est que rarement confronté aux autres sociétés secrètes. Lorsque ce fut le cas, ces luttes furent soit invisibles soit incompréhensibles aux autres acteurs occultes. De plus, la puissance financière, la connaissance des sociétés et des modes de pensée de l'humanité, la nébuleuse des Degrés et le petit nombre de véritables initiés rendent le Denier difficile à démasquer. L'ensemble de ces éléments conduit bien des curieux à confondre les Degrés et les organisations maçonniques.

Le Denier est aussi l'Arcane mineur le plus connu depuis qu'il est Synarchie. Ses symboles ont envahi les sociétés humaines, tant et si bien que certains initiés les considèrent comme profanes. En outre, ses plans influencent la philosophie comme la politique, les sciences comme la spiritualité. C'est dans cette forme de prépotence que réside la force du Denier.

À l'instar des autres Arcanes mineurs, la Synarchie a développé une pratique magique née des travaux ésotériques d'Hiram et Salomon. Les synarques l'utilisent pour mener à bien les missions que les Illuminés leur confient, tandis que ces derniers les étudient pour parfaire le modèle qu'est l'Équation. La Pierre Angulaire, quant à elle, puise dans la Sapience dégagée par les uns et les autres pour parfaire sa vision de l'Univers et découvrir ce qu'elle ignorait avant le Silence fuligineux.

Depuis que la Terre est entrée dans la Révélation, la Synarchie est sur le point de faire aboutir plusieurs projets qui pourraient bouleverser l'équilibre des forces occultes et engendrer un lien entre la Pierre Angulaire et les hommes. Les Illuminés nomment cet instant futur le Grand Éveil. Ils espèrent qu'il permettra à l'humanité de comprendre l'Équation et d'en manipuler les variables — et donc les symboles du Denier. Cette union devrait annihiler les tentatives de contrôle des autres sociétés secrètes. Les Illuminés espèrent qu'alors les Immortels et les hommes cohabiteront, apprendront les uns des autres et que la Pierre Angulaire les guidera tous vers un ailleurs ou une forme d'intelligence supérieure.



HISTOIRE INVISIBLE

« L'Atlantide s'est fragmentée
et notre mémoire avec elle... »
Le Cavalier de l'Errance éternelle

L'ÎLE DES JOURS D'AVANT

Une île, Atlantide. Une cité, Atlantys. Au centre, une pierre pyramidale, héritage Voor ignoré des Kaïm: la Pierre Angulaire. Autour, un maelström d'essences magiques, Plans subtils en devenir...

Puis, Orichalka frappa la terre atlante. Atlantys fut détruite et, dans le même temps, la Pierre Angulaire vit sa forme physique se transmuter en symbole universel. De solide, elle devint sublime et trouva refuge en Eïdos où elle s'éveilla à la conscience... mais jamais elle n'oublia ses origines: la Pierre Angulaire se souvient avoir été un... des Voor!

LE TEMPS DES PYRAMIDES

La Pierre Angulaire trônait au cœur des méandres solaires de l'Eïdos. Elle rythmait les flux et reflux des idées qui, gagnant cet océan brûlant, se transformaient en Mêmes, ou cristallisations de concepts universels. Parfois, les pensées d'un être vivant parvenaient à l'approcher et entraient en résonance avec la prime essence qui la constitue (cf. *Le Codex des Nephilim*, p. 43). Une communication empathique s'établissait alors entre eux. Au cours de cet échange, la Pierre Angulaire découvrait le passé et le présent. Alors, les fragments de conscience qui avaient erré jusqu'à elle rendaient l'intelligence dont ils étaient issus perméable à son influence.

Ce partage entre perception du vivant et conscience éternelle exaltait le Ka dominant avant que

L'ÉQUATION

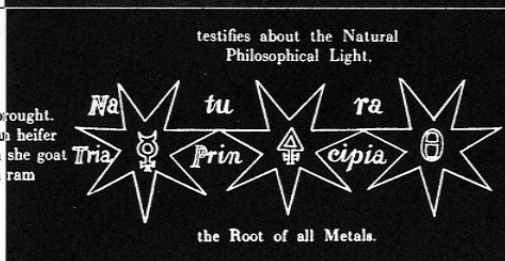
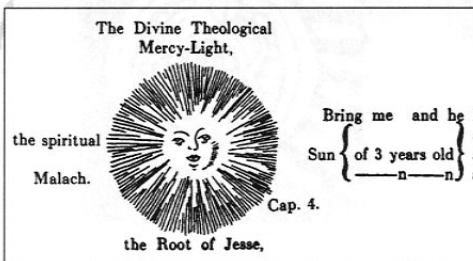
Ce qu'entend la Synarchie par le terme d'Équation est le modèle mathématique et physique du fonctionnement et de l'évolution du cosmos.

La Pierre Angulaire détient l'Équation dans sa quasi-totalité. En la plaçant dans un cas limite, elle est parvenue à isoler les parties concernant l'évolution de la Terre. En théorie, elle peut donc prévoir le futur. Il lui suffirait pour cela d'isoler les « morceaux » de l'Équation concernant le passé et le présent de la Terre pour en déduire son avenir. Dans la pratique... c'est plus compliqué.

L'Équation possède une multitude de variables qui interagissent les unes avec les autres. Toute simulation ou prévision de la Pierre Angulaire est donc sujette à une marge d'erreur importante, à laquelle s'ajoutent les conséquences des actions de chaque espèce intelligente dans l'univers — humains, Immortels, hypothétiques ancêtres des Kaïm ou Voor, sans parler des formes de vie inconnues des habitants de la Terre. De plus, les variables liées au Ka-Lune Noire, à l'Orichalque et à la Brume ne sont pas encore maîtrisées par la Pierre Angulaire car ces énergies lui sont étrangères. En effet, les Kaïm n'étudiaient pas ces Ka.

Toutefois, la marge d'erreur s'amenuise de siècle en siècle, grâce aux travaux des Illuminés qui permettent à la Pierre Angulaire de simplifier les segments de calculs liés, notamment, au fonctionnement de la pensée humaine — et à l'Épine solaire que porte chaque humain (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 244). L'Illumination d'un Selenim a également permis à la Pierre de progresser dans les développements des segments de l'Équation traitant du Ka-Lune Noire.

Ce travail de développement limité commença par la séparation de l'Équation en deux membres respectivement liés aux Ka des Immortels et au Ka-Soleil. Ces travaux, nés des recherches d'Hiram et Salomon, mirent en évidence six singularités liées les unes aux autres — que les Illuminés appellent axes. Depuis, lorsque la Pierre Angulaire désigne un nouvel Illuminé, elle excite son Ka dominant qui se met en phase avec certains des développements de l'Équation. C'est ainsi que l'initié se retrouve lié à ses Métiers et ses Vocations (voir plus bas).



les pensées de l'égaré ne regagnent leur géniteur, porteuses d'un message. L'être connaissait alors un bouleversement : l'Illumination. Cet éveil fut parfois perçu par les contemporains du nouvel Illuminé comme une explosion de génie créatif ou une imagination débordante. Quoi qu'il en soit, l'Illuminé s'avérait obsédé par l'ordonnement du monde. Il se mettait en quête des paramètres de l'univers, et donc de l'Équation. Pour cela, il reprenait ses travaux — étude d'un domaine de Connaissance, d'un Savoir-faire ou d'une Tradition — avec une fièvre jusque-là inégalée. C'est ainsi que des bâtisseurs érigèrent des pyramides à l'image de la Pierre Angulaire — ziggourats d'Asie mineure, temples d'Amérique du Sud, tombes égyptiennes, etc. —, tandis que d'autres utilisaient des théorèmes inventés par eux, alors qu'ils étaient encore de simples profanes, pour mesurer les valeurs clefs de leur monde — rayon de la Terre, distance Terre-Lune, nombre d'or, etc.

LE SOLEIL A RENDEZ-VOUS AVEC LA LUNE



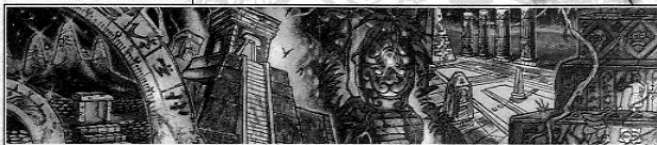
Jusqu'en - 950, l'influence de la Pierre Angulaire se limita aux découvertes techniques de quelques Illuminés perdus parmi de brillants profanes ⁽¹⁾.

Le roi hébreu Salomon, un Nephilim, et un humain architecte, Hiram de Tyr, furent Illuminés après que les « images » de leurs premiers travaux aient voyagé jusqu'en Eïdos. Un jour, ils se rencontrèrent

et se reconnurent comme les hérauts d'une conscience supérieure, comme les deux faces d'une même pièce frappée à la gloire de la Sapience. Cet événement fut déterminant car les deux êtres partagèrent leurs connaissances ésotériques et profanes afin d'inventer, de trouver quelque chose digne de l'intelligence qui avait exalté la leur.

Hiram et Salomon travaillèrent à la construction du mythique temple de Jérusalem et posèrent ainsi les bases de bien des projets de la Synarchie à venir. Ils étudièrent le Ka-Soleil et la capacité de l'homme à imaginer et inventer et, ce faisant, aboutirent à la formalisation d'axiomes magiques permettant de transcender les opérations humaines. Ils les nommèrent Métiers et Vocations. Cependant, ils se gardèrent de révéler leurs découvertes au monde, préférant les voir transmises aux Illuminés des générations futures dans le plus grand secret. Leurs premiers disciples furent les neuf maîtres de la confrérie du temple : les hommes qui les avaient aidés dans la conception de leur célèbre édifice.

Les deux Illuminés ne s'arrêtèrent pas en si bon chemin. Convaincu du rôle déterminant qu'ils avaient à jouer dans



SALOMON ET LA SORCELLERIE

Salomon, perçu comme l'héritier direct de Melkisedek, surprit les acteurs ésotériques en interdisant la pratique de la Kabbale naissante. L'éolim — effrayé et meurtri par le courroux d'Orthémios, gardien de Meborack, qui avait sanctionné la témérité de ses premiers pas dans les EntreMondes — craignait que les initiés soient trop rapidement confrontés à de nouvelles réalités magiques (cf. Al Mugawir). De plus, lors de ses voyages astraux, il avait pressenti l'apparition dans le futur d'un messie, Jésus, à qui reviendrait le rôle d'incarner la révélation de cette Science occulte. Seuls les Adoptés de la Justice, proches du roi hébreu, purent tirer profit de ses recherches. Salomon reprit donc son étude de la Magie — à l'époque nommée Sorcellerie (cf. Le Livre des joueurs, p. 262) — avec l'aide d'Hiram. Tous deux crurent comprendre que les Champs magiques étaient éveillés et qu'il était possible de les faire obéir grâce à des mots-clefs. Leurs travaux ne leur permirent pas de trouver les Domaines, ni même de démontrer leur existence, mais ils donnèrent le jour à bien des Sortilèges.

l'Histoire invisible, Salomon s'autoproclama Illuminé opératif — Hiram étant l'Illuminé spéculatif. Ensemble, ils travaillèrent à structurer un Arcane mineur qui réunirait les héritiers de leurs découvertes occultes. Investis de leur mission sacrée, ils utilisèrent leur condition profane pour faire rechercher d'autres Illuminés de par le monde. C'est ainsi qu'ils attirèrent les regards de quelques R+C (cf. Al-Mugawir), ainsi que celui de la Pierre Angulaire qui comprit que cette heureuse initiative allait accélérer son développement. L'acte de naissance du Denier était signé. Bien des initiés font d'ailleurs remonter les origines de l'actuelle Synarchie à cette époque (voir plus bas).

Inspirés par l'architecture sacrée, Salomon et Hiram établirent les fondements structurels de l'Arcane mineur. Ils décidèrent de séparer le socle matériel et existentiel de l'élévation (cf. Structures et méthodes).

Cette période de structuration de l'Arcane mineur s'acheva avec l'assassinat d'Hiram. Bien que ce crime eut des répercussions terribles sur le monde occulte, les fondations du Denier étaient solidement posées (cf. Al-Mugawir).

1. Les habitants de la Terre les plus connus par les Immortels pour avoir été les acteurs de cette influence éiétique sont Hiram (humain), Salomon (Simurgh), Imhotep (Phénix) et Phidias (humain). Tous les savants de la Terre ne furent pas des Illuminés. Pythagore, Descartes, Napoléon et bien d'autres à la discrétion du MJ sont ainsi des individus que bien des exaltés voudraient voir comme des « jouets » de la Pierre Angulaire.

L'HYDRE AUX MILLE TÊTES

« Que pouvons-nous contre une hydre qui n'a que des têtes et pas de corps ? » s'exclama un jour un Bohémien. Cette remarque est d'une extrême justesse et résume à elle seule les problèmes auxquels est confronté l'exégète de l'histoire du Denier. Il est difficile de suivre la trace de l'Arcane au travers du temps car son action ne se résume pas à un projet précis ou à une série de plans secondaires, mais à une logique de compréhension et de maîtrise par l'influence et l'accompagnement. L'étude de l'historicité de cet Arcane mineur relève donc d'une démarche proche de l'impressionnisme : des événements disparates deviennent autant de coups de pinceau qui, peu à peu, composent une image d'une hydre à mille têtes.

Demos

Aux VI^e et V^e siècles avant l'Incident Jésus, le Denier conduit une expérience sociologique de grande envergure dans la moitié Est du monde méditerranéen. La Pierre Angulaire illumine les profanes les plus brillants du monde égéen et donne ainsi une impulsion extraordinaire à leur action et leurs réflexions. Un premier groupe, les Législateurs, teste l'établissement de lois et de codes pour gérer la vie en société : Zaleucos à Locres, Charondas à Catane... Un deuxième groupe, les Tyrans, expérimente des systèmes de pouvoir concentré entre les mains d'un seul « homme fort » : Pisistrate à Athènes, Polycrate à Samos, Thrasybule à Milet... La synthèse de cette expérience, baptisée Demos, revient à trois Illuminés.

Dans le domaine économique, Crésus « invente » la monnaie et rationalise ainsi l'économie, tout en établissant l'idée de mesure comme incontournable. Dans le domaine politique, Clisthène « invente » la démocratie et met en place ce système de gouvernement à Athènes. Et dans les domaines scientifiques et philosophiques, Thalès « invente » une vision rationnelle de l'univers. L'âge des mythes prend fin, le Denier vient d'accélérer grandement l'évolution de l'histoire et avance de plusieurs centaines d'années l'entrée de l'humanité dans l'âge de la raison. Les enseignements de Demos marquent profondément la philosophie et les moyens d'action du Denier pour les siècles à venir.



L'expérience romaine

Le Denier descend tardivement, en -63, dans l'arène occulte romaine où s'affrontent Immortels, Templiers et Mystes. Caius Julius Caesar, un magistrat ambitieux proche des Mystères, rejoint les rangs des Illuminés. Le Sommet est alors gagné par la sérénité, convaincu que l'expérience tirée de Demos lui permettra de créer une société idéale, de l'Afrique du Nord à l'Europe. Le Denier se heurte pour la première fois de son histoire aux Arcanes Majeurs et aux Arcanes mineurs.

Les premiers problèmes naissent d'une rivalité entre César et les Templiers. Puis, l'Illuminé s'empêtre dans ses relations personnelles avec une initiée du Zénith, Cléopâtre, et dépend trop dans le domaine militaire du maître de sa cavalerie, un dignitaire de l'Orient, Lépide. Finalement, la Maison-Dieu, grâce à l'action de Thybas incarné dans Cassius, organise l'assassinat de César.

Le Sommet comprend qu'il ne peut réussir seul. La nouvelle figure de proue du Denier, Octave, conclut une alliance avec un Adopté de l'Empereur, Ashurban, incarné en Agrippa — il deviendra la Prince de cet Arcane Majeur. La réussite est totale : Octave devient Imperator sous le nom d'Auguste et impose l'ordre et la paix pendant quinze ans. Mais Auguste arrive au terme de sa vie, le Denier craint qu'Ashurban s'empare du pouvoir et essaie de l'en écarter. Les luttes occultes reprennent. Le Sommet décide que son rôle n'est pas de maintenir en permanence un Illuminé à la tête des civilisations car cela endigue leur évolution vers des sociétés vastes et centralisées qui apportent la paix et la prospérité à ses membres. Il ne choisit donc pas de successeur à Auguste et se dés-

engage progressivement des affrontements politiques de cette époque. À la mort d'Auguste, les Mystères d'Isis tirent leur épingle du jeu et un de leurs initiés, Tibère, accède à la tête de l'Empire. Préoccupé par les expériences mystiques qu'il mène à Capri, le nouvel Empereur s'éloigne rapidement des préoccupations matérielles et rend le réel pouvoir aux profanes.

Kabbale, religion et architecture

Le Denier s'intéresse de très près à l'émergence de la Kabbale. Lors de l'Incident Jésus, les Illuminés opératifs acceptent de reconnaître la Science occulte interdite par Salomon, mais estiment qu'il est temps de se consacrer aux aspects magiques du Cosmos. Ils favorisent alors l'émulation ésotérique provoquée par le Messie et facilitent la compréhension des messages laissés par Salomon. Des Degrés sont créés pour étudier la Jérusalem céleste, Sohar et, plus généralement, les mondes invisibles — Plans subtils comme mondes de Kabbale.

Le Denier suit également avec la plus grande attention le christianisme et l'Empire romain sur le déclin. Le Sommet repère une confrérie occulte humaine descendante de Romulus, des défenseurs de l'hégémonie romaine qui, devinant la chute inévitable de l'empire, ont choisi l'Église naissante comme nouvel instrument de pouvoir. Le Denier infiltre alors cette organisation au point de s'assurer que les portes de ses dirigeants lui seront toujours ouvertes. Des Degrés sont créés au sein des premiers ordres monastiques. Cela s'avère très utile pour profiter des fièvres millénaristes qui s'emparent régulièrement des hommes du Moyen Âge.

En 910, l'Ordre mathématique des Moines noirs est créé pour répondre à une question brûlante : l'Apocalypse serait-elle pour bientôt ? Sur les conseils de leur Illuminé, ces initiés se dotent d'un outil, l'architecture romane, pour créer un maillage de monastères. Ce réseau devait leur permettre de prévoir les événements occultes de l'An Mil. Le Degré découvrir ainsi que la Révélation est encore loin. Il apprend également comment agir sur les Champs magiques grâce à ses constructions ! Mais sa mission est terminée ; les Moines noirs sont dissous. D'autres Degrés prennent le relais.

Le XI^e siècle est alors placé sous le signe de la maîtrise des découvertes faites par les Moines noirs. Le XII^e siècle voit l'aboutissement de ces travaux dans l'émergence de l'architecture gothique. Conduit par Suger, le Denier s'allie avec le Bâton et la Roue de Fortune : l'objectif est de constituer un réseau de cathédrales pour stabiliser les courants élémentaires et contrôler les Conjonctions. Le projet, trop ambitieux par rapport aux moyens de l'époque, échoue mais les Illuminés engrangent un précieux savoir sur la composition et le fonctionnement des aspects invisibles du monde. C'est à cette époque que les Illuminés furent de plus en plus souvent issus de la Base, et donc préparé

par leurs pairs. Le Denier, qui est arrivé à la même conclusion, s'estime très satisfait et croit avoir atteint l'âge de raison.

Les connaissances du temps des cathédrales sont mises à profit au XV^e siècle. Le Denier s'allie de nouveau avec la Roue de Fortune. Ensemble, ces initiés conçoivent le palais de l'Alhambra à Grenade, en Espagne, et un miracle se produit : les portes de l'édifice s'ouvrent sur un monde de Kabbale : Aresh. L'Émirat devient un lieu de pèlerinage et d'étude... pour un temps. En 1492, les forces de la Reconquista, orchestrée par les Templiers maîtres de



LE DENIER ET L'ALCHIMIE

L'Alchimie n'échappa pas à l'œil du Denier. En l'An Mil, alors que les cinq membres du Glorieux Alliage — Atalante, Esméralda, Hermès, Le Lion Vert et Rebis — s'invitent au Conclave des Arcanes Majeurs, à Venise, pour y faire reconnaître leur Science occulte, la Pierre Angulaire illumine l'un d'entre eux : Rebis (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 177). Grâce à cet allié enthousiaste, le Denier possède désormais une influence considérable au sein de la société des Immortels. En effet, Rebis révèle à quelques Illuminés que sa Science occulte permettra l'émergence d'une nouvelle terre magique : Arkhémia. La Pierre Angulaire découvre ceci en illuminant un initié ayant eu accès à cette information au cours des travaux de son Degré.

l'Inquisition espagnole, prennent Grenade et détruisent la magie de l'Alhambra. Froidement, le Sommet analyse les raisons de son échec. Le verdict est simple : tout à son euphorie ésotérique, le Denier a négligé de se protéger. Les Illuminés spéculatifs décident de détruire les instruments religieux aux mains des Manteaux Rouges. Ils attisent la lutte entre les Adoptés du Pape et les Templiers pour le contrôle du Vatican et profitent de la faiblesse des deux adversaires pour s'emparer des rênes du Saint-Siège. Cette main mise se révélera peu utile. Les temps changent et les enjeux se déplacent...

La naissance des États

Le bouillonnement intellectuel du XVIII^e siècle est un terreau inespéré pour le Denier, car bien des illustres personnalités qui ne sont pas membres de

Degrés de cette époque sont illuminés. Cet apport de sang neuf décuple l'influence de l'Arcane mineur sur le monde profane. Ces nouveaux Illuminés sont des penseurs influents, souvent au contact de quelques Arcanes Majeurs — la Papesse qui utilise inconsidérément Diderot et D'Alembert, l'Étoile qui compte Champollion comme allié, et bien d'autres encore. Ces individus étendent le Sommet à quelques profanes, afin de lancer le projet Encyclopédie. Ces « initiés profanes » sont appelés par leurs pairs les Disciples. C'est à cette époque qu'Adam Weishaupt crée les Illuminés de Bavière et que Voltaire oriente les idées des philosophes des Lumières. Des Degrés spéculatifs sont alors créés par ces « profanes » et prennent le nom de Loges. Ces dernières se multiplient, au point que certaines font sécession, se proclamant sociétés secrètes franc-maçonnes pour se distinguer de l'Arcane mineur. Celui-ci tente alors de réagir, mais les Disciples menacent leurs pères d'hier de les dénoncer à leurs ennemis.

La rupture est consommée alors que Napoléon plonge l'Europe dans la guerre. Pendant les campagnes napoléoniennes, des informations occultes et des savoirs magiques changent de camp lors d'échanges de prisonniers de guerre. Loges et Degrés trahissent leurs secrets et tous sortent de cette période très affaiblis. *Le Manifeste du couvent de Lausanne, Le Discours du chevalier de Ramsay et Les Constitutions d'Anderson*⁽²⁾ sont parmi les textes ésotériques qui furent l'objet de toutes les convoitises, au point d'être perdus par les Loges comme par les Degrés.

LES TEMPS MODERNES

Des Loges sont infiltrées par les Templiers et les R+C entre 1830 et 1914. Elles constituent alors un dédale qui égare ceux qui tentent d'approcher les Illuminés, les vrais initiés, ou les Disciples, les francs-maçons. Le Sommet, quant à lui, reste protégé par la Base, mais le mal est fait.

Face au danger, le Denier change d'orientation en misant sur l'économie. Il s'implique dans les bouleversements de la Révolution industrielle. À l'aide des nouvelles possibilités technologiques, il reprend ses calculs du Moyen Âge, établis grâce aux abbayes et cathédrales, et relance son projet de contrôle des Champs magiques. En 1889, la pièce maîtresse de son dispositif, la tour Eiffel, est prête. Le Denier commence de longs réglages mais, en

1900, le bouleversement des Champs magiques annonçant la Révélation réduit son travail à néant.

Un Illuminé opératif, le marquis Saint-Yves d'Alveydre, prévoyant l'échec prochain de la politique de ses pairs — tout miser sur la Révolution industrielle — essaie de mobiliser l'Arcane mineur autour d'un projet politique : celui d'un gouvernement simultané de plusieurs chefs administrant les Métiers et les Vocations. Il cherche à imposer ce modèle pour le siècle à venir et les suivants. Ses idées, qui s'inspirent de la structure du Denier, mettent bien des adversaires de l'Arcane mineur sur sa piste. Les Illuminés, affolés, décident de dissoudre de nombreux Degrés ; ils abandonnent le nom de Denier pour celui de Synarchie et remplacent le titre d'Illuminés par celui de Synarques — les deux termes sont utilisés de nos jours. Les initiés de la Base, les synarques, sont rebaptisés Agents et Pions. Conséquence inespérée de cette débâcle, le Denier et la franc-maçonnerie seront désormais synonymes de complots, de conspirations et de manipulations... et souvent confondus. La paranoïa gagne le monde occulte contemporain.

LA RÉVÉLATION

Traumatisé par la fin du XIX^e siècle et le début du XX^e, le Denier se terre dans ses activités industrielles. Il sort de sa torpeur en 1919, alors que les Néo-Templiers, qui se sont considérablement enrichis avec la Grande Guerre, menacent de dominer l'économie américaine. La lutte s'engage, amplifiée par l'entrée en scène des Adoptés de l'Empereur. Les pratiques du Denier, devenues des rituels magiques pleinement opérationnels, lui permettent de prévoir et d'anticiper le Jeudi noir et de s'en protéger. L'Empereur échappe, en partie, à la catastrophe grâce à ses possessions matérielles pluriséculaires réparties dans le monde entier. Le Temple subit un sérieux revers. Depuis, l'Empereur et la Synarchie bénéficient d'une importante avance dans le domaine économique. La crise passée, la Synarchie retombe dans sa léthargie et se contente de gérer ses actifs.

Dès le début des Années noires, plusieurs Synarques voient l'internationale fasciste comme un moyen de réveiller l'Arcane mineur et de renouer avec les idées de gouvernement mondial, concept hérité de l'expérience romaine et revenu en force lors de l'expansion de l'Empire napoléonien. D'autres, les Illuminés, s'opposent à cette idée. Illuminés et nouveaux Synarques ne parviennent pas à se mettre d'accord et même ceux qui s'impliquent dans le troisième *reich* le font de manière autonome, sans coordination de leurs efforts. Le régime nazi dévoile rapidement son vrai visage et les initiés compromis essaient tant bien que mal de se sortir de ce bourbier. Au lendemain de la seconde guerre mondiale, le moral des Agents et des Pions — les deux faces de la Base —, des Synarques et des Illuminés — les deux faces du Sommet — est au plus bas... Face à cette situation, le Sommet profite des rencontres internationales du monde profane pour se réunir en secret. Cette première mondiale voit la réconciliation des Synarques et des Illuminés et l'émergence de quatre grands projets — comme le nombre de pans d'une pyramide. C'est depuis cette époque que les deux termes sont utilisés comme synonymes l'un de l'autre.

2. Dans ces écrits, les Loges se réclament d'un héritage spirituel et parfois organisationnel remontant à Hiram et Salomon. L'influence du Denier y apparaît sous les traits de quelques Illuminés opératifs célèbres. Ces documents sont responsables des mouvements maçonniques du XIX^e siècle car ils furent retrouvés par quelques amateurs de littératures ésotériques, des curieux qui firent commerce de la tradition des découvreurs des Métiers et des Vocations.

Le but avoué est de rendre sa gloire à la Pierre Angulaire, alors que nul ne la perçoit de la même manière ni lui donne le même nom. L'Arcane mineur se prépare en secret à redevenir un acteur de premier plan en prévision des Guerres de l'Apocalypse (1999-?).

Neo Hodos

À partir de 1947, la Synarchie expérimente les théories communistes en URSS. Le test est poussé dans ses extrêmes, accouchant des horreurs du système soviétique (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 103). Les Khan, les Selenim de Sibérie, trouvent là un fantastique réservoir d'Assouvissement et étendent leur influence dans les recoins les plus obscurs de cette société — goulags, administrations tentaculaires, hôpitaux, centres d'expériences, etc. En 1985, les Synarques ont récolté suffisamment de données sociologiques: ils entament leur désengagement, laissant l'URSS à son effondrement...

Roi des Rois

Les Synarques se lancent sur les traces de leur héritage spirituel. L'objectif est de retrouver la stase de Salomon et de permettre la réincarnation de l'Éolim. L'État d'Israël naît dans le sillage de cette quête. De nombreuses recherches occultes s'y développent et les Illuminés suivent l'effervescence ésotérique, espérant découvrir la trace de la stase. Cette approche ne donne pas de résultats directs et, dès 1987, les transfuges

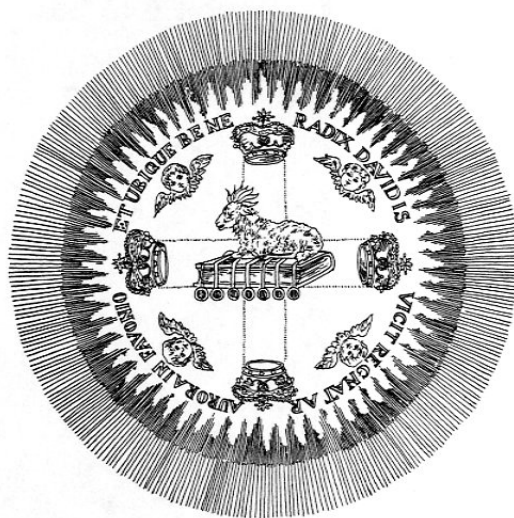
de *Neo Hodos* prennent les choses en main (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 103-104). La méthode dure fait ses preuves: en 1991, la stase est retrouvée et Salomon réincarné.

World

La Synarchie revient à ses préoccupations politiques et gestionnaires. L'idée d'empire est ravivée et prend sa pleine mesure: le gouvernement supranational du monde. L'ONU, la Communauté Européenne, l'OMS ou le Tribunal Pénal International sont autant de conséquences de *World*.

Nouvelles technologies

Les Synarques anticipent très tôt l'explosion technologique de la seconde moitié du xx^e siècle. Ils investissent les domaines de l'informatique, de la communication, de la cybernétique, des biotechnologies et des nanosciences. Le Denier entre dans les Guerres de l'Apocalypse avec un potentiel technique considérable.



STRUCTURE & MÉTHODES

« — Quelles sont donc les vertus et qualités essentielles que doit désirer un vrai Maçon ? — Celles qui sont désignées par les trois Colonnes qui soutiennent le Temple mystique des Maçons : la Sagesse, la Force et la Beauté qui les a ornées. »

Catéchisme des Maîtres Rite Écossais Rectifié

STRUCTURE

La Synarchie est organisée comme une pyramide. Elle est donc à l'image de la Pierre Angulaire. Le Sommet est composé de ceux qui savent. La Base rassemble ceux qui croient savoir. En surimpression de cette organisation, il existe une division en axes de travail inspirés des travaux d'Hiram et Salomon.

Le Sommet

Le Sommet est constitué d'une trentaine d'humains et d'Immortels appelés les Illuminés ou les Synarques, selon qu'ils se réfèrent davantage à Hiram et Salomon ou au marquis Saint-Yves d'Alveydre.

Les membres du Sommet ont tous vu la Pierre Angulaire, en Eïdos, mais tous ne témoignent pas de la même façon de cette rencontre. Le lien qui les unit à cette cristallisation de la prime essence leur permet d'utiliser les pratiques occultes découvertes par Hiram et Salomon et de communiquer entre eux par télépathie. Les Illuminés sont capables de réfléchir à très long terme et à très grande échelle. Cette perception surnaturelle altère leur jugement et leur humanité.

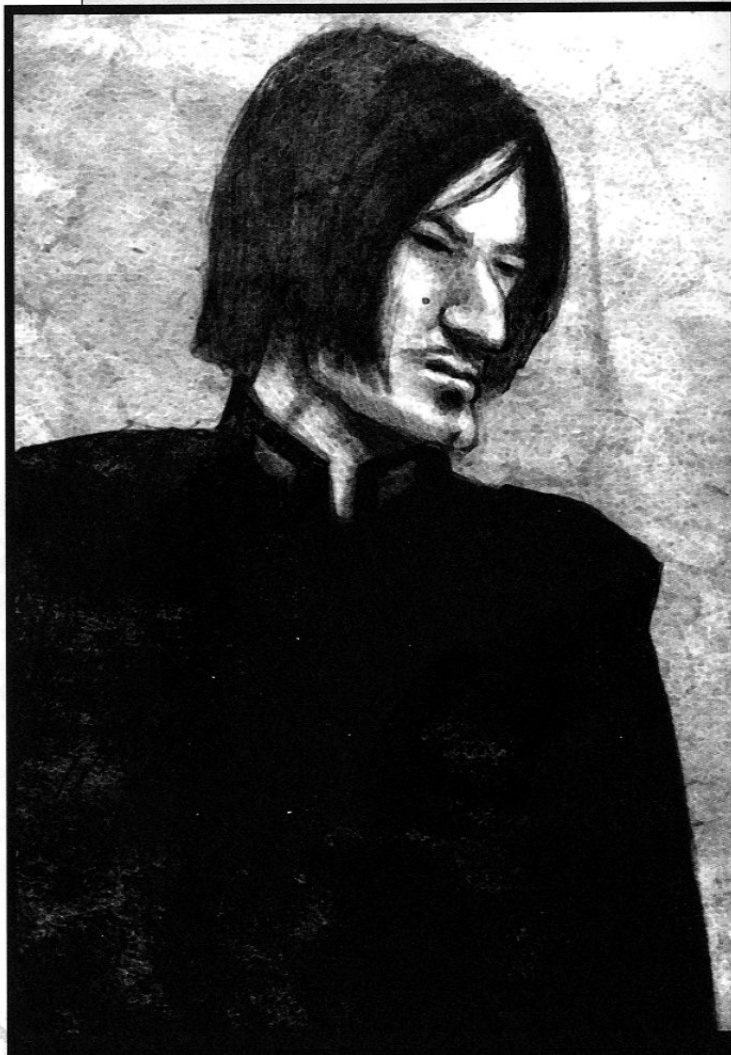
Les Illuminés ne sont pas des marionnettes aux mains de la Pierre Angulaire. Leur « éveil » n'entrave pas leur libre-arbitre. Ainsi, il n'est pas rare qu'ils aient des divergences d'opinion ou d'interprétation du chemin à suivre. De plus, le voyage de leur pensée en Eïdos a renforcé les traits les plus aigus de leur personnalité.

Les Illuminés n'ont pas tous la même perception de la Pierre Angulaire. Certains la voient comme Dieu — ils la nomment en fonction de leur croyance et souvent en respectant un dogme profane —, d'autres l'imaginent comme un demiurge et la nomment alors souvent G ou GADLU pour Grand Architecte De L'Univers — c'est le cas des francs-maçons — ou l'Unique — s'ils pratiquent la Kabbale —, etc.

Les Illuminés sont dotés d'une longévité remarquable. Lorsque l'un d'entre eux meurt, il n'est pas automatiquement remplacé. L'Illumination est en effet le fruit du hasard et la Pierre Angulaire ou l'Eïdos ne sont liés par aucune obligation morale ou politique, ni même par quelques lois de « physique magique ».

La Base

Les Agents et les Pions sont les synarques, c'est-à-dire les initiés des Degrés. Leurs objectifs sont fixés par un Illuminé. Il existe deux familles de Degrés : ceux de la Marche supérieure et ceux de la Marche inférieure.



Salomon, Fondateur du Denier

- Les **Degrés** (de la Marche) **supérieurs** (e) sont surveillés et contrôlés directement par un Illuminé. Ils sont les véritables instruments de la Synarchie. Leurs membres sont appelés les Agents.
- Les Degrés (de la Marche) **inférieurs** (e) sont soit des regroupements d'anciens Agents abandonnés par leur Illuminé et qui ont continué à fonctionner sans lui, soit des Degrés créés par d'autres de la Marche supérieure. Quoi qu'il en soit, ils n'ont pas de contacts avec le Sommet. Ils servent surtout d'écran de fumée et de vivier pour le recrutement de la Marche supérieure. Leurs membres sont appelés les Pions.

Malgré leur diversité, les Degrés ont des points communs. Tous sont spécialisés dans quelques domaines précis — il n'existe pas de Degrés généralistes — et ils utilisent la même symbolique.

Chaque Degré est créé pour remplir une mission précise. Si le Synarque fondateur a un plan de grande ampleur, il le divise pour obtenir différents objectifs et crée un Degré pour chacun. Ainsi, il diminue le risque de découverte des secrets de l'Arcane mineur et l'implication de chaque Degré dans le

plan général. La plupart du temps, les Illuminés surveillent leurs Degrés. Parfois, ils s'impliquent directement dans leurs hiérarchies, sans pour autant en être les chefs. Ils sont alors des consultants ou des sages écoutés.

Chaque Illuminé contrôle en permanence entre un et dix Degrés, en fonction de leur taille — de quelques personnes à plusieurs milliers. Chacun de ces Degrés possède une structure pyramidale en trois paliers : les Apprentis, les Compagnons et les Maîtres. En général, il y a entre un et dix Maîtres, entre trois et cent Compagnons et entre cent et mille Apprentis.

Tous les Degrés, à quelques exceptions près, suivent un cycle de vie commun de quatre étapes : l'activation, l'élévation, le désengagement et la descente.

- **L'activation** correspond à l'étape de création du Degré. Une fois que le Synarque a défini son objectif, il recrute les premiers membres et leur présente leurs directives et leur but. C'est la phase la plus dangereuse car le Synarque n'a pas le droit à l'erreur. C'est le seul moment où il se dévoile et, s'il choisit mal les personnes qu'il recrute, il court le risque d'une infiltration par une société secrète.

- **L'élévation** correspond à l'étape où le Degré est actif, où il fait partie de la Marche supérieure. Le Synarque travaille dans l'ombre, surveillant les avancées et la bonne orientation du projet.

- **Le désengagement** a lieu lorsque le Degré a accompli sa mission ou lorsqu'il devient trop dangereux — si, par exemple, il a été infiltré ou s'il a trop longtemps été négligé et a dévié de son but. L'Illuminé détruit alors les indices pouvant conduire au Sommet et les secrets synarques utilisés par les Agents. Parfois, ces derniers sont physiquement éliminés. Le Degré passe de la Marche supérieure à la Marche inférieure. Il est réorienté vers des objectifs mineurs, voire inutiles, destinés à tromper les autres initiés.

- **La descente** correspond à la phase finale, le Degré n'étant plus entretenu par son fondateur. Les rites se perdent lentement, mais sûrement. Les Pions se dispersent dans leurs objectifs et il n'est pas rare que le Degré « meure ». Ceci peut être dû



Hiram, Fondateur du Denier

à un problème d'adaptation au monde moderne ou parce que ses membres considèrent que tous les objectifs ont été atteints, ou encore parce qu'une société secrète adverse l'a démantelé. Parfois, certains Degrés « survivent » avec l'esprit dans lequel ils ont été créés. Dans ce cas, il arrive qu'un Synarque les réactive.

Certains Degrés vivent ainsi plusieurs cycles.

Lorsqu'un Illuminé meurt, les Degrés qu'il a créés se retrouvent seuls et entament souvent une phase de descente sans avoir été préalablement désengagés. À cause de cela, des initiés ont découvert certains secrets synarques, mais n'ont pas réussi à remonter jusqu'au Sommet.

Les axes

Depuis la rencontre d'Hiram et de Salomon, le Denier s'est organisé autour de six axes qui sont à la fois des orientations de travail pour les Degrés et des voies d'initiation pour les Synarques — et, dans une moindre mesure, pour les Agents.

Les Degrés sont toujours liés au moins à un axe, parfois deux et dans de très rares cas, trois.

ATTENTION ! Un Degré n'est jamais lié à deux axes opposés. Lorsque cela est sur le point de se produire — les Agents ne sont pas entièrement inféodés à la Synarchie et prennent leurs propres initiatives pour aboutir à leur but —, le Synarque préfère diviser les objectifs et créer un ou plusieurs Degrés supplémentaires. Ces initiés sont en général associés à trois axes qui sont fonction de leurs aptitudes et de leurs affinités — au contraire des Degrés, ils peuvent s'engager dans des axes « opposés ».



• **L'axe du Mage** a pour vocation l'étude et la compréhension des Champs magiques dans le but de les contrôler. Les adeptes de cet axe, notamment les rares Immortels Illuminés, étudient de près les Lignes Ley et cherchent à les réactiver. Les plus grandes réussites de cet axe sont la construction du réseau des cathédrales et celle du palais de l'Alhambra en Espagne — en collaboration avec l'Architecte et l'Ouvrier.



• **L'axe du Sage** est celui de l'étude et de la pensée. Son but est la maîtrise des idées. Le Sage a longtemps été philosophe, mais aujourd'hui, il est plutôt scientifique. Une des plus brillantes réussites de cet axe est la

LE SCEAU DE SALOMON

Le Sceau de Salomon est composé de deux triangles qui symbolisent les deux découvertes fondamentales du roi hébreu et d'Hiram : les Vocations et les Métiers.

Le triangle de Salomon, également appelé triangle lunaire, rassemble les trois Vocations : Mage, Sage et Roi, associées respectivement à la Lune, à l'Air et au Feu.

Le triangle d'Hiram, également appelé triangle solaire, rassemble les trois Métiers : Guide, Architecte et Ouvrier, associés respectivement au Soleil, à la Terre et à l'Eau.

Dans une représentation à plat du Sceau de Salomon, on peut voir que ces axes s'opposent deux à deux :

- le Mage s'oppose au Guide,
- le Sage à l'Architecte,
- et le Roi à l'Ouvrier.

Révolution française. Il ne l'a ni déclenchée, ni orchestrée — il ne l'avait d'ailleurs pas véritablement prévue —, mais sa grande influence sur la philosophie des Lumières fut déterminante.



• **L'axe du Roi** est celui de l'étude du pouvoir, de l'organisation hiérarchique et politique. Il a pour but la maîtrise des hommes. Avec l'industrialisation et la

mondialisation de l'économie, la monnaie a pris de plus en plus de place. Pour la Synarchie, la maîtrise des hommes passe donc par celle de l'argent et la figure du Roi a peu à peu été remplacée par celle du trésorier, du gestionnaire et du consultant — ancienne éminence grise. Sans l'opposition farouche du Temple, et surtout de l'Empereur, cela ferait bien longtemps que le Roi aurait pris le contrôle de l'économie.



• **L'axe du Guide** est celui de l'étude de la société humaine et des mouvements collectifs. Son but est la maîtrise de l'histoire. Contrairement au Roi, qui s'intéresse à l'organisation, le Guide s'intéresse à l'évolution : les phénomènes de mode, les cycles de l'histoire, le développement des religions, etc. Ceux qui se rattachent à cet axe inspirent et accompagnent — ou freinent — les mouvements de société.



• **L'axe de l'Architecte** est celui de la modélisation, de la création et de la construction. Son but est la maîtrise des formes. Longtemps, les adeptes de cet axe ont été des artistes créant des œuvres d'art et des bâtiments. De nos jours, l'Architecte crée avant tout de la richesse.



• **L'axe de l'Ouvrier** est celui de la technique, du travail et de la production. Il a pour but la maîtrise des outils. Plus précisément, l'Ouvrier se doit de donner à l'humanité des outils améliorant le quotidien, afin de lui permettre d'évoluer socialement et spirituellement. Les avancées dans les domaines de l'informatique et de l'intelligence artificielle de ces dernières décennies doivent beaucoup à cet axe.

MÉTHODES

La Synarchie agit par l'intermédiaire de ses Degrés. Ainsi, les Illuminés occupent rarement le devant de la scène occulte.

Techniques d'influence

Lorsque les Illuminés sont confrontés à un problème, ils le divisent en sous-problèmes et créent un Degré pour résoudre chacun d'entre eux. Au final, les techniques de la Synarchie varient d'un Illuminé à l'autre — et d'un problème à l'autre.

Toutefois, les Synarques privilégient l'utilisation de l'argent — corruption, OPA sur des entreprises appartenant à des sociétés secrètes adverses, etc. — et de la loi — exclusion des Bohémiens autour de certains « points chauds » de la Synarchie, protection de bâtiments par le biais de l'Unesco ou d'organismes similaires, utilisation des conventions internationales, du parlement européen ou de l'ONU pour pratiquer l'ingérence et limiter les actions de leurs ennemis. Même si les Synarques privilégient la subtilité à la violence, ils ne rechignent pas totalement à l'employer mais, comme toujours, ils le font par l'intermédiaire d'un Degré.

L'Arcane aux mille visages

Comme elle s'appuie bien souvent sur des structures déjà existantes — entreprises, laboratoires de recherches, associations, etc. —, la Synarchie a presque autant de masques que de Degrés. Il arrive même aux Illuminés d'utiliser des membres d'autres Arcanes mineurs pour arriver à leurs fins — un ou deux renseignements donnés à une obédience du Bâton à propos d'une Chapelle des Mystères peuvent suffire à éliminer cette dernière qui empiète sur le terrain de la Synarchie.

Au-delà de ces structures « profanes », la Synarchie utilise bien évidemment les loges maçonniques — les anciens Degrés dissidents, donc — comme paravent. Depuis le XVIII^e siècle, la franc-maçonnerie a été infiltrée par absolument tous les Arcanes. Les dissidences qui faillirent provoquer la chute du Denier se sont donc finalement transformées en une réussite totale pour la Synarchie, qui est ainsi parvenue à faire croire que son origine ne remonte qu'à quelques siècles. De plus, grâce à ces loges maçonniques, elle peut, à loisir, observer les autres acteurs occultes et les manipuler.

Un des masques que n'utilisent presque jamais les Synarques est celui des sectes, car ils les savent tenues par les autres Arcanes mineurs. Des initiés se sont déjà « cassé les dents » sur la Bianética et les Mormons. Si bien qu'ils préfèrent de loin prendre le contrôle de structures déjà bien établies, tenues par des profanes ou infiltrées, mais pas contrôlées, par des initiés — à l'image de l'Église catholique au XVI^e siècle.

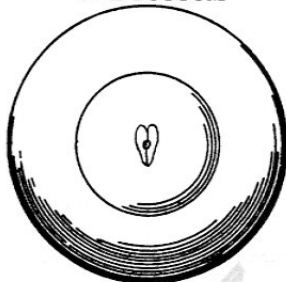
Au jour le jour

Comme toujours avec le Denier, il faut différencier la Base du Sommet.

- Les Illuminés travaillent à plein temps pour la Synarchie. Ils partagent leur vie entre les différents Degrés qu'ils contrôlent et ont rarement le temps pour une relation maritale et une vie de famille. Le lien eidétique leur permet d'échanger des informations. À l'image d'un *forum* ou d'une *mailing-list*, les Synarques envoient des « mails » qui sont relayés vers les autres Illuminés par la Pierre Angulaire. Ainsi, les échanges d'informations sont particulièrement discrets et il est rare que les Illuminés se rencontrent physiquement. Dans ce cas, ils évitent toujours d'être plus de deux ou trois pour ne pas mettre le Sommet en danger.
- Les Agents et les Pions ont une vie « normale ». Dans une large majorité des cas, ils ne différencient pas leur travail au sein d'un Degré de leur métier ou de leurs activités dominicales. Même s'ils pratiquent des rites particuliers, ils sont souvent plus proches des profanes que des initiés des autres Arcanes mineurs — sauf, bien sûr, lorsqu'ils font partie de l'un d'eux.

131

THE BOTTOM



TIME.

GÉOPOLITIQUE ET RELATIONS

« Nous sommes les garants de l'ordre, le dernier rempart du monde face au chaos rampant engendré par les Arcanes et par les profanes. Nous avons une mission : maintenir le monde dans le meilleur état possible et surtout l'ordonner en éliminant tous les facteurs de chaos. »

Remarque de Monseigneur Masimo Remondi
à Anselme DaSpalda.

GÉOPOLITIQUE

La Synarchie est présente dans de nombreux pays, surtout dans les plus industrialisés. Le fort potentiel économique de ces nations permet aux Synarques de lancer leurs nouveaux projets.

Il est rare que l'Arcane mineur s'enferme dans des lieux désertiques, car sa structure pyramidale impose une société avec une organisation très hiérarchisée.

Hégémonie

LE CANADA

La Synarchie imposa son hégémonie au Canada seulement à partir du xx^e siècle. Après le crack boursier de Wall Street, en 1929, ayant remporté une victoire sur le Temple, elle prit de l'importance sur l'échiquier occulte américain et s'étendit dans l'immense pays qu'est le Canada en créant plusieurs Degrés. Les Synarques s'introduisirent lentement dans le système économique et financier des grandes villes du pays : Ottawa, Québec, Toronto, etc. Ces Degrés enflèrent en taille et en influence, regroupant un nombre important de Pions. Le Canada accueille de nos jours plus de six cents Loges affiliées à une organisation franc-maçonne britannique : la Grande Loge unie d'Angleterre.

Lors d'une conférence avant la seconde guerre mondiale, il fut décidé de fusionner plusieurs Degrés canadiens en un seul, Mysterium, qui est désormais considéré comme une référence par les initiés de la Base dans la région. Mysterium est dirigé par Brian Turner — qui a sa base dans l'immense tour CN Tower de Toronto — et Yukon, un Wowakan, un Nephilim « natif » d'Amérique du Nord — qui a sa base dans la réserve mohawks d'Akwesame.

Le Mysterium s'est donné deux objectifs principaux. Brian Turner coordonne des Agents dans une lutte contre le Temple, tandis que Yukon travaille sur la place des Amérindiens dans le Cosmos — autrement dit dans l'Équation. Ces initiés se sont donné également pour mission de coordonner l'ensemble des Illuminés de par le monde. Chaque année, après en avoir repéré une dizaine, ils se réunissent — dans la CN Tower ou dans la réserve — pour faire un bilan de leurs activités.

Mysterium a réussi son pari, car la majorité des Illuminés ont accepté ce rendez-vous annuel.

L'ESPAGNE

L'Espagne est, depuis 1991, le bastion de la Synarchie. Une Synarque, Elmira Sanchez, a activé le plan Roi des Rois qui avait pour but le retour d'Hiram et de Salomon. Ce dernier, incarné à nouveau, a permis à son Arcane mineur de régner en maître sur l'Espagne, tandis que les Agents de Roi des Rois combattent les Templiers sur le territoire portugais.

Salomon a également réussi à faire une copie de sauvegarde de l'essence d'Hiram et à recréer ce dernier sous la forme d'un cyborg. Il n'a pas retrouvé son compagnon de quête dans cette créature. Ainsi, il s'est éloigné des projets de son Arcane mineur pour se relancer dans la révélation de la nouvelle Science occulte, la Qiyas, qu'il avait abandonnée trois mille ans auparavant. Il a ainsi pu rencontrer les *al-mugawir* à Cordoue (cf. *Al-Mugawir*). Le Temple et la Rose+Croix ont essayé de profiter de l'éloignement de Salomon dans ses activités du Denier pour tenter de reprendre le contrôle de l'Espagne. Sans succès.

LE VATICAN

Le Denier a infiltré l'Église catholique très tôt, ce qui lui a permis d'être hégémonique au Vatican. Il est vrai que son pouvoir a diminué depuis, mais la Synarchie y maintient encore en activité quelques Degrés. Elle s'intéresse à ce petit État car l'Église catholique a une influence très forte sur des millions d'individus de par le monde. Cette prise de contrôle lui a donc permis d'étendre la philosophie chrétienne, dictant les discours du souverain pontif, soufflant certaines bulles papales, instituant le Pape le plus favorable à ses idées. À noter que des Synarques illustres sont proches du Vatican : Anselme DaSpalda (cf. Figures) et Monseigneur Masimo Remondi.

Ce dernier est un vieil homme qui dirige les opérations secrètes du Vatican. Il contrôle, par l'intermédiaire de ses Degrés, une partie de l'Opus Dei, une branche de la mafia et un groupe d'exorcistes. Ces organisations occultes lui permettent d'agir rapidement au Vatican ou en Italie pour des actions pointues — comme la disparition d'un gène, l'achat d'un ouvrage ésotérique ou l'exorcisme d'un Nephilim. Dernièrement, ses exorcistes se sont intéressés à un jeune abbé français, l'abbé Breuil, qui a la réputation de faire des miracles face à ses paroissiens. Monseigneur Masimo Remondi aimerait que cet abbé prenne sa succession car il sent en lui un fort potentiel. Il ignore encore que l'abbé Breuil est un Ar-Kaïm de la Vierge en train de découvrir ses Talents.

Zones de conflits occultes

LYON

Lyon est la ville de conflit occulte par excellence. Depuis les Guerres élémentaires, cette cité est le cœur de la Guerre éternelle.

LES CHAMPS POLÉMOKA

Au cœur de Lyon se trouve une colonne de lumière magique qu'un Kaïm du nom de Lug essaya d'utiliser pour défaire ses ennemis. Sur le point de les vaincre tous, il exécuta des rites anciens qui firent effondrer son Pentacle. L'agonie du Nephilim modifia les Champs magiques de la ville qui devinrent les Champs polémoka, champs de bataille qui, depuis, accueillent la Guerre éternelle.

nelle, conflit opposant Immortels, humains, Arcanes mineurs et Majeurs. Le lieu de la Guerre éternelle est considéré par les acteurs de cet affrontement comme un jeu d'échecs dont chaque quartier de la ville est une case et chaque acteur une pièce. Les initiés lyonnais croient que celui d'entre eux qui se démarquera dans cette guerre sera le vainqueur des Guerres de l'Apocalypse — quelle qu'en soit leur réelle expression. Pour le moment, chaque camp en lice se bat pour prendre le contrôle des cinq quartiers élémentaires des Champs polémoka.

Les Nephilim participent pleinement à cette lutte pour le contrôle de Lyon. Ils se sont regroupés par Élément dominant et se nomment entre eux les gladiateurs élémentaires. Chaque faction désigne un champion pour affronter dans une lutte occulte ses adversaires. Seuls les Onirim n'ont pas de représentant. Les Arcanes Majeurs sont assez discrets. Seules la Force, la Justice et la Lune participent à la Guerre éternelle. Elles ont d'ailleurs installé une Demeure philosophale.

La Rose+Croix est présente par l'intermédiaire de l'Athah Gabor Leolam Adonai (AGLA) et peut être considérée comme l'Arcane mineur le plus puissant de Lyon. L'AGLA fait partie de la branche du Corps et il s'est spécialisé dans la lutte contre l'incarnation. Il utilise pour cela des moyens qui font frémir ses adversaires : les terribles Kasers !

Moins actifs, les Templiers ont repris part à la Guerre éternelle et les Chevaliers de l'Ordre du Sépulcre de Lyon, bien que discrédités par leurs échecs en 1999, comptent bien damer le pion aux R+C de l'AGLA.

Également peu présents, mais plus puissants que le Temple, les Mystères contrôlent les souterrains de la ville. Ils sont si puissants dans les sous-sols, que rares sont ceux qui souhaitent se mesurer à eux.

La Synarchie vient de réussir un grand coup, en prenant le contrôle d'un groupe qui trouve son origine dans l'Empire romain : les patries impériales. Cette société secrète a pour but de contrôler et de maîtriser la Guerre éternelle. Elle est constituée des familles les plus anciennes de Lyon. Ces dernières possèdent chacune une part de l'*Impérium* — le pouvoir de celui qui gouvernait sous l'Empire romain. Elles sont chargées de veiller sur cette part, en la transmettant de père en fils. De nos jours, soixante-dix familles sont considérées comme membres

des patries impériales. Elles sont si attachées à leurs traditions qu'elles attendent depuis toujours la venue d'un maître du monde qui les unifiera et les fera triompher de l'Apocalypse. Ce maître est arrivé. Une des familles a donné naissance à un enfant. Il a aujourd'hui dix-sept ans et est déjà considéré par une dizaine de familles comme le maître tant attendu. Avidé de pouvoirs, cet Ar-Kaïm désire balayer toutes les forces en présence sur les Champs polémoka. Il s'apprête à déséquilibrer les rapports de force de la Guerre éternelle.

Cet Ar-Kaïm du Lion est né d'un Nexus où baigneraient encore les traces de Ka de Lug, le fondateur magique de la ville de Lyon. Il a d'ailleurs pris pour nom celui du célèbre Immortel et est hanté par les souvenirs de celui-ci depuis qu'il a vu la Pierre Angulaire.

MACAO, LA CITÉ DES PERLES

Cette ville est bien différente des autres zones de conflits. En effet, Macao possède une très ancienne tradition d'accueil et de tolérance, si bien que les affrontements, profanes comme occultes, sont rares.

Historiquement, Macao est imprégnée par la culture du Bâton. Officiellement attachée au bailliage Lusitania (Portugal), la ville sert de plaque tournante asiatique aux Templiers. Évidemment, en tant que porte ouverte sur la Chine et les nouveaux pays industrialisés d'Asie, elle attire de nombreuses autres factions, dont la Synarchie et le Shin Tan — équivalent asiatique de la Maison-Dieu et de l'Empereur pour les Shen, les Nephilim asiatiques.

La ville possède une importance occulte majeure pour les Immortels. Elle est en effet le seul endroit où Shen, Ar-Kaïm, Nephilim et Selenim peuvent cohabiter tranquillement. Grâce à un puissant Construct de la Roue de Fortune — le Mobile de Ha-Ma —, les Éléments et les Xin (Feu, Eau, Bois, Métal, Terre) sont présents de façon harmonieuse. La Synarchie profite de l'extraordinaire richesse des lieux pour mener diverses expériences sur des matériaux magiques.

À un niveau plus profane, elle est aussi en lutte avec le Temple sur la gestion financière de la ville. Chacun des deux Arcanes mineurs dispose de pions au sein de l'Institut pour la Promotion de l'Investissement à Macao. Il s'agit d'un véritable conseil économique régentant la vie financière de la ville. Depuis quelques années, l'Empereur cherche lui aussi à s'installer durablement à Macao. Il utilise

pour cela les médias hong-kongais, dont les ondes « débordent » sur Macao et peuvent ainsi influencer efficacement la population.

En grand secret, des Shen et des Adoptés intégristes de la Roue de Fortune cherchent à utiliser le Mobile de Ha-Ma pour transformer les Champs lunaires en Champs métalliques. Ce dernier Ka est particulièrement résistant au Ka-Lune Noire et les conjurés espèrent ainsi pouvoir débarrasser la Lune de sa souillure et libérer le monde des Selenim.

Prospection

LE JAPON

Le Japon, lieu hégémonique de la Rose+Croix, a toujours intéressé la Synarchie et surtout Sam Wu, le très influent Illuminé d'@, un puissant Degré. Il est basé en Asie et s'est lentement infiltré au Japon par l'intermédiaire des mafias, comme les Yakuzas. Sam Wu fait partie des trois pères des Triades, représentant du Bâton en Asie, ce qui fait de lui un homme respecté et craint. Le Japon intéresse la Synarchie surtout pour l'avancée rapide des technologies de pointe. D'autres Illuminés passent par lui, pour obtenir du matériel ou de la drogue. Cette domination de Sam Wu dans la région serait parfaite, si la Rose+Croix n'était pas aussi puissante au Japon. Ce pays est noyauté par des sectes rosicruciennes, contrôlant et

manipulant les esprits des Japonais. Cette influence est tellement ancrée dans les mœurs que le chinois Sam Wu peine à réussir dans l'axe du Sage, priorité actuelle d'@. Le contrôle de la pensée est sous l'égide des R+C.

L'AUSTRALIE

La Synarchie est déjà présente en Australie par l'intermédiaire de Pikuro, un initié d'@. Pikuro n'est pas un Illuminé. C'est un Wirrunen et il appartient au clan des Nampitjin. @, et donc la Synarchie, lui permet de défendre les droits des aborigènes car la disparition d'un peuple est un facteur de chaos. @ manipule Pikuro pour que celui-ci fournisse assez de renseignements sur le Rêve-Étoile (cf. *Livre du Meneur de Jeu* pp. 139-140 et pp. 146-147), pour le coloniser et le connecter au réseau de communication de la Synarchie. Ce qui intéresse particulièrement l'Arcane mineur dans ce domaine magique austral est sa symbolique de l'équilibre qui, contrôlé, permettrait un bond en avant de la Synarchie dans le développement de bases de données et de lieux de rencontre virtuels — le Rêve-Étoile étant assez stable.

Le problème réside dans le fait que Pikuro a découvert les volontés d'@ et qu'il se refuse à coopérer dans ce sens. C'est pour cela que la Synarchie, pour réussir dans ce projet, a infiltré un groupe d'aborigènes, le rêve binaire, qui souhaite faire un lien entre le Rêve-Étoile et la Matrice.

Un autre projet, Antartica, en Terre Adélie, a pour objectif l'étude du Pôle Sud, mais un Jukurpa — un Nephilim océanien — à la recherche de l'Atalante, a décidé de construire un jardin, le jardin des fleurs de cristal, pour attirer la fugitive. Cette construction perturbe les actions de la Synarchie qui ne peut effectuer de calculs précis lui permettant de stabiliser les Champs magiques au Pôle Sud.



Le « conseil d'administration » de @

LA FRANCE

La Synarchie a lancé sur le territoire français un projet lié à l'Architecte et à l'Ouvrier: la Tour immatérielle. Ce plan a vu le jour il y a quelques années et a pour objectif la construction, par le Synarque Jean Nouveau, d'une « tour sans fin » à la Défense. Cette construction devrait mesurer quatre cent vingt mètres et serait donc la plus haute tour parisienne. Ce Synarque maîtrise des techniques architecturales qui lui permettront de créer une illusion d'optique; ainsi, lorsque le passant regardera la tour d'en bas, il n'en verra pas le haut, et croira qu'elle n'a pas de fin. Cet artifice permettra, selon les plans de la Synarchie, d'éveiller dans la conscience des parisiens et des touristes des souvenirs liés à la tour de Babel, voire de les faire rêver. Le but est de cristalliser dans l'Astral un nouvel Akasha lié à la tour de Babel, qui serait la continuité magique de la tour sans fin. Au bout du compte, le Degré de la Tour immatérielle compte, dans un premier temps, affirmer son autorité dans le domaine architectural en France et, dans un second temps, après la création de l'Akasha, d'accéder par la tour sans fin à la réplique immatérielle de Babel, ce qui devrait le mener, pense-t-il, à la Sphère des Idées et peut-être à la Pierre Angulaire, le pyramidion de la tour.

Tout cela n'est que projet, et la Synarchie n'a pas encore eu le permis de construire; elle doit lutter contre la pression du Temple qui refuse qu'une telle construction s'érige à Paris.

RELATIONS

Les Arcanes mineurs



LE TEMPLE

Les relations avec le Temple ont connu deux phases. Une phase positive, quand les deux Arcanes mineurs se sont entraïdés lors de la construction des cathédrales au Moyen Âge, l'un finançant — le Temple —, l'autre construisant — la Synarchie. Puis, une phase négative qui est liée à la proximité de leurs domaines d'influence respectifs. Les deux Arcanes mineurs recherchent un contrôle économique et financier du monde; il est donc normal que des conflits éclatent, empêchant une éventuelle entente. Mysterium est un véritable affront à la toute puissance du Temple en Amérique du Nord et, surtout, une déclaration de guerre. Le Canada faisant partie de *Terrae Novae*, le Temple ne tolère pas cette ingérence de la Synarchie. Cette dernière, on peut l'affirmer, a principalement créé ce Degré pour réduire à néant les projets du Temple au Canada et, peut-être un jour, aux États-Unis d'Amérique. Le meilleur moyen que la Synarchie ait trouvé pour lutter contre le Bâton est de transformer des Fermes du Temple en Degrés inférieurs.



LES MYSTÈRES

Les deux Arcanes mineurs se sont rarement confrontés directement. Ils incarnent deux mondes: les Mystères, le

monde du passé, et la Synarchie, le monde moderne. Cette opposition radicale évite tout conflit ouvert et déclaré, mais suscite des escarmouches. En revanche, les travaux de certains Mystes ont attiré l'attention de la Pierre Angulaire.

Le plus connu est Imhotep, de la Chapelle Ruisseau de la Nouvelle Alexandrie — projet de construction d'une bibliothèque virtuelle. Ce Nephilim fut l'architecte et le constructeur de la pyramide de Saqqarah, la première pyramide égyptienne, sous le règne de Djoser. Cette construction servit les intérêts de la Pierre Angulaire car, pour la première fois, un monument grandiose évoquait son image archétypale. De nos jours, la pierre a décidé, une nouvelle fois, de l'illuminer. Nouvelle Alexandrie intéresse énormément la Synarchie qui, grâce à Imhotep Illuminé, tentera d'accélérer les recherches de la Chapelle pour avoir une banque inépuisable d'informations et de livres accessibles à tous les Illuminés.



LA R+C

La Synarchie est plutôt en bonne relation avec la Rose+Croix, car cette dernière vise à l'amélioration de l'homme. De plus, la Coupe a souvent cherché à fonder de nouvelles villes, comme Brasilia. Ce but est également celui de la Synarchie, dans le sens où elle cherche à établir une société ordonnée et parfaite tournée vers le progrès.

Le Phalanstère de l'Esprit, la Loge de la Pierre Angulaire, est à la recherche de celle-ci pour construire un palais où les R+C accueilleraient les humains dans la Révélation. Si la Synarchie apprenait cela, les bonnes relations qu'elle entretient avec la Coupe prendraient fin.

Les Immortels



LES SELENIM

La Lune Noire, et donc les Selenim, incarne pour la Synarchie le chaos. Les Maudits ne peuvent donc être intégrés dans les plans de cet Arcane mineur, et encore moins être Illuminés. Mais une exception confirme cette règle: le Selenim Orkuz. Après une expérience alchimique ratée, ce Maudit fut bloqué dans son simulacre, avant d'être obligé de basculer pour éviter d'être dissipé. C'est à cette époque qu'il fut Illuminé. Depuis, il est le premier et le seul Selenim à avoir

vu la Pierre Angulaire, et donc à participer aux projets de la Synarchie. Il aide Rebis dans le projet Arkhémia et dirige également ses propres Degrés, dont les Manipulateurs Obscurs — composés uniquement de Selenim. Ce Degré a pour but de découvrir les liens entre l'Orichalque et le Ka-Lune Noire.



LES AR-KAÏM

Les conséquences de l'apparition des Ar-Kaïm n'avaient pas été prévues par la Pierre Angulaire. Ces Immortels sont, pour l'instant, une inconnue de l'Équation et la Synarchie se demande encore comment les intégrer dans ses plans.

À la différence des Selenim, aucun Révélé n'a été Illuminé, et cela pourrait être dû à leur nature si particulière. Cependant, il existe un cas particulier: Lug, l'Ar-Kaïm né des Champs polémoka (cf. Lyon), a vu la Pierre Angulaire à l'instant de sa révélation. Il a la même vision du monde que la Synarchie, sans avoir été Illuminé.

136



LE CHARIOT

Le Chariot et la Synarchie jouent à la course aux technologies. C'est à celui qui développera les artefacts les plus performants et les plus originaux. Les deux Arcanes sont donc concurrents et ont déjà tenté à plusieurs reprises de s'approprier les résultats de l'autre. La Synarchie serait même prête à intégrer le Chariot comme un simple Degré, mais son activation paraît très difficile, voire impossible. De Vinci veille sur ses Adoptés (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp.188-189).



L'ÉTOILE

L'Étoile est l'ennemi de la Synarchie car certains de ses Adoptés ont approché des vérités touchant à l'origine de la Pierre Angulaire. Dans son Phare cosmique de l'île de Pâques, Hotu Matua, un Adopté de l'Étoile a observé dans les Champs magiques, au cours d'une transe mystique, la présence d'une pierre angulaire — symbole de la pyra-

mide portant un œil en son centre. Il a interprété cette vision comme un indice laissé par les Voor de leur passage sur terre, il y a de cela des milliers d'années. Sans le savoir, l'Immortel a approché de près une vérité fondamentale. Suite à la divulgation de cette information sur un site occulte, des rumeurs mêlant « maçonnerie » et invasion extraterrestre ont circulé sur la Toile. La Synarchie a réagi en lançant dans la presse et les médias des reportages sur l'impossibilité scientifique d'une espèce extraterrestre. Ces actions synarques sont pour l'instant restées vaines car Akhenaton, lors de ses révélations du Conclave Majeur (1999), a donné un certain crédit à l'Arcane mineur et à ses théories.



LA ROUE DE FORTUNE

La Roue de Fortune intéresse la Synarchie pour les connaissances qu'elle détient. Il est évident que les Synarques du Mage ont des objectifs et des intérêts proches de ceux de ces Adoptés — dont l'étude des Champs magiques. La différence majeure entre les deux Arcanes se situe au niveau de l'application de leurs connaissances respectives; les Illuminés sont prêts à modifier la nature des Champs magiques pour activer un lieu, alors que la Roue de Fortune recherche plus



Rebis

LES ARKHUMAINS



Les Arkhumains sont des hommes modifiés par l'implantation d'artefacts à base de matériaux arkhémiques — matière provenant de la Terre et modifiée en Arkhémia par des Maîtres Albedo. Chaque Arkhumain est contrôlé par un Illuminé, qui l'utilise dans des missions des plus dangereuses. La perte du libre arbitre permet de lui imposer facilement une vision du monde qu'il suivra à la lettre, jusqu'au jour où l'Illuminé décidera de le reprogrammer dans une autre fonction.

Les implants arkhémiques permettent d'augmenter les Caractéristiques de l'homme modifié (augmentation de la force, ligne de vie plus longue, etc.). De plus, si un Nephilim essaie de s'incarner dans un Arkhumain, le test est augmenté de deux niveaux de difficulté. Pour l'instant, ces humains altérés n'ont pas encore servi de simulacre pour un Ar-Kaïm.

En revanche, ces manipulations entraînent le plus souvent des réactions de rejet (suicide, psychose, phobie, pulsions meurtrières, etc.) et, plus le Ka-Soleil de l'Arkhumain est élevé, plus ces réactions sont fortes.

leur compréhension grâce à l'utilisation d'un archéomètre. Cet artefact intéresse énormément la Synarchie qui a récemment volé l'un deux pour l'étudier. Si intéressée est-elle que certains Synarques ont essayé de reproduire l'objet avec des matériaux arkhémiques — l'arkhéomètre. Cette reproduction a été greffée sur un Arkhumain qui a développé une sorte d'intuition envers les Champs magiques; grâce à l'arkhéomètre, il ressent automatiquement des mouvements au sein des Champs. L'inconvénient est que l'implant entraîne des troubles du comportement. L'Arkhumain ne ressent plus aucune émotion et devient lentement un homme-machine sans âme.

LE 666

Le 666 incarne l'archétype du chaos de manière encore plus marquée que les Selenim. Depuis qu'ils connaissent son existence, les Synarques se sont toujours farouchement opposés à son plan.

Les années qui suivirent le Conclave Majeur ont été marquées par des affrontements violents entre les deux factions. La Synarchie a demandé à Orkuz de créer un Degré spécialement consacré à la lutte contre le 666: le sceau du Soleil. Ce Degré a pour but de repérer les refuges des membres du 666 et d'empêcher la réalisation de leurs objectifs. La présence dans ce Degré de Maudits à la solde du Dévoreur, le chef du 666, empêche le sceau du Soleil d'être réellement opérationnel.

LES BOHÉMIENS

Il n'y a aucune relation directe entre les Bohémiens et la Synarchie, alors que l'essence magique des Bohémiens, la Brume, peut s'insinuer en Eidos (cf. *Al-Mugawir*). Les voyages du Peuple Église sur les lignes de la Terre inquiètent certains Synarques, qui se demandent s'ils ne pourraient pas utiliser les connaissances bohémiennes pour leurs rituels. C'est pour cela qu'un Degré a été formé pour étudier les Bohémiens. Ce Degré a pris comme masque une émission de télévision qui se déplace dans un semi-remorque: « C'est pas magique ». Cette émission, visant à apprendre tout en s'amusant, est infiltrée par deux Synarques qui essaient de suivre les traces des caravanes des Bohémiens. Récemment, l'émission a croisé le chemin d'une caravane et les Synarques ont pu la suivre. Ils ont prévu prochainement de faire une émission sur la Bohême et l'errance, et cela dans l'intention de kidnapper un Bohémien et de découvrir les secrets du peuple élu.

La franc-maçonnerie

La franc-maçonnerie a toujours été, depuis le ^{xiii}e siècle, un paravent de protection et de confusion pour la Synarchie. De nombreux acteurs occultes, et même des Nephilim, ont longtemps cru, ou croient encore, que la franc-maçonnerie équivalait à la Synarchie. De plus, pour augmenter la confusion, certaines Loges ont été infiltrées et détournées par le Temple ou la R+C. Le plus frappant fut également l'échange et l'emprunt des grades entre les différents Arcanes mineurs, trompant facilement un non-initié.

Ainsi, aujourd'hui, de nombreux acteurs occultes, et même des Nephilim, méconnaissent-ils encore les liens que la franc-maçonnerie entretient avec le Denier (voir plus haut).

FIGURES

« Savoir pour prévoir, prévoir pour agir. »
Anonyme

LA PIERRE ANGULAIRE

Aspect

Siégeant en Eïdos, la Pierre Angulaire a gardé l'aspect physique qu'elle avait avant sa destruction par Orichalka, celui d'une pyramide faite d'une matière inconnue — dont l'éclat évoque l'or massif. Lorsqu'elle s'éveille, un grand œil s'ouvre sur l'une de ses faces. La Pierre Angulaire a survécu sous la forme d'un Archétype (cf. *Al-Mugawir*).

Concept

« La Pierre Angulaire y est toujours pour quelque chose.
Ce qui suit n'est pas vrai.
La Pierre Angulaire est le G.A.D.L.U.
La Pierre Angulaire n'est pas l'Unique.
La Pierre Angulaire est la fiancée de Mickey.
Le Nombre d'or est = 1,618...
La vérité n'est pas l'Équation car l'Équation n'existe pas.
Équation = Mystère. Mystère = vérité. »

Imprimé découvert dans le bureau d'un écrivain italien.

Histoire

Les Voor furent déposés sur la Terre par le courant cosmique originel. Dès leur arrivée sur cette planète propice aux expériences, ils surent qu'ils ne pourraient survivre sans l'influence directe des Éthers. Nombre de ces êtres de prime essence moururent sous l'influence des radiations des Champs magiques. Les survivants décidèrent donc de repartir et de laisser un témoignage de leur venue. Rassemblant leurs dernières forces, ils condensèrent les consciences des Voor disparus sous la forme d'une pyramide de prime essence, que les Nephilim appelleraient « Pierre Angulaire » après le Silence fuligineux. Ce témoignage des Voor est une conscience stellaire attachée à la Terre, contenant en son sein son origine et son devenir.

L'héritage des Voor fut longtemps ignoré des

Kaïm terriens. Il fallut attendre que certains d'entre eux, les Danseurs de la Roue Solaire, fassent une incroyable découverte. Cet ArKaNa étudiait le ballet des courants magiques solaires, les Héliades, et c'est en son sein que ses Immortels découvrirent une pyramide de lumière. Les Danseurs de la Roue Solaire décidèrent d'en faire le phare du Sentier d'Or. Ils réunirent les vingt ArKaNa et réalisèrent un rituel qui fixa les Héliades et stabilisa l'Axis Terram.

Cette roche fut, en outre, le centre de la construction de la capitale de l'Atlantide : Atlantys. Elle permit la cristallisation des premiers Plans subtils, empêchant ceux-ci de dériver dans les méandres des flux magiques. Les Kaïm l'appelaient ArKeLiTe.

Les dérivés de l'Atlantide conduisirent à un bouleversement sans précédent. Les consciences de prime essence enfouies au plus profond de la Pierre Angulaire s'éveillèrent, alors qu'Orichalka fonçait vers la Terre. Elles virent l'incontournable impact, mais restèrent impuissantes.

La Pierre Angulaire, frappée de plein fouet par la météorite, fut arrachée de sa place primordiale. Les Héliades retrouvèrent leur liberté et ce fut le début de la dérive des Plans subtils.

La Pierre Angulaire « monta » en Eïdos. Là, elle resta muette et sourde aux idées qui l'entouraient. Quelques millénaires après son arrivée dans la Sphère des Idées, elle s'éveilla à la conscience et comprit que l'évolution et le fonctionnement de

HÉH, IÈVE ET LE GRAND HORLOGER

Le premier Illuminé fut un Nephilim du nom de HéH. Il s'interrogea sur l'Eïdos et sur les liens qu'entretenaient les hommes et les Plans subtils. Il rassembla ainsi autour de lui des Initiés de la Coupe et s'installa avec eux dans un Archipel, Pendulum. Ils formèrent une communauté qui vouait son existence à la compréhension des Champs solaires : les Pérégrins d'EntreMondes. Dans cet Archipel lié au Temps, HéH prit le nom de Grand Horloger. Au cours d'une de leurs expériences, les Pérégrins tentèrent de concentrer les énergies de l'Astral, afin de créer de toutes pièces un être humain. Le phénomène attira la Pierre Angulaire qui fit échouer l'expérience, propulsant le Pentacle du Grand Horloger en Eïdos. Incarné dans l'être qu'il venait de créer le Grand Horloger fut Illuminé, ce qui le conduisit à l'Agartha. Se retrouvant plongé dans une zone de non-temps, la Sephirah Binah, il devint Iève. Méta-rex de cette sphère kabbalistique (cf. Livre du Meneur de Jeu, p. 175).

Pendulum n'a pas pour autant été abandonné par le Grand Horloger. Cet Akasha est un reflet de l'Axis Terram tel qu'il était en Atlantide. Une lecture de son Âme peut permettre d'accéder à la compréhension ultime des Champs magiques.

L'Illumination primordiale du Grand Horloger l'a lié de manière indéfectible à la Pierre Angulaire. Ils s'opposent et se complètent, telles les deux faces d'une même pièce. Le Grand Horloger connaît l'état du monde de manière parfaite, tandis que la Pierre Angulaire en comprend le fonctionnement.

la Terre suivaient des règles constantes. Elle traduisit ce schéma par un modèle mathématique : l'Équation. Ceci lui permit de comprendre qu'elle ne pouvait agir directement sur la Terre. Elle décida donc de confier une étincelle de prime essence à ceux dont les pensées les plus innovantes dérivèrent

jusqu'à elle, en espérant qu'ils l'aideraient à finaliser son modèle.

De nos jours, la Terre en compte une trentaine. Un Phalantère du Temps, la Loge de la Pierre Angulaire, recherche la roche de prime essence, sous sa forme idéale, sous la direction d'un Nephilim incarné en Ombre dans un R+C. Ces initiés pensent qu'elle pourrait stabiliser l'espace et le temps et espèrent avoir ainsi le contrôle des phénomènes générés par la rotation de la Terre. La Pierre Angulaire est aussi recherchée par un groupe de Primes, les ArKéides.

L'HOMME AU PENTAGRAMME

L'homme au Pentagramme, ou Arkaos, est un Nephilim exceptionnel ; il est le seul être à avoir refusé l'Illumination. Ainsi, il est devenu l'anti-Synarque. Connaissant l'existence et les objectifs de la Pierre Angulaire, il a décidé de lutter contre elle en déjouant ses prévisions et en servant lui-même le chaos. Il est intervenu à plusieurs reprises au cours de l'Histoire Invisible pour lutter contre les plans de la Synarchie. Ainsi, en 1898, il demanda à Poliorcète, Prince de l'Arcane de la Justice, de rompre ses liens avec le Denier. Il entretient également des liens étroits avec de nombreux Ar-Kaïm, force insaisissable pour la Pierre Angulaire.

De nos jours, Arkaos est incarné dans un R+C et s'est volontairement plongé en Ombre jusqu'en 2006. Un contrat passé avec Hilarion (cf. Les Figures dans la Coupe) lui garantit le pouvoir d'utiliser les moyens, les connaissances et les Tekhnès de son simulacre après cette date. En échange, Hilarion a accès à la Sapience et aux Sciences occultes d'Arkaos. Les métamorphoses Peu Occultées du Nephilim ont fait entrer le R+C dans la légende de son Arcane. Beaucoup de ses Frères le croient venu du futur et l'ont baptisé « l'homme au Pentagramme », à cause de sa peau rouge vif et de l'étoile à cinq branches gravée sur son front.

Influence

La Pierre Angulaire ne dirige pas la Synarchie car elle ne peut donner d'ordres aux Illuminés. En revanche, en les Illuminant, elle change le cours de leur existence et certains d'entre eux cherchent à remercier ou à servir « ce qui a changé leur vie ». L'influence de la Pierre Angulaire est donc indirecte. Elle naît des activités de quelques Illuminés et de leurs Degrés. Les plus utiles de ces initiés travaillent aux modélisations des lois de l'univers, car leurs découvertes physiques rejoignent un jour ou l'autre la Pierre Angulaire sous la forme d'Idée — de Même (cf. *Al-Mugawir*).

Les Loges entretiennent dans la Sphère des Idées des Mêmes spirituels qui enrichissent eux aussi la Pierre Angulaire dans son travail de modélisation du Cosmos. Bien des francs-maçons ont admis l'existence d'un principe organisateur du chaos, ou accepté un idéal de perfection vers lequel tendrait l'univers. Ces croyances renforcent indirectement l'emprise des plans de la Pierre Angulaire sur l'humanité.

D'autres courants de pensée participent à cet élan, sans pour autant être francs-maçons, et donc liés à l'histoire du Denier : les soufis, les moines shaolin, les chamans, etc. Ces profanes

épris de spiritualité contribuent donc à l'œuvre de la Pierre Angulaire, sans pour autant faire le jeu des Agents, des Pions et des Synarques.

Grand Éveil

La Pierre Angulaire a appris les vœux des Illuminés à ce propos. Elle commence à comprendre que les Arcanes mineurs représentent un danger pour elle et les peuples de la Terre, et surtout que le Denier n'échappe pas à la règle. Elle espère que les héritiers des Voor qu'elle a Illuminés remettront leurs compagnons du Sommet dans le droit chemin, c'est-à-dire qu'ils les conduiront dans des quêtes agarthiennes plutôt que dans le jeu d'intrigues des initiés des Arcanes mineurs.

La Pierre Angulaire a compris également que bien des Illuminés voyaient en elle un Dieu. Elle est impuissante devant cette perception fautive de ses « disciples » et espère qu'ils comprendront leur erreur avant que les luttes entre les sociétés secrètes ne les écartent trop de la Sapience.

LES ILLUMINÉS

On compte aujourd'hui une vingtaine d'**Illuminés humains**. Les plus connus sont Sam Wu ; Monseigneur Masimo Remondi, directeur des opérations secrètes du Vatican ; Jean-Laurent de la Villarnière, fonctionnaire au Ministère de la Culture (France) ; Jordan Neils, un professeur de génie californien ; Takashi Otomo, un japonais inventeur dans le domaine des nouvelles technologies ; Brian Turner, un Canadien ennemi des Templiers ; Anselme DaSpalda, un nouvel Illuminé au Vatican ; SyS, un informaticien de génie qui contrôle @ ; et Graubhise, un ancien Myste déçu par son Arcane mineur.

On compte sept **Illuminés Immortels**. Dans le rang des Nephilim, on compte Salomon, l'un des deux fondateurs du Denier ; Imhotep, qui vient d'être à nouveau Illuminé ; Rebis ; Yukon, un Wowakan ; et le Roi Pourpre, un Nephilim désirant prendre la place de Salomon dans le projet Roi des Rois. Le seul Selenim Illuminé se nomme Orkuz. C'est un ancien Alchimiste qui participe à de nombreux projets du Denier. Il a lancé le projet Roi des Rois et aidé au retour de Salomon en Espagne. De plus, avec son Degré des Manipulateurs Obscurs, il s'intéresse aux liens entre l'Orichalque et la Lune Noire.

ANSELME DAsPALDA

Aspect

Anselme DaSpalda est un homme grand et fin d'une cinquantaine d'années. Ses cheveux blancs retombent sur ses épaules et lui donnent une apparence autoritaire. Habillé d'une grande robe d'ecclésiastique, portant souvent à la main un livre, l'Évangile de Saint Thomas, il aime s'imposer et impressionner son auditoire.

CARACTÈRE

140

« Je suis Anselme DaSpalda, nonce du Saint-Siège. J'ai désiré m'entretenir avec toi car je cherche un homme d'Église digne de me succéder. Je t'en crois capable. Pourquoi un simple scribe ? Parce que se trouvent en toi les qualités que j'ai su développer au fil des années. L'intérêt que tu portes au monde ésotérique qui t'entoure, ton goût pour le secret et ta grande culture te prédisposent à prendre ma suite. Le temps n'est pas encore venu, bien sûr. J'ai des projets à accomplir pour la gloire de Dieu. Après avoir intrigué dans le labyrinthe de Prague, j'ai été contacté et Illuminé par sa divine lumière. Aujourd'hui, je dois le remercier de son choix en accomplissant son œuvre sur Terre. »

Extrait d'une conversation entre Anselme DaSpalda et un scribe du Saint-Siège

Histoire

Anselme DaSpalda est né à Florence, dans une noble famille italienne. Il était l'aîné et il fut très tôt envoyé au Vatican pour parfaire à son éducation. Très rapidement, il acquit la discipline nécessaire à tout bon ecclésiastique et progressa au sein de la hiérarchie vaticane. Il fut repéré par ses supérieurs qui le firent entrer comme scribe au Saint-Siège. Ses connaissances en théologie lui permirent de se démarquer des autres scribes.

À trente ans, il prit la direction de ce cénacle ecclésiastique et se vit même accorder la direction de la bibliothèque apostolique et des archives secrètes. À l'apogée de sa carrière, il plongea dans les archives et y découvrit l'existence des Templiers. Il apprît également l'existence des Immortels.

Ces longues années d'étude lui donnèrent le goût du voyage. Le Vatican l'envoya en 1996 à Prague,

en République Tchèque, dans les fonctions de nonce apostolique. Anselme DaSpalda découvrit dans cette ville un véritable complot. Il se lança dans cette intrigue en espionnant, pour le compte du Vatican, des Templiers et des Nephilim. Cette expérience fut très enrichissante. Au lendemain de la résolution de ce complot, une voix se fit entendre au plus profond de « l'âme » d'Anselme DaSpalda. Elle lui parla de l'importance qu'elle lui accordait et lui annonça son Illumination. DaSpalda « sut » que c'était Dieu qui venait de lui parler.

Cet éveil ouvrit en lui un troisième œil. Il passa de l'état de simple mortel à celui de visionnaire. Il put ainsi orchestrer des projets sur le long terme, prévoyant les moindres détails, simulant toutes les possibilités, l'échec devenant une variable inconnue.

Depuis ce jour, Anselme DaSpalda a créé plusieurs Degrés lui permettant d'œuvrer pour son Dieu. Il s'est donné pour mission principale de réconcilier le catholicisme et la franc-maçonnerie. Il a, dans un premier temps, favorisé la naissance de Degrés s'appuyant sur des rites et des symboles de la tradition catholique et maçonnique.

Dans un second temps, Anselme DaSpalda a essayé d'assouplir la position stricte de l'Église à propos de la franc-maçonnerie. Un Degré a été activé, au sein même du Vatican, afin de convaincre les Cardinaux et le Pape d'une possible entente entre l'Église catholique et certaines Loges.

INFLUENCE

Anselme DaSpalda est un ecclésiastique important et original au sein de l'Église. Son influence s'exprime au sein du Vatican par ses titres de nonce apostolique et de directeur de la bibliothèque apostolique et des archives secrètes. Ses fonctions lui donnent un prestige phénoménal. Il connaît tous les rouages administratifs du Vatican et peut donc actionner des moyens importants pour un Degré ou lors d'une mission ponctuelle. De plus, son poste lui permet d'avoir accès aux archives secrètes du Vatican. Celles-ci contiennent une foule d'informations sur de nombreux acteurs occultes et initiés. DaSpalda est connu au Saint-Siège, mais pas assez pour être une vedette ; il est donc protégé des médias et reste dans l'ombre.

Au sein de la Synarchie, son influence est encore assez faible, mais il compte bien rattraper le retard. L'œuvre de Dieu passera par lui, il le sait, il a confiance.

Grand Éveil

« Je pense que Dieu m'a choisi pour rétablir l'ordre dans le monde chrétien. Il m'a montré que je n'étais pas seul et que j'appartenais, comme vous, au Denier. Dans le cadre du Grand Éveil, je me suis donné comme objectif de préparer la communauté chrétienne à l'illumination. Les dogmes de l'Église catholique doivent être explicités, pour permettre à l'âme de chaque chrétien de s'ouvrir à une nouvelle réalité : celle de l'ésotérisme. De nombreux secrets sont trop longtemps restés cachés ; le trésor de Rennes-le-Château, la lignée secrète du Christ, le cinquième Testament, le treizième apôtre, etc. Dieu m'a choisi pour que je découvre ces secrets et que je les révèle à ceux qui méritent d'être initiés dans le nouveau Pacte Synarchique Chrétien. »

Extrait d'un discours d'Anselme DaSpalda lors d'une réunion de Mysterium au Canada

Intrigues

Anselme DaSpalda, outre ses ambitions d'illuminer tous les catholiques, participe à deux grands projets de la Synarchie : Roi des Rois et Nouvelles Technologies.

Il participe au premier en favorisant les contacts entre l'Espagne et le Vatican. Récemment, Anselme DaSpalda a rencontré Salomon. Il s'est aperçu que cet Illuminé est un Immortel et lui a proposé son aide. Il a aujourd'hui créé plusieurs Degrés qui noyautent la structure cléricale espagnole. Ces groupes ont pour objectif d'influencer les décisions politiques du pays. En effet, la religion catholique joue un rôle important en Espagne. Les politiciens espagnols n'hésitent pas à demander conseil aux ecclésiastiques hauts placés du pays avant de prendre une décision importante.

Anselme DaSpalda a également créé un Degré au sein même du Vatican, consacré aux nouvelles technologies : le Comité apostolique des nouvelles technologies. Ce dernier s'intègre dans un plan plus vaste de la Synarchie, la Renaissance. Ce projet a pour objectif de placer quatre satellites autour de la terre pour 2006. Anselme DaSpalda compte bien lancer un satellite qui portera les couleurs du Vatican.

IMHOTEP

Aspect

Imhotep a un simulacre aux cheveux roux coupés courts. Son visage est adouci par des lunettes rondes. C'est un homme imposant et sûr de lui. Il porte autour du cou un médaillon en forme de phénix, son Métamorphe.

Caractère

« J'ai toujours été considéré par mes proches comme un lettré. J'ai dû quitter mes livres pour prendre les armes depuis que mon frère, Adramancius, a été massacré par l'un des vôtres. Il est temps pour moi d'assouvir ma vengeance et de trouver un moyen de le sauver. Je sais que le rituel permettant de le libérer est détenu par une obédience issue du Compact égyptien. Tu en fais partie. Délivre-moi ton secret. Tu refuses ? Meurs et que ton nom ne laisse aucune trace dans l'histoire. Je n'oublierai jamais le mal que m'a fait le Bâton ».

Monologue d'Imhotep à un Templier agonisant

Histoire

Imhotep a longtemps été un guerrier. Il lutta contre les Glai-ves prométhéens lors des Grandes Chasses, puis contre ses frères lors des Guerres élémentaires. Après ces batailles, Imhotep comprit qu'il était temps de faire la paix. C'est ainsi qu'il crut au Grand Compromis. Il y participa et c'est à cette époque que son nom entra dans l'Histoire.

Il se fit reconnaître par la communauté Nephilim lorsqu'il prit la tête de la Place de la Vérité (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 97). Cette confrérie myste avait modifié les règles du Compact d'Égypte, décidant d'embaumer les pharaons au lieu de les remettre en Stase, ces derniers devenant ainsi prisonniers de leur

simulacre. Elle regroupait en son sein les personnalités les plus importantes du royaume.

Incarné dans un ministre de Djoser, il fit construire la première pyramide à degrés. Cette construction attira la Pierre Angulaire, qui se voyait pour la première fois représentée physiquement sur Terre. Elle illumina ainsi le Nephilim. L'Illumination d'Imhotep lui permit d'accéder à un état transcendant. Grâce aux connaissances qu'il puisait directement en Eïdos, il construisit de véritables chefs-d'œuvre dépassant l'entendement. Il réussit même à dépasser la dimension matérielle en créant des œuvres mêlant la pierre et le Ka.

C'est également à cette époque qu'il s'attacha aux travaux des scribes. La plume remplaça son épée. Lors de ses recherches, il rencontra Adramancius, un Éolim qui devint son ami. Ensemble, ils cherchèrent à trouver une voie vers l'Agartha.

Abandonnant son frère pour un temps, Imhotep fut invité à la cour d'Akhenaton pour exécuter les plans d'une future cité, Akhet-Aton. De plus, Akhenaton désirait également qu'il élabore les plans d'Aggartha, une cité qui serait située au nadir de Shambhala. Ces plans furent remis aux Tsiganes lors de leur départ vers les hauteurs de l'Himalaya pour fonder la Cité des Vertiges, le siège du Monde.

Après ces longues années d'absence, Imhotep décida de retrouver son frère Adramancius. À nouveau réunis, ils se racontèrent leurs expériences et progressèrent rapidement dans les méandres de la Sapience. C'est à cette époque qu'Imhotep devint Adopté de la Papesse, Arcane Majeur dont il fait encore partie de nos jours.

Un jour, ils furent attaqués par des Templiers qui mirent en Stase l'Éolim. Imhotep, intervenu trop tard, massacra les coupables et se retrouva avec la stase de son frère recouverte de runes empêchant son ouverture. La douleur de cette perte l'entraîna dans une lente et progressive folie. Imhotep, désespéré, parcourut le monde à la recherche d'une réponse. Toutes ses tentatives échouèrent.

De nos jours, il a fondé une Chapelle, la Nouvelle Alexandrie. Cette dernière a pour but de recréer virtuellement la bibliothèque d'Alexandrie. Imhotep pense que cela va lui permettre de traduire les runes qui condamnent la Stase de son frère. Récemment, la Pierre Angulaire, intéressée par ce projet, a de nouveau contacté Imhotep. La Nouvelle Alexandrie s'intègre parfaitement dans les plans de la Synarchie.

Influence

Tout d'abord, Imhotep a une certaine aura auprès des Mystères du Zénith, en tant que Hiérographe indéfinissable de la Nouvelle Alexandrie. Cela lui permet de contrôler quelques Chapelles Sources, en Égypte principalement.

Les intrigues dans la ville d'Alexandrie lui ont permis de tisser des liens avec des initiés d'Arcanes mineurs, dont des Agents et des Pions et des R+C de l'Esprit (cf. Intrigues).

Enfin, la plupart de ses frères ont connaissance de son histoire et le considèrent comme une référence de courage et de sagesse. En revanche, les Adoptés de la Papesse, qui sont au courant de ses liens avec les Mystères, craignent une trahison de sa part.

Grand Éveil

« Mes nombreux projets ne doivent pas m'empêcher de voir l'essentiel. La construction de la Nouvelle Alexandrie est une étape vers l'Agartha. Ce projet me tient à cœur. La pyramide de Saqqarah n'était donc que la première pierre à mon édifice intérieur. La Nouvelle Alexandrie sera une nouvelle pierre vers l'Agartha. »

Extrait d'un carnet de notes d'Imhotep

Intrigues

Imhotep participe activement aux plans du Denier (voir plus bas) depuis sa nouvelle Illumination. Il considère la Nouvelle Atlantys comme la quête pouvant le mener vers l'Agartha. Ce projet a pour objectif la construction symbolique d'une nouvelle Atlantide, passant par la stabilisation de l'Axis Terram et permettant ainsi à la Pierre Angulaire d'apparaître au monde profane.

Le Phénix a décidé de participer à ce projet, du fait de son expérience acquise lors de la construction de la pyramide de Djoser. Il est chargé de faire aboutir la dernière partie du projet. Il a donc rejoint Rebis dans l'Ancre d'Arkhamia et l'aide à construire un reflet d'Alhambra dans ce monde. Ses faibles connaissances en Alchimie sont compensées par les précieux conseils de Rebis. Imhotep pense qu'une fois la construction magique terminée, la Pierre Angulaire se révélera au monde profane par l'intermédiaire de l'Alhambra physique.

Il s'est également intéressé à l'homme au Pentagramme, le seul être à avoir refusé l'Illumination de la Pierre Angulaire. Il en aurait gardé un souvenir et lutterait contre la Synarchie. Imhotep a créé un Degré pour le retrouver et, le cas échéant, le détruire. Au cours de ses recherches, il a appris que c'était un Nephilim du nom d'Arkaos.

LÉON « LÉO LE CYBORG » DUVAL

Aspect

Léo a le crâne hérissé d'une nappe reliant une dizaine de micro-fils. Ces fils lui permettent de se connecter à l'Internet. Il lui suffit de se détacher les cheveux — les fils — et de les brancher sur son interface. Il porte des habits branchés aux couleurs criardes. Ses mains sont couvertes de tatouages représentant des lignes de « 0 » et de « 1 ». On peut apercevoir au niveau de sa nuque un boîtier métallique qui, une fois ouvert, révèle une dizaine de prises. Ses amis l'ont surnommé « le cyborg ».

Caractère

« Salut à tous. Moi, c'est Léo le cyborg. Y a bien longtemps que je ne suis pas sorti de mon monde. J'aimerais bien, mais le monde extérieur est plutôt fade, non ? Ici, je peux tout avoir. Il suffit que je le programme et ça devient réalité. D'autres diraient qu'il suffit que je le rêve. Ouais, c'est peut-être vrai. En tout cas, récemment, j'ai réussi à dépasser les limites d'Internet et ses mondes virtuels, j'en suis presque sûr. Ce monde était comme vierge. Il est différent des mondes que j'ai parcourus avec mon avatar. »

Mail Delivery Service Failed

5.1.3 (bad destination mailbox address syntax)

Histoire

Léon Duval est né à Paris. Rapidement, ses parents s'aperçoivent que leur fils est un véritable génie. Il comprend tout, et vite. Après avoir lu tous les livres de la bibliothèque de ses parents, il décide de se spécialiser dans les mathématiques et l'informatique. Il n'a que huit ans à cette époque. Son père lui achète un ordinateur et Léo commence à développer un rapport de dépendance avec la machine. Ses parents s'inquiètent, mais l'enfant reste accroché aux possibilités de l'informatique.

LÉON « LÉO LE CYBORG » DUVAL

Âge : 23 ans.

Assez Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.

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

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences principales : Discrétion C, Sciences (Informatique) M, Sciences (Math.) M et Usages (Mondes virtuels) M.

Traditions principales : Arcane mineur (Denier) C, Ésotérisme C et Langue (Anglais) M.

Il développe des programmes à l'âge de dix ans et commence à créer des jeux vidéo et des mondes virtuels avec les meilleurs logiciels du marché. À seize ans, plusieurs sociétés informatiques le contactent.

Il débute une carrière de programmeur mais, au fond de lui, il désire aller plus loin. Il veut pousser les ordinateurs et l'Internet à leurs limites. Pour cela, Léo et ses amis fondent une « société secrète » : Onyx. Ils trouvent un garage abandonné et y installent un imposant matériel informatique. Onyx a pour but de découvrir les limites d'Internet et de s'affranchir de sa virtualité.

La première étape a été d'explorer les différents mondes virtuels créés par les internautes et d'essayer de les contrôler, de les modifier. Cette étape terminée, les membres d'Onyx devaient réussir à s'introduire physiquement dans le réseau. L'un des amis de Léo, Ernest, un spécialiste dans le domaine de la génétique a créé des connecteurs permettant de relier l'esprit humain à l'Internet. Des greffes ont été nécessaires. Un boîtier métallique a été installé dans la nuque de chaque membre d'Onyx et des dizaines de fils ont été branchés sur le sommet de leur crâne.

Les premières connections ont été douloureuses et ont entraîné des pertes de connaissance. Des efforts redoublés ont permis, finalement, la réussite de l'expérience. Léo, le premier, a parcouru les réseaux du monde entier, devenant un assemblage d'octets.

Les membres d'Onyx voyagent ainsi dans les différents mondes virtuels, devenant de véritables mythes du Net.

Léo a vingt-trois ans aujourd'hui. Les dernières recherches d'Onyx ont révélé l'existence de mondes se trouvant au-delà d'Internet. Des mondes à découvrir, vierges de toute présence, prêts à voir l'arrivée de l'homme.

C'est ainsi qu'Onyx a été intégrée aux plans de la Synarchie. Léo a été contacté par l'Arcane mineur. Celui-ci lui a proposé de travailler avec lui. Léo a accepté la proposition de cette étrange entité. Onyx continue de développer ses programmes et de pénétrer au plus profond des Espaces cybergnostiques. Elle est maintenant un Degré supérieur et s'est lancée dans la réalisation de la Colonne de Sunveil (cf. Intrigues).

Influence

Léo est aujourd'hui connu dans l'*underground* de l'informatique et de la Toile comme un génie. Cette importance n'est réellement palpable que dans ce milieu, car il est inconnu des médias et des autorités.

En dehors du monde profane, Léo et son Degré Onyx peuvent être considérés comme des sommités dans les Espaces cybergnostiques. Seuls peut-être la Rose+Croix et le Chariot sont en concurrence directe avec eux. Il fait tout pour les écarter de son chemin.

Grand Éveil

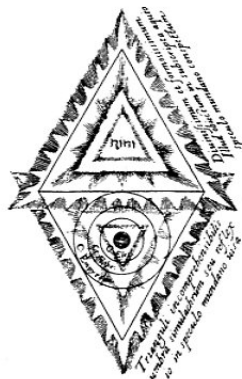
« Je suis un défricheur de nouveaux mondes. Ma quête ultime est de créer de nouveaux plans cybergnostiques. Ces plans doivent évidemment être la base de la Matrice. Ils seront accessibles aux profanes grâce à nos nouvelles interfaces. Une interface matricielle se trouvera dans chaque foyer, ce qui permettra d'enrichir chaque jour un peu plus la Matrice qui, reliée à des millions d'esprits, verra son étendue et sa réalité se renforcer. Vous serez les nouveaux Adam et Ève virtuels. Il suffit juste de m'écouter et de me suivre dans cette nouvelle quête ».

Discours de Léo adressé
aux avatars d'un monde virtuel

Intrigues

Léo et son Degré sont en plein cœur des intrigues entourant Sunveil. Onyx s'est intégrée dans la Colonne du projet, c'est-à-dire la partie de création d'interfaces cybergnostiques toujours plus performantes et simples d'utilisation pour permettre leur commercialisation dans les mois à venir.

Pour tester leur matériel, les membres du Degré sont très souvent connectés aux Espaces cybergnostiques. Récemment, ils ont été repérés par un virus très puissant qui les a attaqués. L'un d'eux a été dématérialisé. Léo l'a retrouvé mort à son retour de plongée cybergnostique. Les membres d'Onyx ne savent pas encore que Da Vinci n'apprécie pas leurs manipulations de la Matrice. Il leur a envoyé un virus pour qu'ils abandonnent le projet. Léo compte bien se venger et retrouver celui qui est à l'origine de ce meurtre.



Un ennemi pour les Immortels

CONSTRUIRE UNE FACTION

*« À chaque problème, il y a plusieurs solutions.
À chaque solution, il y a un Degré. »*

Imhotep

144

Ce chapitre permet de connaître les moyens ainsi que les spécificités d'une Faction du Denier. Ce dernier profite de millénaires d'existence et d'organisation. Les Degrés ne bénéficient pourtant pas de cet héritage car ils sont dissous dès que leur objectif premier est atteint. Les ressources de chaque Degré sont souvent uniques car spécifiquement prévues pour sa mission. Lors de la création d'une Faction du Denier, il faut garder à l'esprit le caractère utile de son quartier général. Tout y est fait pour que les initiés puissent travailler au sujet de leur étude et rarement pour qu'ils y vivent — à moins que le lieu de la mission ne soit inextricablement lié au Degré : calcul de l'influence des Champs solaires sur les pôles de la Terre, etc.

L'INITIATION

Apprenti

Les Factions Apprenties représentent la Base. Elles sont nombreuses et disposent d'une forte indépendance. Leur nombre en constante augmentation contribue à la protection de l'Arcane mineur. Ces Factions tiennent, en effet, le rôle de sociétés écrans entre les activités des différents Degrés et le monde profane. Rien ne permet de rattacher de telles Factions au Denier. Les informations qui transitent par ces dernières sont trop peu importantes pour révéler l'existence des Illuminés.

Compagnon

Les Factions Compagnons disposent d'une place honorable dans la hiérarchie pyramidale de l'Arcane mineur. Elles sont d'une importance capitale pour sa stabilité. Elles représentent l'ensemble des

Degrés inférieurs et possèdent, à ce titre, des moyens leur permettant la réalisation de recherches importantes pour le Denier — la plupart pouvant être directement liées à l'aboutissement du Grand Éveil. Ce sont les Factions Maîtres qui les orientent dans leurs actions.

Maître

Les Factions Maîtres composent l'ensemble des Degrés supérieurs. Elles sont contrôlées directement par un Synarque. Peu nombreuses, mais actives, leurs intérêts sont directement ancrés dans les plans du Denier. Elles disposent pour réaliser ce projet de moyens très importants. Elles peuvent être présentes dans les plus hautes sphères de la société, contrôler des multinationales et influencer sur l'économie mondiale à leur convenance. Il peut s'agir aussi de Factions beaucoup plus modestes en finances ou en prestige, mais dont les missions sont de première importance pour le Denier. Les Factions Maîtres demeurent difficiles à cerner ou à localiser, tant les leures qu'elles utilisent sont nombreux.

LES CARACTÉRISTIQUES

Savant

Le Denier est certainement l'Arcane mineur ayant les outils les plus performants pour remporter la guerre de l'information. Il use de méthodes de renseignement et de communication ultra-performantes. Le savoir ancien dont il dispose se présente rarement sous forme d'incunables, les initiés de cet Arcane préférant de loin les supports numériques. Profondément matérialiste, le Denier porte l'accent sur la compréhension de phénomènes nouveaux dans ; il s'affiche dans ce domaine en tant que pionnier. Il concentre ses études dans l'analyse des phénomènes magiques et développe des outils lui permettant de mettre en application de nouvelles perspectives ésotériques.

- **Pas Savant :** le Degré dispose d'un savoir digne d'un journal télévisé. Les méthodes de recherche sont extrêmement généralistes. Les solutions proposées aux problèmes rencontrés demeurent peu fiables. Ces Agents ont un savoir profane. Le Degré n'a aucun moyen de lancer une étude occulte. Ses recherches sont obsolètes et se contentent de mettre en application les théories populaires.
- **Peu Savant :** le Degré est capable, grâce à son savoir, de mettre en évidence d'une manière générale le fonctionnement occulte du monde. Il est capable d'investigations dignes de sociétés privées de renseignements, mais le tout reste encore bien loin d'un savoir académique. Ces Agents

ont développé quelques talents en politique et sciences humaines leur permettant de comprendre certains rouages de la société. Le Degré exécute des tâches qui ne sont pas spécialement occultes. Il dispose toutefois de connaissances lui permettant de mener à bien des problèmes simples.

- **Assez Savant :** le Degré est capable de mener des recherches sur des sujets précis, qu'ils soient technologiques ou occultes. Il dispose d'un ensemble de connaissances lui permettant une autonomie importante et une réponse rapide en cas de problèmes, même si le milieu occulte peut souffrir de certaines lacunes. Un tel Degré dispose généralement d'un réseau de compétences si important qu'il peut équilibrer la qualité générale de ses recherches. Il commence à pouvoir réaliser des projets simples visant les prototypes arkhémiques.
- **Savant :** le Degré dispose de sérieux moyens d'analyse de l'information occulte, comparables en tout point à ceux de certains services secrets. Relayés par des moyens technologiques sophistiqués, ces Agents sont capables d'accomplir leurs recherches avec une efficacité et une rapidité redoutables. Le Degré œuvre pour la découverte de nouveaux savoirs. Il contribue ainsi à la réalisation des projets parmi les plus ambitieux du Denier. Il maîtrise les techniques de fabrication des prototypes arkhémiques.
- **Très Savant :** rares sont les sujets dont la complexité peut échapper au savoir de tels Agents. Qu'il s'agisse de réseau d'espionnage, de transfert d'informations ou simplement de recherches purement occultes, il est capable d'analyser tous types de documents. Il est amené directement à travailler et à développer solutions et théories pour tous les projets les plus importants du Denier. Ces Agents ont conscience de l'existence du Sommet. Les prototypes arkhémiques n'ont aucun secret pour eux.

Fortuné

Les moyens du Denier sont très importants. La position de l'Arcane mineur, intimement lié au milieu financier, lui permet de disposer de sommes importantes. Le Denier peut, par ce biais, développer des missions de recherches spécifiques, infiltrer bon nombre de milieux et prendre le contrôle de l'économie dans un secteur donné. Les façades profanes de cet Arcane mineur sont généralement somptueuses et affichent un certain luxe.

- **Pas Fortuné :** l'argent disponible se limite à celui du compte en banque, souvent à découvert, du Degré. Ces Agents sont lésés en matériel et investissent leurs propres ressources.
- **Peu Fortuné :** les quelques comptes régulièrement approvisionnés en liquidités permettent au Degré de faire face à des dépenses imprévues. Il ne dispose pas encore de moyens suffisants pour s'implanter durablement dans un milieu donné. Il reste à la merci des aléas de la concurrence économique ou occulte dont il est l'objet.
- **Assez Fortuné :** le Degré possède de nombreux comptes et autres rentes boursières qui lui permettent d'afficher une certaine opulence financière. Il dégage suffisamment de profits et de bénéfices grâce à ses investissements pour vivre au-dessus de ses moyens. Un tel Degré peut lancer des OPA

en bourse à l'encontre de sociétés qu'il souhaite racheter. Il peut dépenser des fonds pour la réalisation d'un prototype arkhémique à la fois.

- **Fortuné :** les finances du Degré lui permettent beaucoup d'achats hors normes. Il contrôle un grand nombre de sociétés dont il est actionnaire, finance des projets de recherche et par ses décisions peut tenter d'influencer l'économie à l'échelle d'un pays. Il peut disposer de fonds suffisants à la réalisation de deux prototypes arkhémiques en simultané.
- **Très Fortuné :** un tel Degré dispose d'une véritable fortune. Il peut développer des sites de recherche extrêmement coûteux, disposer de ressources technologiques inconnues du monde profane et afficher sa présence par l'une des sociétés les plus riches du globe. Il peut réaliser jusqu'à trois prototypes arkhémiques en simultané.

Sociable

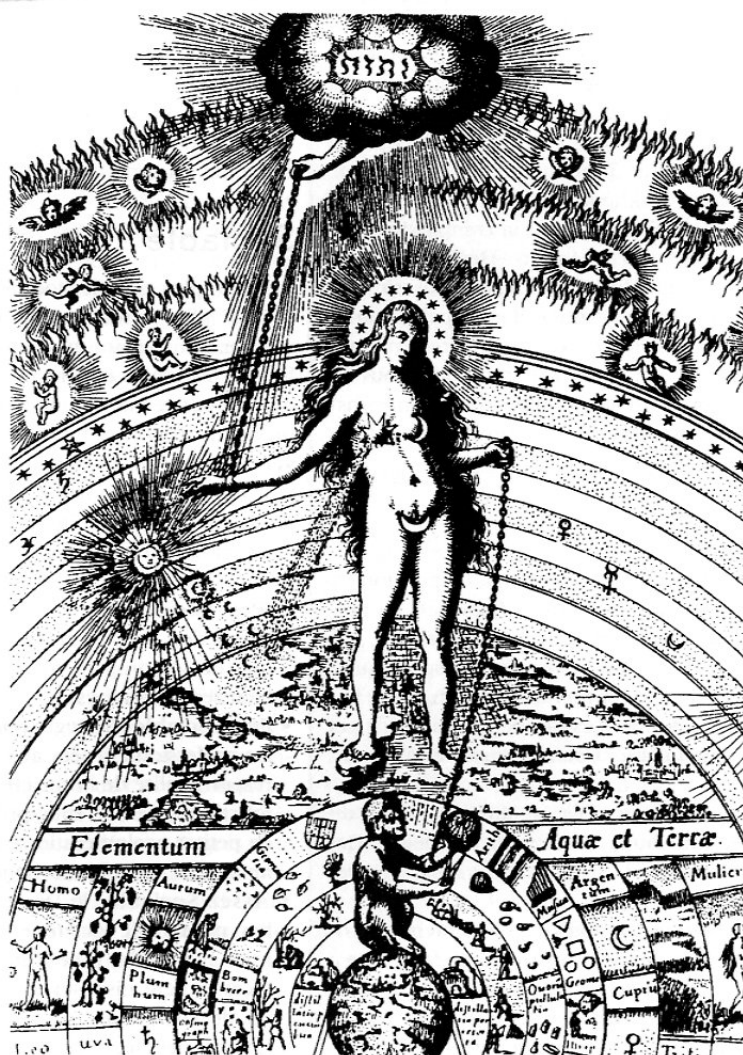
De la plus simple société d'avocats jusqu'aux plus grands groupes industriels du monde, en passant par les milieux scientifiques, le Denier infiltre la société profane. Il dispose par ce biais d'un vivier de compétences humaines dont il peut user et abuser dès qu'il veut lancer une recherche. Contrôlant et muselant les sociétés dont il juge les activités nuisibles pour ses intérêts, le Denier sait exiger soutien et financement de ses alliés par un savant mélange de pression politique et d'aide financière.

- **Pas Sociable :** le Degré n'a effectué aucune connexion avec le monde profane. Il ne dispose que de ses propres compétences pour mener à bien ses recherches.
- **Peu Sociable :** le Degré possède des entrées dans les professions situées aux premiers échelons de responsabilité de la société. On entend par là les fonctionnaires de sous-préfecture ou de mairie de petites agglomérations, les dirigeants de *start-up* locales, les cabinets de jeunes avocats, etc.
- **Assez Sociable :** le Degré a tissé des liens avec bon nombre de sociétés et d'entreprises de proximité auxquelles il peut demander quelques services. Il peut disposer de l'appui d'universitaires ou de chercheurs pour ses propres travaux. Il favorise les activités des partis politiques à l'échelle départementale et régionale et arrive ainsi, plus ou moins directement, à influencer leurs programmes. Il possède des entrées dans les municipalités de grandes villes.

- **Sociable:** les Contacts et Alliés prennent une envergure nationale. Ils apportent au Degré soutien et financement occulte. Le Degré devient une composante active du monde profane avec lequel il traite pour en influencer les dirigeants. On le retrouve implanté dans des sociétés influentes, tout comme dans les sphères du pou-

voir politique ou judiciaire. Il n'est pas rare que des scientifiques éminents travaillent épisodiquement pour son compte.

- **Très Sociable:** les Contacts du Degré prennent une dimension internationale. Ce dernier possède des entrées dans les organisations gouvernementales mondiales et use de ses relations pour influencer leurs dirigeants politiques dans leurs résolutions. Un tel Degré a tissé un réseau d'influence si vaste que ses sociétés écrans se comptent par centaines.



PEUPLER UNE FACTION

« L'Apprenti écoute le Compagnon.
Le Compagnon respecte le Maître. »

Hiram

La diversité des personnalités que l'on peut découvrir chez les Agents est importante. La force de cet Arcane mineur réside dans la multitude des compétences que possèdent ses Degrés. Les Agents et les Pions sont conscients de leur complémentarité. Bien intégrés dans la structure de l'Arcane mineur, ils sont, au contraire des autres initiés, parfaitement intégrés à la vie quotidienne car ignorants des autres Degrés et de la réalité des Synarques.

FORMAT DE DESCRIPTION DES ARCHÉTYPES

Tous les Archétypes synarques décrits plus avant suivent le même format.

Ka-Soleil : le niveau d'Initié (Ka-Soleil) du Synarque.

Rang : l'appellation couramment donnée au personnage secondaire au sein de l'Arcane mineur.

Présence : le niveau de Présent du personnage secondaire.

La description du synarque et de ses fonctions au sein du Denier suit cette présentation.

Pratiques : nombre de techniques magiques maîtrisées.

ARCHÉTYPES SYNARQUES

Les Apprentis synarques

Il est impossible de savoir avec exactitude combien d'Apprentis travaillent pour la Synarchie. Nombre de ces individus possèdent le statut de Pions sans même en avoir conscience. Ils sont généralement liés aux milieux politiques, technologiques ou commerciaux. Ils apportent une aide légère, mais précieuse, à leur Arcane mineur en effectuant la plupart des travaux de sous-traitance. Ils ignorent tout des répercussions de leurs actions et, bien souvent, ne connaissent pas leur véritable « employeur ».

Les Apprentis synarques possèdent une ou deux Pratiques. Ces dernières sont acquises par l'intermédiaire d'une activité personnelle — club de Yoga, loge maçonnique, etc. — et d'un Synarque faisant office de consultant. Les Pions sont de cette manière inspirés (sans le savoir) dès qu'ils mettent en application les rituels liés aux Pratiques. Il ne s'agit pour eux que de subtiles techniques de travail leur permettant d'être plus productifs. Beaucoup ont le sentiment d'appartenir à une élite intellectuelle; ils tentent en tout cas de se comporter de la sorte.

HACKER

Ka-Soleil : Peu Initié.

Rang : Pion.

Présence : Pas Présent.

L'informatique n'a aucun secret pour le hacker. Autrefois, il était de ces joueurs lobotomisés, capables de rester plusieurs heures sur un ordinateur avec en guise de repas un misérable sachet de *chips*. Habitué à composer *mods* et variantes pour divers jeux vidéo, il a développé un talent incroyable pour la programmation informatique. À présent, il crée des logiciels de protection. Son talent a attiré sur lui l'attention d'un groupe d'informaticiens désireux de mettre ses compétences à contribution. Depuis, il navigue le soir sur Internet, use de leurres complexes, désactive les *proxy* et les *firewall* et se moque des défenses informatiques qui se dressent contre lui. Il accomplit ainsi les missions qui lui sont confiées. Quelles sont-elles? Véhiculer des idées, des concepts et des rumeurs sur Internet et faire en sorte qu'ils transitent le plus rapidement possible dans le plus grand nombre de foyers. Tout cela profite à ses mystérieux employeurs dont l'idéologie l'a séduit... et il en a conscience.

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

Compétences : Art (Sites *web*) M, Savoir faire (Assembleur informatique) C, Sciences (Électronique) C, Sciences (Mathématiques) M, Sports (Jeux vidéo) M et Usages (L'Internet) M.

Traditions : Langue (Anglais) C.

Pouvoirs : 1.

DIRECTEUR POLITIQUE

Ka-Soleil : Peu Initié.

Rang : Pion.

Présence : Peu Présent.

Le directeur politique est un expert dans son domaine. Il compose les discours, influence sur les thèmes des campagnes et donne de précieux conseils sur les programmes de son mentor. Sa place auprès de l'un des ténors de la politique lui permet de jouer le rôle de conseiller. Savant mélange entre de nouvelles idées et d'anciennes résolutions ayant fait leurs preuves, ses propositions politiques sont toujours teintées de concepts synarchiques. En cela, il dispose d'une place de choix d'où il peut influencer lentement mais sûrement le devenir d'une société, tout cela au nom du Denier; en par-

tant du principe, bien sûr, que son candidat remporte la dite élection.

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

Compétences: Art (Littérature et Comédie) C, Connaissances (Administration et Psychologie) M, Connaissance (Histoire) C, Recherche d'Informations C, Rituels A, Science (Politique) C et Usages (Politique) M.

Traditions: Arcane mineur (Denier) A, Histoire Invisible (Révélation) A et Langues (Anglais et Espagnol) A.

Pouvoirs: 1.

Les Compagnons synarques

AGENT D'INTERVENTION

Ka-Soleil: Assez Initié.

Rang: Agent.

Présence: Assez Présent.

L'Agent d'intervention occupe une place au sein d'une section profane d'élite. Mobilisé par son Arcane mineur il peut effectuer diverses missions en compagnie de ses pairs — de l'interpellation la plus banale jusqu'à la mise au secret de tout individu nuisible aux intérêts du Denier. Il reste en toute occasion à la disposition de ses supérieurs. Ses maîtres mots sont ordre et discipline.

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

Compétences: Armes (De poing et D'épaule) M, Arts martiaux C, Discrétion C, Esquive M, Recherche d'informations C, Savoir-faire (Bricolage)

C, Sports (Athlétisme) C et Vigilance M.

Traditions: Arcane mineur (Denier) A et Langues (Anglais et Russe) A.

Pratiques: 3.

CHERCHEUR

Ka-Soleil: Peu Initié.

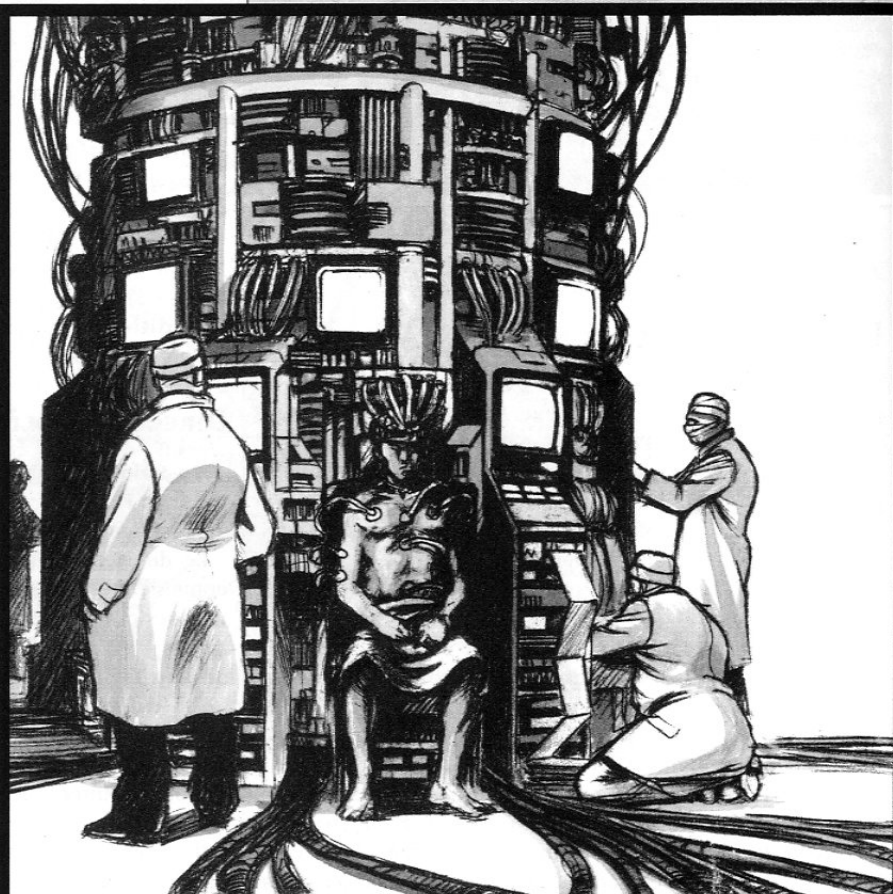
Rang: Agent.

Présence: Assez Présent.

Bien installé dans son complexe de recherches, cet initié est l'un des redoutables scientifiques au service du Denier. C'est un visionnaire, un arpenteur des mathématiques du chaos. Son but? Prouver qu'elles n'existent pas et que le monde scientifique se trompe lourdement depuis des années. Son désir? Aborder les vrais concepts, ceux qui prouveront que la matière est harmonie. La science est une musique dont il appartient aux scientifiques de trouver la partition. Déterminé à contribuer à la découverte d'une équation du monde, ses recherches le mènent à présent aux portes des mathématiques quantiques.

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

Compétences: Art (Architecture et Photographie) C, Connaissances (Géographie et Histoire) M, Recherche d'information M, Rituels C, Sciences (Électronique, Mathéma-



Les expériences des synarques sur les espaces cybergnostiques sont célèbres depuis qu'ils sont parvenues à créer une Akhet-Aton virtuelle, parfait reflet de la cité historique

tiques et Physique/Chimie) M, Science (Biologie) A et Usages (Milieu scientifique) C.

Traditions: Arcane mineur (Denier) C, Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (Deux aux choix) A et Langues (Anglais et Allemand) C.

Pratiques: 4.

Les Maîtres synarques

ESPION

Ka-Soleil: Assez Initié.

Rang: Agent.

Présence: Présent.

Occupant la plupart du temps un poste au sein d'un organisme de services secrets, un espion au service du Denier dispose d'une grande liberté de mouvement. Grâce à lui, le Degré pour lequel il travaille est capable de réagir rapidement en cas de problèmes. L'espion peut autant aller à la recherche d'informations capitales pour les missions futures du Degré qu'être le garant de la sécurité de ce dernier. Un espion sait flatter ses pires adversaires. Il est capable de divulguer des informations s'il sait que l'obtention de ces dernières par l'ennemi fera sortir ce dernier de sa cachette. Un espion du Denier est un fin limier qui ne recule devant aucun sacrifice pour mener une mission discrète à son terme.

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

Compétences: Armes (De poing et De mêlée) M, Arts martiaux C, Connaissance (Psychologie) C, Discrétion M, Esquive C, Recherche d'informations M, Rituels C, Sports (Athlétisme) C, Usages (Milieux politiques) C et Vigilance C.

Traditions: Arcanes mineurs (deux au choix) A, Arcane mineur (Bâton) A, Arcane mineur (Denier) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) C et Langue (Anglais et Russe) C.

Pratique: 5.

DIRIGEANT D'UN DEGRÉ SUPÉRIEUR

Ka-Soleil: Assez Initié.

Rang: Agent.

Présence: Très Présent.

Le dirigeant d'un Degré supérieur coordonne Compagnons et Apprentis. Il est celui qui décide pour des centaines, voire des milliers d'individus. Ses armes sont le savoir et la connaissance, ses moyens sont les Agents du Denier. Attaché aux plus hautes responsabilités de l'Arcane mineur, il s'emploie à réaliser les objectifs qui lui ont été confiés par les Illuminés. Il sait que c'est de lui dont dépend l'avenir de l'une des faces du Denier. La rigueur l'emportera devant l'incompétence, le savoir devant l'ignorance. Il espère apporter au monde les fondements d'une ère nouvelle, celle des Illuminés et de leur science toute puissante.

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

Compétences: Connaissance (Psychologie, Politique et Parapsychologie) M, Connaissance (Administration) C, Recherche d'informations M, Rituels M et Usages (Milieu financier) C.

Traditions: Arcane mineur (Épée et Bâton) A, Arcane mineur (Denier) M, Ésotérisme C, Histoire invisible (Deux époques au choix) C, Langue (Anglais et Latin) C, Sciences occultes (Magie) C et Plans subtils (Akasha) C.

Pratique: 6.

THE BOTTOMLESS PIT

The Eternal
nothing and
yet the all



The Timely
nothing and
yet the all

ETERNITY.

ACTIONNER UNE FACTION

« Celui qui connaît l'Univers peut
le faire tourner entre ses doigts. »
Ptolémée

LES MOYENS OCCULTES

Les moyens occultes du Denier se subdivisent en deux grands ensembles: les Pratiques et les prototypes arkhémiques.

Les Pratiques

150

Les Pratiques sont des rituels initiatiques nés des recherches menées par Salomon et Hiram. Chacune ressemble à une interrogation rituelle sur un sujet précis qui, lorsque cette dernière est correctement formulée, traverse les frontières invisibles qui séparent la Terre de l'Eidos et interpelle les Idées. L'initié peut ainsi accéder à un savoir et le mettre en pratique pour une action ou un projet. Toutefois, même si les connaissances obtenues paraissent colossales, elles ne sont pas obligatoirement précises — car la somme des connaissances contenues dans les Idées est une quantité toujours croissante. Tout initié ayant recours aux Pratiques peut ainsi être induit en erreur. De cet état de fait est née une réelle discipline parmi les Illuminés. Ces derniers apprennent, au fil des années, à deviner le moment le plus adéquat pour projeter leur psyché en Eidos.

Les Pratiques permettent la sublimation des compétences et des techniques de travail de l'individu par l'utilisation des savoirs « disponibles » en Eidos. Les Illuminés connaissent les Pratiques. Ils peuvent les enseigner aux initiés de leur Degré, et c'est là l'un des critères fondamentaux qui permet de distinguer le Pion de l'Agent.

EN PRATIQUE

Il y a trois Pratiques liées aux Vocations (Mage, Sage et Roi) et trois autres liées aux Métiers (Guide, Architecte et Ouvrier).

Une Pratique est un rituel de groupe. Elle doit être réalisée par au moins deux maîtres

de cérémonie représentant respectivement Salomon et Hiram, qui possèdent chacun leur propre influence sur la Pratique. Ainsi, pendant le rituel, l'un des deux protagonistes doit en prendre le contrôle. Il devient le principal maître de cérémonie et influe sur l'aboutissement du rituel, et donc, par ce biais, sur l'effet de la Pratique. Cet effet est nommé abstrait ou concret.

- Un effet abstrait apporte des idées et des concepts. Il est obtenu lorsque le représentant de Salomon mène le rituel à son terme. La Pratique permet à l'initié la réalisation et la mise au point de projets à grande échelle. Du point de vue des règles, il s'agit de tout ce qui ne peut être quantifié ou chiffré de manière précise.
- Un effet concret apporte des avantages pour la compréhension et la réalisation d'une action donnée. Il est obtenu lorsque le représentant d'Hiram accomplit le rituel jusqu'à son terme. Du point de vue des règles, la Pratique peut conférer un modificateur de circonstance lors de l'utilisation de Compétences.

Une Pratique ne connaît pas de limites quant à la quantité de participants. Chaque tranche de quatre officiants supplémentaires — autant que de pans qu'une pyramide — confère un modificateur de circonstance pour l'effet souhaité (voir plus loin). Aucun test de la part du MJ n'est requis pour la réalisation d'une Pratique. Seules les conditions présentées dans leur propre description entrent en vigueur pour leur accomplissement.

Les Pratiques sont formalisées par des rituels. Ces derniers demeurent inflexibles et ne peuvent souffrir aucune modification. Ils doivent être réalisés dans le respect de la tradition. L'Opératif décrit ces paramètres.

AFFINER UNE RÉPONSE ABSTRAITE

Le MJ peut éprouver toutes les peines du monde à apprécier la qualité des informations obtenues par le biais d'une Pratique aux effets abstraits. On note la qualité d'une information abstraite par la Caractéristique « Précise ».

Pas Précise	L'information est nulle. Pire, la personne tombant sur une telle information doit réussir un test d'Intelligent Assez Difficile ou considérer l'information comme utile et fiable.
Peu Précise	L'information est exploitable. Elle doit être développée en profondeur avant d'être réellement utile. Il s'agit d'un début de piste.
Assez Précise	L'information contient quelques pistes de réflexion qui permettent de gagner du temps sur la durée de la recherche. En termes de jeu, cette dernière est réduite de 10 %.
Précise	L'information est peu commune. Elle permet d'aborder un problème avec facilité, en résolvant certaines de ses constantes. En termes de jeu, la durée totale de la recherche est réduite de 25 %.
Très Précise	L'information est exceptionnelle. En termes de jeu, la durée totale de toute recherche est réduite de 50 %. En contrepartie, la Pratique ne peut plus être accomplie pendant un cycle lunaire.

Certains Illuminés se plaisent à embellir leurs rituels par un ensemble de détails et de décorums supplémentaires. Le Spéculatif décrit quelques unes de ces variantes.

OPÉRATIF

L'ensemble des paramètres ci-dessous représente les conditions obligatoires à la réalisation de la Pratique. Si l'une des conditions n'est pas présente, le rituel ne peut être accompli.

Jour astrologique : indique les jours où peut être lancé le rituel. Il s'agit des jours liés analogiquement à l'axe de la Pratique et à son axe opposé.

Durée : au minimum une heure.

Décorum : indique l'ensemble des impératifs physiques à la réalisation du rituel. Il est individuel — représenté par les tenues vestimentaires des officiants — et collectif — représenté par l'ensemble des éléments de décor de la pièce dans laquelle est effectuée la Pratique.

PRATIQUES DU MAGE

Jour astrologique : lundi et dimanche.

Décorum individuel : tricorné aux pointes argentées, baudrier gris terminé par une rosette d'or à laquelle est attaché un pentacle en argent, tablier gris pâle brodé de symboles kabbalistiques. Les maîtres de cérémonie portent respectivement l'épée et le sceptre.

Décorum collectif : la couleur grise domine. L'arbre de vie de la kabbale est représenté sur un tapis au sol. Les tapisseries murales sont des illustrations des mondes de Kabbale. Elles mettent en scène les créatures qui y séjournent. Les deux piliers, Boaz et Jachin, sont peints sur les murs nord et sud. Le maître de cérémonie parcourt l'arbre de vie au sol, de Malkhut à Kether. À chacune des sphères il fait une halte de six minutes. Les officiants répondent alors à ses questions. Elles reposent sur les fondements des piliers de la tradition du Denier. Au terme du rituel, lorsque la sphère de Kether est abordée, une question posée par le maître de cérémonie clôt le rituel : « Qui rythme l'Équation ? » La réponse des officiants est la suivante : « Nos aïeux, nos frères et nos esprits ».

Effet abstrait : le Synarque peut savoir quant et où vont se réaliser les prochaines manifestations élémentaires. Il peut obtenir des informations sur des sujets liés aux Sciences occultes et à l'ésotérisme.

Effet concret : le Synarque obtient un modificateur de circonstance +1 pour toute action liée aux Sciences occultes ou aux Traditions.

PRATIQUE DU GUIDE

Jour astrologique : dimanche et lundi.

Décorum individuel : tricorné aux pointes dorées, baudrier jaune d'or terminé par une rosette grise à laquelle est attachée une flèche dorée, tablier blanc bordé de franges dorées et orné d'un triangle d'or nanti d'un l'œil. Les maîtres de cérémonie portent un unique gant blanc sur lequel est représenté respectivement le Soleil ou la Lune.

Décorum collectif : la couleur jaune domine. Un tapis au sol représente le soleil. On distingue des motifs représentant des hommes à différents stades de leur vie. Ces illustrations

se calquent symboliquement sur la course du soleil. Les tapisseries murales sont des représentations de Salomon durant les périodes les plus remarquables de sa vie.

Le rituel est divisé en trois parties de vingt minutes. Celles-ci représentent les trois phases du cycle solaire diurne — matin, zénith et soir. Chacune est illustrée par d'antiques textes lus par le maître de cérémonie et au terme desquels les officiants prononcent de concert : « Force et Sagesse ! ». Le rituel fait correspondre symboliquement la course du soleil au cheminement de l'homme pendant sa vie mais aussi aux différentes phases d'existence des Degrés.

Effet abstrait : le Synarque connaît les opinions humaines. Il peut anticiper un effet de mode sur une période de six mois. Il sait élaborer de nouveaux concepts en matière de phénomènes de société. À terme, il peut modifier les avis d'une population donnée sur un sujet précis.

Effet concret : le Synarque gagne un modificateur de circonstance +1 pour toute Compétence liée aux interactions sociale.

PRATIQUE DU SAGE

Jour astrologique : jeudi et vendredi.

Décorum individuel : calotte verte à laquelle est accrochée une frange où l'on peut lire « JACHIN BOAZ », baudrier vert pâle bordé par une dentelle pourpre et orné d'un compas en argent, tablier vert émeraude brodé d'une horloge au cadran doré. Les maîtres de cérémonie portent des colliers de vénérables vert satiné ornés des deux colonnes du temple de Jérusalem.

Décorum collectif : la pièce est nantie de cinq bannières à l'orient et de deux alignements de six bannières au nord et au sud. Elles représentent les cinq Éléments et les douze heures du jour donné au synarque pour parfaire son savoir. Un autel de pierre est posé entre ces deux rangées. Le sol est composé de dalles de couleur verte et blanche.

Le rituel est une succession de cinq actions de grâce de douze minutes chacune, en honneur aux cinq Éléments. Chacune est attribuée à une science reconnue comme primordiale : Sophistique (Air), Rhétorique (Feu), Arithmétique (Eau), Astronomie (Lune) et Géométrie (Terre). Les piliers du savoir de l'axe du Sage sont ainsi mis en valeur les uns après les autres. Les textes lus font vertu de l'observation et de la réflexion, seules réelles armes du Sage face à l'ignorance.

Effet abstrait : le Synarque obtient des informations sur une science ou une connaissance dont il connaît, ou ignore, les fondements.

Effet concret : le Synarque gagne un modificateur de circonstance pour toute action liée à la recherche ou à la réflexion. Ce modificateur peut être appliqué à toute compétence basée sur une Science ou une connaissance particulière.

PRATIQUE DE L'ARCHITECTE

Jour astrologique : vendredi et jeudi.

Décorum individuel : calotte pourpre simple, baudrier violet bordé par une dentelle verdâtre et orné d'une équerre en or, tablier mauve marqué du G flamboyant. Les maîtres de cérémonie portent des colliers de vénérables pourpre satiné où sont représentés des rameaux d'acacia entrelacés.

Décorum collectif : le sol est un dallage orné d'un plan surélevé de la Jérusalem antique. Les tapisseries murales sont liées à la construction d'antiques bâtiments érigés dans la cité antique. Le plafond est orné d'une succession de nombres faisant allusion aux proportions et mesures du temple de Salomon. Neuf candélabres de bronze sont disposés en cercle sur le sol.

Le maître de cérémonie fait appel au savoir de ses pairs en énumérant nombre de constructions ésotériques construites par le Denier. Les officiants, interpellés au hasard, doivent en donner les caractéristiques propres — nombre d'or, correspondances arithmétiques avec le temple de Jérusalem, etc. Le rituel prend fin lorsque le maître de cérémonie rend grâce au dit temple en énumérant toutes ses particularités.

Effet abstrait : le Synarque est en mesure d'élaborer un nouveau concept dans le domaine artistique ou architectural, ou du moins en avoir la base. Il peut mettre au point de nouveaux concepts mercantiles qui peuvent apporter finances et profits.

Effet concret : le Synarque gagne un modificateur de circonstance +1 pour toute action liée à la création — musicale, architecturale, œuvres d'art, design, etc.

PRATIQUE DU ROI

Jour astrologique : mardi et mercredi.

Décorum individuel : toque rouge, baudrier rouge terminé par une rosette bleutée à laquelle est attachée une clef en argent, tablier orangé brodé d'une horloge au cadran doré. Les maîtres

de cérémonie portent un sceptre orné respectivement d'un Soleil et d'une Lune.

Décorum collectif : la couleur dominante est le rouge. Le mur Ouest est occupé par une arche. Sa clef de voûte est en or massif. En son centre est gravé un œil unique. Les murs nord et sud sont respectivement couverts de trois tapisseries représentant certaines des plus grandes révolutions sociales que le monde ait connu et dont le Denier fut l'instigateur. Le maître de cérémonie se place sous l'arche. Il appelle les officiants à se présenter les uns après les autres devant lui. Chacun indique ses fonctions et son grade parmi ses pairs puis énumère l'ensemble des fonctions et des grades ayant existé lors de la construction du temple de Jérusalem. Le maître de cérémonie clôt le rituel en redonnant les grades et fonctions de chaque officiant s'étant présenté, puis il ajoute : « Chaque être, chaque chose en cet univers tend à l'ordre en se trouvant à sa place ».

Effet abstrait : le Synarque perçoit les changements brusques de l'économie sur une période n'excédant pas un mois. Il est informé des manœuvres politiques ou financières qui peuvent réussir.

Effet concret : le Synarque gagne un modificateur de circonstance +1 pour toute Compétence liée aux actes en relation avec les milieux politiques, financiers et commerciaux.

PRATIQUE DE L'OUVRIER

Jour astrologique : mercredi et mardi.

Décorum individuel : toque bleue, baudrier bleu terminé par une rosette rouge à laquelle est attaché un niveau en bronze, tablier bleu pâle marqué de trois rosaces rouges représentant les lumières maçonniques. Les maîtres de cérémonie portent chacun une épée dont le pommeau est orné respectivement d'un Soleil et d'une Lune.

Décorum collectif : la couleur Azur domine. Seul le plafond arbore un ciel étoilé. Les tapisseries murales sont toutes liées aux activités et aux métiers maçonniques. Sur le sol est visible un labyrinthe elliptique comme il en existe dans le cœur de certaines cathédrales européennes. Un autel composé de pierre et de bois en occupe le centre.

Le rituel se veut une séance initiatique où les officiants vont reproduire verbalement l'ensemble des rites préparatoires à l'élévation d'un bâtiment. Le maître de cérémonie se présente intégralement en nommant ses grades et fonctions, puis, il annonce : « Que ceci soit la première pierre ». Il pose celle-ci symboliquement sur l'autel. Puis, chacun des officiants se présente à son tour de la même façon. Ils ajoutent : « nous sommes chacun une pierre de l'édifice ».

Effet abstrait : le Synarque est capable d'élaborer de nouveaux concepts technologiques ou liés à la productivité. Il est informé des risques et des contraintes qu'il rencontrera sur un projet donné — sociaux, matériels, physiques — et, par anticipation, peut se permettre de les minimiser.

Effet concret : le Synarque obtient un modificateur de circonstance pour toute action liée à la réalisation proprement dite d'appareillages technologiques ou d'objets de toutes sortes.

SPÉCULATIF

L'ensemble des paramètres ci-dessous représente les condi-

tions facultatives à la réalisation d'une Pratique. Chaque paramètre présent lors du rituel apporte un modificateur de circonstance cumulable de +1 aux effets de la Pratique ou augmente une information abstraite d'un niveau de Précis.

Décorum supplémentaire : indique le ou les objets supplémentaires apportant un réel avantage à la réalisation du rituel. Il s'agit bien souvent d'objets ayant un caractère sacré. La liste présentée ci-dessous est commune à toutes les Pratiques. Elle ne se veut pas exhaustive, aussi le MJ est-il invité à inventer les décors de son choix pour agrémenter les rituels.

Une tapisserie représentant l'un des empereurs d'un monde de Kabbale, un coffre, un autel en acacia, une maquette du temple de Salomon, de la terre provenant de Jérusalem, une dalle en or représentant Boaz et Jachin, un ensemble de compas de tailleur de pierre vieux de plus de deux siècles, la copie des plans d'une construction ésotérique majeure, un plan interne du temple de Salomon, d'anciennes monnaies frappées, des manifestes de lois antiques, des titres honorifiques ayant appartenu à d'anciens Synarques, les plans d'un clocher « torse ».

Compétence : si les deux maîtres de cérémonie possèdent la Compétence nommée au niveau indiqué, le modificateur s'applique.

Mage	Une Tradition à M.
Sage	Une Science ou Connaissance à M.
Roi	Une Compétence liée aux milieux financiers, politiques ou commerciaux à M.
Guide	Psychologie ou Histoire à M.
Architecte	Un Savoir-faire ou un Art à M.
Ouvrier	Une Science ou un Savoir-faire à M.

Prototypes arkhémiques

Les origines mythiques des prototypes arkhémiques sont attribuées à Hiram qui, dans sa soif de perfection, a donné aux futurs Synarques les bases de l'organisation et des techniques de travail. Dans la pratique, on peut dire que les « prototypes » sont apparus après l'An Mil, grâce aux recherches de Rebis et de ses suivants sur l'Akasha nommé Arkhémia. La matière arkhémique, base des prototypes, est une Substance alchimique provenant de ce lieu. Puisée dans la Terre, elle est soumise aux techniques combinées de transmutation de la

matière par les disciples respectifs des membres du Glorieux Alliage. Cette matière est toujours brute. Elle permet la conception d'alliages inconnus, de matériaux composites à la résistance incroyable et de céramiques aux propriétés conductrices phénoménales. Rebis fournit les Degrés supérieurs par l'intermédiaire des Arkhumains — également une de ses découvertes majeures. Ils convoient la matière depuis Arkhémia vers la Terre.

Les Degrés supérieurs peuvent créer, grâce aux matériaux arkhémiques, des équipements dont les bases reposent sur les technologies de pointe. Dans un premier temps, ils ne sont accessibles qu'à l'Arcane mineur et à ses Agents, mais ils peuvent faire l'objet d'une commercialisation ultérieure pour le monde profane. Les prouesses technologiques du Denier en la matière dépassent l'entendement et ne connaissent que les limites de l'imagination de ceux qui les conçoivent — et donc du MJ.

Un Degré souhaitant développer un nouveau concept technologique doit dépenser plus ou moins de doses de matière arkhémique selon le niveau d'Initiation qu'il veut lui conférer. La difficulté de création et le temps de réalisation sont également déterminés par ce paramètre.

Lors du test de mission — la création du prototype proprement dit — on sélectionne la Compétence du personnage secondaire la plus appropriée au domaine technologique privilégié de l'équipement.

Le niveau de Fortuné de la Faction détermine le nombre de prototypes qu'elle peut développer en même temps.

RICHESSE	NOMBRE DE PROTOTYPE
Pas Fortuné	0
Peu Fortuné	0
Assez Fortuné	1
Fortuné	2
Très Fortuné	3

CRÉATION D'UN PROTOTYPE

DOSES DE MATIÈRE ARKHÉMIQUE	TEMPS NÉCESSAIRE	DIFFICULTÉ	PROTOTYPE
1	1 mois astrologique	Peu difficile	Peu Initié
2	3 mois astrologiques	Assez Difficile	Assez Initié
3	1 année astrologique	Très Difficile	Très Initié

QUELQUES PROTOTYPES APPRENTIS

BIO CURE

Niveau: Apprenti.

Difficulté: Peu Difficile.

Composants: 2.

Ce liquide verdâtre permet de réparer les tissus endommagés du corps humain, cerveau excepté. Injecté via une seringue hypodermique, il permet de diviser par trois le temps de récupération des blessures de toute personne l'utilisant.

INTERFACE ALPHA

Niveau: Apprenti.

Difficulté: Peu Difficile.

Composants: 2.

Cet équipement s'applique sur tout objet destiné à un utilisateur unique. Il utilise un système de reconnaissance ADN avant de se mettre en fonction. L'Interface Alpha est Difficile à pirater.

QUELQUES PROTOTYPES COMPAGNONS

IN-COM SYSTEM GENERATOR

Niveau: Compagnon.

Difficulté: Assez Difficile.

Composants: 3.

Ce système permet de diffuser l'information par des moyens hautement sécurisés. Faisant office de traducteur, de système d'encodage et de décryptage, il augmente la difficulté de traduction des messages envoyés par son biais de deux niveaux et abaisse celle des décodages de documents interceptés de la même façon.

ORGANES 100 % COMPATIBLES

Niveau: Compagnon.

Difficulté: Assez Difficile.

Composants: 3.

Ces organes ne souffrent d'aucun rejet. L'association de matériaux arkhémiques et d'organes sains ont permis de rendre possible cette avancée technologique. Le Denier cherche actuellement à remplacer les composants magiques par des naturels pour pouvoir les proposer à la science profane. Un cycle lunaire après cette greffe l'individu devient un Arkhumain !

QUELQUES PROTOTYPES MAÎTRES

QUANTUM LV100

Niveau: Maître.

Difficulté: Difficile.

Composants: 4.

Ce processeur d'une nouvelle génération inclut les premiers concepts d'intelligence artificielle. Grâce à ce super calculateur, le Denier peut mettre en marche une recherche spécifique, dans le cadre de missions, divisant par quatre le temps de base nécessaire à sa réalisation et diminuant sa difficulté de trois niveaux.

SYSTÈME INTÉGRÉ COMLINK

Niveau: Maître.

Difficulté: Difficile.

Composants: 4.

Cet ordinateur miniature intègre les fonctions de communicateur, de liaison satellite et de compilateur d'informations.

FORMAT DE DESCRIPTION DES PROTOTYPES

Les équipements sont classés en fonction de leur niveau d'Initiation.

***Niveau:** indique le niveau d'Initiation requis de la Faction pour posséder le prototype (cf. la Guerre occulte).*

***Difficulté:** la difficulté pour réaliser un tel prototype.*

***Composants:** le nombre de doses de matière arkhémique pour réaliser le prototype.*

À cette présentation succède la description proprement dite du prototype.

Directement greffé sous la peau, l'ensemble fonctionne grâce à l'énergie électrique du corps humain. Les actions, les pensées et les informations de l'initié sont compilées à l'intérieur sous forme d'ondes électromagnétiques. Ces informations perdurent même après la mort. Elles ne sont exploitables que grâce à un ordinateur spécialement équipé.

LES MOYENS HUMAINS

Le Denier s'implique subtilement dans le monde profane. Selon les époques, on ne retrouve pas les mêmes préoccupations pour les Degrés. De plus, le besoin de se constituer en un Arcane mineur compétitif est un fait nouveau et le Grand Éveil est un projet occulte neuf, en comparaison des plans des autres sociétés secrètes d'importance. Cette section permet de doter le Degré d'un ensemble de Contacts et d'Alliés qui seront autant de moyens mis à sa disposition pour influencer sur les profanes.

Présentation

La Faction doit posséder un niveau minimum de Sociable pour prétendre au recrutement d'un Contact ou d'un Allié donné. Dans les deux cas, si le pré-requis est supérieur à la valeur Sociable de la Faction, la relation ne peut être sélectionnée. Une relation, dès qu'elle est acquise, ne peut s'activer que pour une seule mission à la fois.

Le tableau suivant permet d'estimer le niveau de Sociable pré-requis pour toutes les relations créées. En fonction des paramètres établis sont définies deux valeurs de cette Caractéristique. C'est la plus forte d'entre elles qui détermine le pré-requis.

PRÉ-REQUIS	ZONE D'INFLUENCE	OCCUPATION
Pas Sociable	Locale	Banale
Peu Sociable	Départementale	Fonction publique
Assez Sociable	Régionale	Cadre supérieur
Sociable	Nationale	Responsabilités d'état
Très Sociable	Internationale	Hautes responsabilités

Quelques exemples

AVOCAT

Pré-requis: Peu Sociable.

Difficulté: Peu Difficile.

Avantage Contact: procure un modificateur de circonstance + 1 pour une mission d'influence qui serait lancée par le Degré pour étouffer une affaire judiciaire.

Avantage Allié: l'avocat arrive à obtenir un non-lieu dans une affaire mineure concernant son client. Le Degré peut effectuer un second test de mission d'influence ou financière majoré d'un niveau de difficulté.

REPORTER INDÉPENDANT

Pré-requis: Peu Sociable.

Difficulté: Peu Difficile.

Avantage Contact: permet au Degré de museler certains journalistes en évitant que des informations compromettantes soient publiées. Il gagne un modificateur de circonstance + 1 pour une mission financière ou d'influence.

Avantage Allié: le Degré est exposé, à sa demande, de manière médiatique. Il révèle les activités profanes qu'il développe. Il gagne un modificateur de circonstance + 2 pour une mission d'influence.

FORMAT DE DESCRIPTION DES RELATIONS SYNARQUES

Toutes les Relations sont décrites selon le même format. Elles permettent l'acquisition d'avantages liés à leurs centres d'intérêt respectifs.

Pré-requis: représente le niveau Sociable minimum que la Faction doit posséder pour choisir cette relation.

Difficulté: le niveau de difficulté imposé à toute mission visant l'obtention du Contact ou de l'Allié.

Avantage Contact: ce que le Contact procure au Degré.

Avantage Allié: ce que l'Allié procure au Degré.

NOTE: les Alliés bénéficient des avantages des Contacts. Ces avantages se cumulent.

BANQUIER

Pré-requis: Peu Sociable.

Difficulté: Peu Difficile.

Avantage Contact: le Degré dispose d'un modificateur de circonstance + 1 pour une mission financière — achat ou transaction.

Avantage Allié: permet l'annulation d'un Échec d'une mission financière et autorise un second test.

GROUPE BANCAIRE/SOCIÉTÉ DE CRÉDIT

Pré-requis: Assez Sociable.

Difficulté: Assez Difficile.

Avantage Contact: le Degré bénéficie de facilités pour le blanchiment ou le transfert d'argent. Il dispose d'un modificateur de circonstance + 2 pour une mission financière liée à ces aspects.

Avantage Allié: le groupe bancaire peut annuler les effets de Maladresses liés à la découverte de magouilles financières effectuées par le Degré.

ENTREPRISE LOCALE

Pré-requis: Assez Sociable.

Difficulté: Assez Difficile.

Avantage Contact: le Degré connaît les concurrents directs d'un secteur de l'économie locale. Une mission de recherche liée à ce domaine bénéficie d'un modificateur de circonstance + 1.

Avantage Allié: le Degré dispose d'une aide financière lui apportant un modificateur de circonstance + 2 à une mission du même type.

GROUPE MÉDIATIQUE

Pré-requis: Assez Sociable.

Difficulté: Assez Difficile.

Avantage Contact: il permet d'obtenir une aide importante pour une mission de recherche se traduisant par un modificateur de circonstance + 2.

Avantage Allié: il permet de mobiliser l'opinion publique en cas de besoin par des reportages télévisés lui conférant un modificateur de circonstance + 2

pour une mission d'influence.

GROUPE INDÉPENDANT DE RECHERCHES

Pré-requis: Assez Sociable.

Difficulté: Assez Difficile.

Avantage Contact: le Degré dispose de relations au sein d'un groupe de scientifiques qui lui apportent un modificateur de circonstance + 2 à une mission de recherche.

Avantage Allié: les recherches menées conjointement entre le groupe de scientifiques et le Degré apportent une baisse d'un niveau de difficulté dans une mission de recherche.

JUGE

Pré-requis: Sociable.

Difficulté: Difficile.

Avantage Contact: le Degré est tenu informé de l'avancée des enquêtes éventuelles dont il fait l'objet. Une mission de n'importe quel type bénéficie d'un modificateur de circonstance + 2.

Avantage Allié: le juge de lois étouffe une affaire importante qui aurait pu causer préjudice au Degré.

ENTREPRISE/PARTI POLITIQUE NATIONAL

Pré-requis: Sociable.

Difficulté: Difficile.

Avantage Contact: le Degré s'est infiltré et tire profit des relations du groupe vers l'extérieur. Il bénéficie d'une baisse d'un niveau de difficulté pour une mission d'influence.

Avantage Allié: le Degré a investi dans le groupe en question et bénéficie d'une réduction de deux niveaux de difficulté pour une mission financière.

FONCTIONNAIRE AU SEIN D'UNE ORGANISATION MONDIALE

Pré-requis: Très Sociable.

Difficulté: Très Difficile.

Avantage Contact: les entrées possédées par le Degré lui permettent d'annuler les Échecs et les Maladresses d'une mission financière ou d'influence en autorisant un second test.

Avantage Allié: le Degré dispose d'une réduction de deux niveaux de difficulté pour une mission d'influence.



LE CABINET DERMONT

« Des outils parfaits pour un temple parfait ! Voilà ce qu'il faut pour commencer à ériger les bases d'un monde qui adoptera les lois essentielles à son véritable fonctionnement ! Sans ordre, sans lois, que sera notre monde quand bien des millénaires se seront écoulés ? »

Hiram

Le cabinet Dermont est un Degré supérieur, une structure opérant sous le couvert d'une société d'architectes d'une petite ville de campagne. Ses initiés sont chargés de mettre au point un système de contrôle des Champs magiques qualifiés de sauvages par les Illuminés — c'est-à-dire non altérés par une trop forte présence humaine — et ce, afin de pouvoir un jour réactiver les Lignes Ley. L'axe du Mage prévaut ici.

HISTOIRE

En 1994, un Nephilim Illuminé du nom de Kar-Eph décida d'étudier les Lignes Ley afin de les réactiver. Il choisit de s'isoler dans une campagne riche en rumeurs sur l'Alchimie, afin de profiter de la tranquillité propice à ses travaux. Il choisit des spécialistes de l'astrologie et de l'architecture — dont un est un amateur des constructions médiévales — et en fit des Agents. Ensemble, ils fondèrent un cabinet d'architectes, le cabinet Dermont, dans lequel ils travaillent à la restauration d'un village rural classé patrimoine culturel. Les relations de Kar-Eph lui ont permis de bénéficier d'une relative autonomie dans la région et, surtout, d'étouffer dans l'œuf une tentative d'incursion des Mystères.

Depuis l'installation du cabinet d'architectes, le Nephilim travaille à instaurer un climat de confiance avec les habitants du coin qui ne sont évidemment pas au fait des manières « du gars de la ville ». Ce climat de confiance mutuelle permet aux Agents-architectes qui se déplacent sur le terrain de pouvoir procéder à leurs calculs de Conjonctions et à l'étude des Champs magiques en toute tranquillité. Dans les lieux qui se montrent intéressants du point de vue de leur étude, les Agents placent des relais qui agissent sur les courants élémentaires en les canalisant comme le ferait une gaine électrique. L'Illuminé a passé des accords avec les autorités locales pour que toute nouvelle construction se fasse à l'endroit qu'il souhaite et qui est en relation avec ses études — soit par nécessité de placer un relais, soit pour éviter toute interférence.

En 1997, le Degré a connu quelques soucis avec un groupe d'Immortels venus dans la région pour enquêter sur un artefact. Au cours de ces investigations, les activités du Degré ont failli être révélées aux yeux de tous.

Récemment, Kar-Eph a découvert dans les catacombes d'une ancienne forteresse un impressionnant Nexus qui se manifeste le premier jour de chaque mois astrologique. Ce nœud magique dure exactement trois minutes, jamais plus, jamais moins. Après une étude poussée des lieux, les Agents ont découvert que la structure même du château est dotée d'un appareillage complexe capable d'influencer les Champs magiques. Dissimulés dans les murs de la bâtisse, les mécanis-

mes se révèlent être un véritable mystère pour ces initiés. Cette énigme a relancé leurs travaux en perte de vitesse depuis l'an 2000. Les initiés du cabinet Dermont travaillent à la réalisation d'une copie de l'appareillage — sous prétexte de travaux de rénovation au château — pour le mettre à différents endroits de la région et voir si l'effet sur les Champs magiques est inchangé.

2001 a vu un tournant dans les travaux du cabinet Dermont. Une faction du Temple commence à exercer une influence dans la région en combattant le Degré sur son propre terrain. L'organisation synarque a déjà perdu un niveau de Sociable dans cette lutte occulte. Cette perte se manifeste par l'abandon du soutien qu'accordaient les Conseils régionaux et locaux au cabinet Dermont : ralentissement des procédures administratives, refus d'obtention de permis de construire, options non votées par les élus, etc. Ce retournement de situation compromet donc les rénovations du château. Kar-Eph s'interroge sur l'avenir de son Degré. Il recherche activement l'origine de ces « attaques », sans trouver les responsables pour autant.

LES LIEUX

Le cabinet Dermont

Situé en plein centre-ville, le luxueux cabinet bénéficie d'une bonne réputation auprès des habitants de la région. Ceci est principalement dû à la campagne d'information établie dès l'installation du Degré et à l'expertise gratuite des biens immobiliers des particuliers menée par le cabinet.

Les quatre architectes du cabinet sont des Agents. Les Pions du Degré sont les employés de ces initiés. Kar-Eph y tient le rôle d'un mécène obsédé par l'idée de réhabiliter les campagnes dans le dessein de ralentir et, à terme, de faire cesser l'exode rural.

Les Contacts et les Alliés de Kar-Eph sont essentiellement des élus locaux, bien que l'influence du Degré ait décliné récemment.

NOTE : les architectes sont rarement dans leur bureau plus d'une ou deux heures par jour. L'essentiel de leur temps de travail est employé sur des chantiers ou dans des discussions avec des entrepreneurs ou des clients.

Le château

Le château n'a pas toujours intéressé le Degré, mais la découverte fortuite d'un Nexus récurrent y a attiré Kar-Eph et ses Agents qui ont fait de ce lieu leur priorité.

Cette forteresse du treizième siècle semble caractéristique de son époque: murs de pierre imposants, donjon impressionnant, douves terrifiantes... Fait troublant, il n'est jamais mentionné dans l'histoire locale qu'il y ait eu d'importants combats ou même de siège dans cette région. De plus, tout spécialiste (Art (Architecture)) remarque que l'édifice aurait été incapable de protéger ses habitants. En effet, les remparts sont creux et laissent la place à un système complexe de tuyauteries, de machines à vapeur en avance sur leur temps et de mécanismes plus étranges les uns que les autres.

Kar-Eph travaille ardemment à percer le mystère de cette machinerie.

LES PERSONNAGES SECONDAIRES

Lucienne Vermont

Secrétaire du cabinet, elle est à l'origine de la perte de pouvoir du Degré. Cela n'est pas de sa volonté, mais il apparaît qu'une faction de Templiers a commencé à s'établir dans la région et veut

faire « le ménage ». Ils ont rapidement découvert le manège du cabinet et, même s'ils ne comprennent pas bien le rôle des agents du Denier, ils ont découvert dans le passé de Lucienne des événements compromettants en rapport avec ses mœurs personnelles; ils font donc pression sur elle pour obtenir les agendas, les carnets de rendez-vous et d'adresses du cabinet. En bref, tout ce qui peut leur être utile pour miner l'influence de Degré.

Pour ses caractéristiques, utilisez le profil du simulacre « Juriste flambeur » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 107) en remplaçant le niveau de Fortuné par Peu Fortuné.

INTRIGUES

Construit au XIII^e siècle par un seigneur instruit de certaines vérités occultes et dont le nom a été oublié depuis longtemps, le château est un véritable catalyseur de Champs magiques. L'impressionnant mécanisme qui dirige ces Champs à travers toute la structure de la forteresse a été mis au point par le Lion Vert en personne. Le but était de créer un laboratoire parfait où l'Athanor serait le château en lui-même. L'ingéniosité et la compétence de l'Agarthien font que ce mécanisme est au-delà des capacités de compréhension de l'Illuminé. Malheureusement, ce dont Kar-Eph ne s'est pas encore aperçu, c'est que le système est déréglé et menace de transformer le château en une bombe élémentaire d'une capacité de destruction titanesque. L'intervention de Templiers dans la région n'arrange en rien la situation car elle détourne l'attention de l'Immortel de cette menace et ce n'est plus qu'une question de mois avant que la machine ne se dérègle complètement et explose.

158



1. the red colour
2. the yellow colour
3. the green colour
4. the purple colour

○ and ⊙ have to be darkened and have to become black. Mortification. ☿

1. Straight natural fire
2. Supernatural fire
3. Fire against nature
4. Unnatural fire

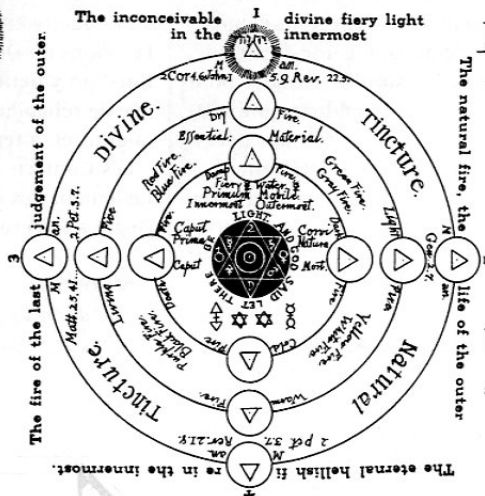
Nature hath to work in through itself in The right way thou shalt the natural and

About the natural and supernatural fire.

The inconceivable in the

The invisible and visible fire of the 4 Elements.

I divine fiery innermost



- black colour 1.
- green colour 2.
- white colour 3.
- red colour 4.

Chaos ☿ Sperma

The preliminary work Solve & Corruptio Subsequent work itself, out of itself and a natural way. go, will lead thee to spiritual life.

LE CABINET DERMONT

Faction Compagnon.

RESSOURCES

Troupes : un Maître (Kar-Eph), quatre Compagnons (les architectes) et trente Apprentis.

Prototypes arkhémiques : Salva Mea, In-Com System Generator, Traceur NN663.

CARACTÉRISTIQUES

Savant, Peu Fortuné et Assez Sociable.

- **Contacts :** le Président du Conseil Régional — le cabinet bénéficie d'un modificateur de circonstance +1 lors de ses demandes de permis de construire, au lieu de +2 il y a encore quelques mois — et le maire qui soutient toujours le cabinet et lui permet de poursuivre les travaux au château.
- **Allié :** le journal local (avantage allié) permet au cabinet de mobiliser l'opinion publique en cas de besoin — modificateur de circonstance +2 lors de ses interactions avec les habitants.

KAR-EPH.

Efreet Initié.

Métamorphoses : crâne chauve, gestes vifs, peau métallique (plomb), odeur d'encens et élocution hachée Peu Occultés.

Kar-Eph maîtrise toutes les Pratiques du Mage à Compagnon.

Sciences Occultes : Maître Cénobite (Tipheret M, Geburah M, Chesed C), Maître Leukossi (Vapeur M, Forge C, Alambic C).

Kar-Eph possède toutes les compétences des deux premiers Cercles à M.

Simulacre : Historien pédant.

Compétences : Art (Architecture) C, Art (Comédie, Peinture, Danse et Chant) A, Connaissance (Administration, Géographie, Histoire et Psychologie) A, Esquive A, Recherche d'informations C, Rituels C, Sciences (Mathématiques) C, Sports (Acrobaties et Natation) A, Usages

(Métiers du bâtiment) M et Vigilance C.

Traditions : Arcanes Majeurs (Empereur et Roue de Fortune) A, Arcane mineur (Denier) M, Arcane mineur (Bâton, Coupe et Épée) C, Ésotérisme C, Histoire Invisible (Nouveaux Mondes et Révélation) C, Histoire Invisible (Guerres élémentaires, Compact secret et Hermétisme) A, Langues (Anglais, Latin, Grec et Arabe) C et Sciences occultes (Kabbale, Alchimie) C.

MISSIONS

- **Analogie parfaite**

Pré-requis : Peu Savant.

Coût : aucun.

Difficulté : Difficile.

Durée : une semaine.

Chef de mission : Kar-Eph.

Ressources humaines utilisées : trente Apprentis — modificateur de circonstance +10.

Compétence : Rituels

Bénéfice : la mission permet de percer à jour les Conjonctions associées à des Plexus et des Nexus pour un mois astrologique dans un rayon de dix kilomètres.

- **Percer le secret du château**

Pré-requis : Savant.

Coût : aucun.

Difficulté : Très Difficile.

Durée : un mois par tentative.

Chef de mission : Kar-Eph.

Ressources humaines utilisées : quatre Compagnons — modificateur de circonstance +2.

Tradition : Science occulte (Alchimie).

Bénéfice : la mission permet d'empêcher la naissance d'effets-Dragon dans la région et de devenir Maître en Science occulte (Alchimie).

Un acteur ésotérique

L'INITIATION

« La sagesse de Salomon était plus grande que celle de tous les orientaux, plus grande que toute la sagesse des Égyptiens. »

1 Rois 4.30.

SYMBOLES

Le symbolisme du Denier est aisé à définir, c'est un mélange constant entre l'iconographie franc-

maçonne et les logos des entreprises — ce que ces dernières nomment leur identité *corporate*. Le MJ ne doit donc pas hésiter à mélanger allègrement les deux thèmes. Les entreprises paravents de la Synarchie utilisent ainsi des noms directement issus de la Tradition — H.I.R.A.M., Babel Consulting, Square Design... Même dans la société profane, cela n'attire plus l'attention, l'usage est entré dans les mœurs. Les anciens symboles vénérés des occultistes sont donc remodelés, lissés par des agences de *design* avant-gardistes, mis en néon ou en hologrammes et disséminés en milliers d'exemplaires sur des cartes de visite.

Il en est de même pour le langage. Les spécialistes que recrutent la Synarchie pour des sujets précis sont des consultants

QUELLES AMBIANCES POUR LE DENIER ?

Le Denier est l'Arcane mineur le plus énigmatique pour les Immortels. Et il doit le rester. Loin de l'ambiguïté des Mystères et des mensonges de la Rose+Croix, il maîtrise des techniques qui lui donnent une connaissance profonde de la réalité magique qui suscite bien des questions chez les autres acteurs occultes. Que fait-il de cette Sapience ? Quel rapport entretiennent des Degrés étudiant les Lignes Ley et d'autres impliqués dans la nouvelle économie ?

LA CONSPIRATION

Tout comme le Temple, la Synarchie est profondément impliquée dans les rouages de la société profane. En revanche, elle est plus discrète. Ses initiés semblent n'être qu'une poignée d'individus capables de mobiliser beaucoup de ressources. En apparence, cela ne fait que peu de différences avec le Temple, même si ses méthodes sont moins violentes. La Synarchie utilise l'appareil étatique et boursier pour commander aux profanes. Son exercice est cependant assez subtil pour que les instruments de sa puissance ignorent tout d'elle. Il n'en va pas de même des autres Arcanes mineurs, qui détournent toujours la volonté de leurs « pions ». Les Agents sont passés maîtres dans l'ordre « anonyme », c'est-à-dire paré des atours de l'autorité requise mais dont personne ne connaît l'auteur. Contrairement aux Templiers, toujours prompts à se débarrasser eux-mêmes des indésirables, ces initiés se bornent à utiliser les armes mises à disposition par la justice profane et les forces de l'ordre. L'effet est sans doute moins radical, mais la source d'autant plus difficile à trouver.

WALL STREET

Le Denier est sans aucun doute l'Arcane mineur dont il est le plus difficile de percer l'organisation. Celle-ci est pourtant simple — car pyramidale —, mais elle est fragmentée en des centaines de cellules. Rapidement, des Immortels

enquêtant sur cet Arcane mineur se retrouvent confrontés à des mécanismes faisant pâlir les réseaux de blanchiment les mieux organisés. La Synarchie n'est qu'une nébuleuse de filiales, de succursales et autres bureaux annexes. Pour la plupart, ce ne sont que des organes profanes qui s'occupent d'une tâche spécifique. Des Immortels qui se lancent dans le pari audacieux de percer à jour cet Arcane mineur doivent maîtriser les éléments de l'économie moderne, les réseaux d'influence et leur affairisme croissant, le langage des affaires et du consulting. Dans ce monde, véritable bulle hermétique à la vie quotidienne des profanes, les Immortels ne sont pas forcément des initiés et le langage de leurs interlocuteurs pourrait bien leur apparaître aussi étrange que de l'Énochéen pour un humain.

L'ALLIÉ MYSTÉRIEUX

Les Illuminés doivent étonner les Immortels. Ils ont une connaissance de la réalité magique à nulle autre égale — parmi les Arcanes mineurs. Certains sont capables de repérer les Champs magiques et les occurrences élémentaires les plus fortes. Ils maîtrisent une architecture ésotérique millénaire. Ils considèrent les Immortels avant tout comme des alliés potentiels et les rumeurs vont bon train sur certains Nephilim « passés à l'ennemi », sans qu'ils ne s'en mordent jamais les doigts — contrairement aux Mystes. Pour des Immortels aimables et intrépides, la Synarchie peut faire des miracles en mettant à contribution ses innombrables contacts profanes. Les Immortels devraient peu à peu se perdre en conjectures sur les buts réels des Synarques et leur compatibilité avec les leurs. Manifestement, la Synarchie n'apparaît que rarement comme un véritable ennemi. Elle le devient généralement sur un point particulier, lorsque les intérêts des parties sont trop divergents. Elle ne se déclare jamais comme une ennemie irréductible.

externes et leurs Degrés deviennent souvent des comités de pilotage, des directoires ou des conseils de suivi de gestion.

Évidemment, ce n'est pas tout. Certains Degrés ont préféré garder les vieilles icônes et les termes de la tradition. Tout dépend des axes développés, en réalité. Pour beaucoup, c'est un rappel du Denier originel, chose parfois fort importante pour certains Agents qui y voient le signe de leur élévation au-dessus de la masse des profanes. Ceux-là ne sont alors guère différents des Templiers ou des R+C.

La grande force de la Synarchie est de pouvoir se dissimuler dans le paysage industriel et financier. Les termes semi-occultes, les références à la civilisation grecque ou égyptienne sont terriblement à la mode. Pour cent entreprises utilisant de tels artifices, une seule dissimule des plans synarques.

La numérologie

Les nombres revêtent une importance bien particulière pour les Synarques. Les plus symboliques d'entre eux sont « 3 », « 5 », « 7 », « 10 » et « 12 » qui se déclinent en de multiples combinaisons et opérations. Les joueurs doivent être très vigilants car les Synarques n'utilisent jamais les chiffres au hasard.

SYMBOLISME SYNARQUE

SYMBOLE	SIGNIFICATION
Triangle	Représente la structure de la Synarchie, son symbole le plus usuel. Nanti de l'œil, il devient la conscience éveillée ou manifeste la présence de la Pierre Angulaire — Dieu, etc.
Pyramide (ben-ben)	Désigne la Synarchie en tant qu'entité indivisible, c'est généralement un bibelot en or qui orne le bureau des Agents. Il se transmet de maître à initié et symbolise le savoir occulte.
Colonnes/Piliers	Jachin et Boaz, encadrent l'entrée du Temple de Jérusalem. utilisées dans les réunions pour marquer la position du supérieur, elles sont en effet les attributs de l'autorité: rigueur et miséricorde.
Horloge: Midi (cadran doré)	L'éveil de la Synarchie, utilisé pour annoncer le début des séances de travail, symbolise l'activité du Denier.
Horloge: Minuit (cadran noir)	La période de sommeil, le danger, les synarques doivent se dissimuler et attendre une heure plus favorable.
Horloge: (cadran sans aiguille)	Le chaos qu'il faut réguler, l'ennemi à maîtriser. Représente une situation d'urgence pour les synarques. Il faut « remettre les pendules à l'heure » et ainsi reprendre l'initiative.
Tablier	Utilisé pour montrer qu'on est opératoire. N'est plus guère utilisé que lors de sessions particulièrement symboliques. C'est l'armure du synarque.
Carré	Le monde profane, le contrôle. Désigne généralement dans les documents les groupes contrôlés par la Synarchie, particulièrement quand un triangle est inscrit dans le carré.
Pentacle	Le Mage, désigne la nature du monde occulte et ses phénomènes (Champs magiques, Lignes Ley...).
Compas Clef	Le Sage, l'étude, la science et l'analyse. Le Roi, pouvoir politique et économique, indique généralement un levier financier sur lequel la Synarchie peut agir, pour récolter des fonds ou infléchir la politique profane.
Flèche	Le Guide, rappelle aux Synarques le poids de l'Histoire Invisible, mais désigne aussi les ressources informationnelles (bibliothèques, presse) qui doivent faire l'objet d'une attention particulière du Denier.
Équerre	L'Architecte, à l'origine désignait les œuvres d'art et les bâtiments issus de la Synarchie, aujourd'hui que le symbole est trop connu, il est d'usage beaucoup moins fréquent. Certains l'utilisent pour signaler les ressources financières de la Synarchie.
Niveau/Horloge (simple)	L'Ouvrier. Le symbole marque notamment les formations, évolutions techniques et informations qui doivent attirer l'attention de tout bon Synarque, pour l'amélioration.

Le sceau de Salomon

Symbole majeur du Denier, le sceau de Salomon (voir plus haut) est, dans sa version la plus complète, encadré des deux piliers Boaz et Kachin. De plus, chaque branche des deux triangles est terminée par le symbole élémentaire alchimique correspondant, ou par l'outil de chaque axe.

Ce symbole est souvent confondu par les profanes avec l'étoile de David. Certains initiés jouent évidemment de cette possible confusion.

LES AXES

Le Sage

Les Sages ne voient le monde qu'à travers le prisme de leur algèbre. Mathématiques et géométrie sont pour eux un langage qu'ils utilisent au quotidien. Il ne s'agit pas des nombres en eux-mêmes, mais bien de leur alliance en différentes combinaisons : nombres au carré, au cube, mais aussi nombres premiers, algébriques ou triangulaires — constitués de l'addition des quatre premiers nombres représentés dans un triangle — ou encore nombre de Phidias — plus connu comme nombre d'or.

Chaque Mage possède une bague où est inscrit un numéro personnel, défini selon des algorithmes ésotériques.

EXEMPLES : rectangles d'or et figures géométriques compliquées (euclidiennes ou non, hyperboliques, elliptiques), équations de décohérence quantique et fractales...

Le Roi

Par nature, les Rois aiment se dissimuler. Nécessairement, leurs symboles sont très discrets. Leurs Degrés utilisent toujours les symboles courants de la Synarchie, mais font attention à ne pas les rendre trop évidents. C'est une question de fierté occulte. Un véritable initié du Denier doit être capable de repérer ses confrères sans qu'ils

aient à porter un écriteau sur eux. Les Rois aiment parfois dissimuler leurs symboles dans des documents semblant officiels. Généralement, les profanes ne font que se concentrer sur les symboles manifestes du pouvoir, non sur ceux, plus dissimulés, qui manifestent la véritable influence agissante.



EXEMPLES : une rosette sur le revers de la veste (légèrement altérée), des documents officiels comprenant des symboles.

Le Guide

Le symbole principal des Guides est la Flèche. Leurs Degrés l'ont énormément utilisé, non sans conséquence, dans le monde profane. Ainsi, il y a quelques années, les cabinets de développement personnel, de communication et de consultants utilisaient allègrement les flèches comme logo et dans leurs documents. Les Guides utilisent les symboles religieux et en créent sans cesse de nouveaux. Analyser et promouvoir les phénomènes de mode sont leur fonction première. Les nombreux signes qui envahissent la vie du profane ne sont en effet rarement innocents. L'arobe (@) est ainsi devenue le symbole d'un des Degrés les plus puissants de la Synarchie, alors qu'elle est devenue, parallèlement, la bannière de ralliement des agences de communication et de publicité.

EXEMPLES : toutes les variations sur les flèches, utilisées en logo ou vignettes; des runes ou des lettres d'alphabets anciens altérées et mises « à la page », des figures récurrentes de la mode — arabesques « tribales », variations sur l'arobe en « e », « g », « c »...

L'Ouvrier

Les Ouvriers utilisent l'essor des nouvelles technologies et le phénomène de mode qui en découle. Les anciens symboles sont donc déconstruits, relookés et réutilisés et les outils graphiques modernes sont mis à contribution. Ce faisant, cet axe contribue à diffuser la symbolique synarque et à influencer les populations. Ses Degrés ne parlent plus de symboles mais de logos et d'identité visuelle. De nombreuses entreprises profanes font d'ailleurs appel aux symboles du passé pour leur propre logo ou leur nom — ou bien d'un projet, d'une division... Parler d'interface Pythagore, présenter une pyramide en sigle, tout cela n'émeut plus personne. Quant aux Immortels vigilants, ils sont véritablement noyés sous un flot de fausses-pistes.

EXEMPLES : des associations mots grecs-mots anglais (Archeion Library, Sophia Universal), des circuits imprimés formant un symbole mystique...

Le Mage

Sans aucun doute l'axe le plus mystique de la Synarchie, le Mage a toujours emprunté aux mouvements occultes. Ses Degrés sont parmi les plus foisonnants de symboles: ils utilisent allègrement l'iconographie astrologique, alchimique. Ils nourrissent aussi une passion pour les anciens alphabets revêtant une valeur sacrée ou magique — cunéiformes, hébraïque et formes variées d'araméen... Ils sont sans doute les plus difficiles à découvrir car ils ne développent pas un symbolisme exclusivement synarque. Bien au contraire, leurs références se tournent vers les sectes ou les regroupements de « magiciens ». Il est arrivé en certaines occasions que des Immortels

confondent des Degrés du Mage avec des Collèges R+C.

EXEMPLES : alphabets originaux, voire totalement inventés; symboles magiques divers et variés, symbolisme des couleurs...

L'Architecte

Le symbolisme de cet axe est très classique. Il correspond exactement à l'idée que la majorité des Immortels se font de la Synarchie — c'est-à-dire celle d'une franc-maçonnerie aux origines millénaires mais pervertie par les théories « conspirationnistes et X-filesiennes » et les affaires financières douteuses. Les Degrés développent depuis des siècles une iconographie cohérente et spécialisée. Même si les buts de l'axe ont changé, ce n'est pas le cas des symboles, désormais simplement vus comme spéculatifs et non plus opératoires. L'axe utilise donc une débauche de symboles directement issus des anciennes corporations de métiers, du compagnonnage et de la franc-maçonnerie.

EXEMPLES : blasons des corporations médiévales, toute l'iconographie franc-maçonne classique.



From Chaos the effect of the Elements.

LES PLANS DU DENIER

« — Qu'est-ce qui fait une loge parfaite et véritable ?
— Sept maîtres, cinq apprentis entrés, à un jour de
marche d'un bourg là où on n'entend ni un chien
aboyer, ni un coq chanter. »

Manuscrit des archives d'Edimbourg (1696)

Le premier but du Denier a toujours été de maintenir le monde dans le meilleur état possible. Sur ce point, il est difficile de savoir si, jusqu'à présent, l'Arcane mineur a réussi ou échoué. Quoi qu'il en soit, les Illuminés pensent avoir plutôt réussi, ne serait-ce qu'au vu du peu de conséquences qu'eurent les événements de 1999 : Conclave Majeur, retour d'Akhénaton, quasi dislocation du Temple, etc. Ils savent néanmoins que les années à venir seront difficiles, tant s'agitent les complots des Arcanes et ceux de factions encore plus chaotiques comme le 666 ou le Serpente — une alliance de DraKaon réveillés par l'Apocalypse.

Au début de la Révélation, quatre plans ont été lancés par le Sommet de la Synarchie. Depuis, ils ont évolué et certains ont été intégrés à d'autres projets d'une plus grande ampleur.

LE GRAND ÉVEIL

L'objectif final de la Synarchie pour les Guerres de l'Apocalypse a été baptisé le Grand Éveil. Il consiste à mettre l'humanité en contact avec la Pierre Angulaire. Rien de plus logique du point de vue des Synarques qui sont, pour la plupart, absolument convaincus que la Pierre Angulaire, tel un hypothétique démiurge, les a choisis et les a investis d'une mission divine. D'ailleurs, bien des Immortels sont enclins à croire, eux aussi, à cette hypothèse délirante. Après tout, il faut bien un Grand Plan ou une Grande Année pour chaque Arcane mineur.

Les projets « Sunveil » et « Nouvelle Atlantys » contribueront à rapprocher les Hommes de la Sphère des Idées, sans pour autant provoquer le Grand Éveil tant attendu. Pour cela, il est indispensable que les apôtres de Süleyman Abd- Al-aziz (cf. *Al-Mugawir*) choisissent d'offrir la Qiyas à l'Humanité, en plus de toutes les autres espèces magiques de la Terre — Immortels et Bohémiens.

Sunveil

Initié par Salomon en personne, ce projet visait à la construction d'une réalité virtuelle, la Matrice, située entre la Terre et l'Astral. Le but de cet Illuminé était de favoriser les échanges entre les deux « espaces » et d'ouvrir les portes de l'Eidos à l'humanité.

Ce projet est toujours d'actualité si *Al-Mugawir* n'a pas été joué ou que sa fin n'a pas permis à Salomon de rejoindre la fraternité des personnages des joueurs. Dans ce cas, Sunveil est divisé en trois plans baptisés Fondation, Colonne et Porte.

- **Fondation** (Architecte) a pour dessein le contrôle des Champs magiques par les Illuminés. Pour réaliser cela, ces derniers ont commencé à réactiver les constructions ésotériques érigées par le passé et à en construire de nouvelles pour effacer les perturbations engendrées par l'Abra-Melin en 1901 (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 57). Ils espèrent ainsi générer et contrôler un réseau réunissant Lignes Ley et Champs magiques.
- **Colonne** (Ouvrier) est une réactualisation du plan Nouvelles Technologies et a pour dessein l'élaboration d'Espaces cybergnostiques (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 138) devant devenir autant de points d'ancrage et de passage vers la future Matrice. Il doit aussi permettre l'élaboration d'interfaces cybergnostiques utilisables par les profanes — comme de simples ordinateurs.
- **Porte** (Guide) doit faire entrer dans les mœurs les nouvelles technologies, notamment en détruisant la réputation d'asocialité d'Internet et en favorisant les aspects ludiques de ce média. Pour cela, les Illuminés véhiculent la croyance en la possibilité d'échapper aux contraintes du corps par le biais des nouvelles technologies et des espaces virtuels, soit la cybergnose. Ils sont convaincus d'être les instigateurs de cette nouvelle « philosophie » alors qu'elle est le fruit d'une brillante manipulation R+C.

Nouvelle Atlantys

La Nouvelle Atlantys est la reconstruction de la cité mythique des Atlantes d'une manière symbolique afin d'arrêter la dérive des Plans subtils pour permettre à la Pierre Angulaire de réapparaître dans le monde profane.

- Pour concrétiser ce projet, l'unique Selenim du Sommet, Orkuz, choisit le palais de l'Alhambra comme point de repère pour les Illuminés. Puis, il réactiva les **Jardiniers de l'Alhambra** — un Degré rassemblant le personnel du palais —, afin que les célèbres jardins soient progressivement accordés aux propriétés magiques du lieu. Dans l'avenir, certaines parties du palais seront abattues et d'autres reconstruites pour lui rendre sa prime fonction : celle d'un portail ouvert sur les mondes de Kabbale — notamment sur celui d'Aresh.
- Pour s'assurer d'une hégémonie continue sur les anciens royaumes de la péninsule Ibérique et du suivi des travaux des Jardiniers de l'Alhambra, les Synarques décidèrent de changer leurs habitudes et de placer l'un des leurs sur le trône de cette région de l'Europe. Le plan **Roi des Rois** était né. Grâce à l'Alhambra, le futur roi des rois, Salomon, régnera aussi sur les marches de Kabbale, et peut-être

même sur les mondes eux-mêmes et les Royaumes des Immortels. Réincarné dans un noble castillan et aidé d'une autre Illuminée, Elmira Sanchez, Salomon a séduit l'infante d'Espagne.

Le mariage fut malheureusement empêché à cause de l'instabilité pentaclique du célèbre monarque Nephilim et ce plan est aujourd'hui en attente d'un nouveau départ. Ce dernier sera sans doute donné par une fraternité d'Immortels qu'Elmira Sanchez cherche à séduire (cf. *Al-Mugawir*).

- **Arkhémiā**, le monde des Alchimistes, aura un jour où l'autre un rôle à jouer dans les plans de la Synarchie sans que pourtant aucun des intéressés n'en soit informé — pas même les Glorieux Alliages! Des Alchimistes sans aucun lien avec le Denier se sont engagés dans la construction d'une réplique du palais espagnol et de ses jardins en Arkhémiā favorisant ainsi la fusion des mondes autour des jardins, et donc l'apparition d'un portail entre les mondes de Kabbale, les Royaumes, la Matrice et la Terre.

Renaissance

Pour achever le Grand Éveil, le Sommet a besoin de placer quatre satellites fonctionnant comme des amplificateurs d'Éthers solaires en position géostationnaire sur le plan équatorial. Ainsi, une pyramide symbolique et magique dont la Pierre Angulaire serait le *ben-ben* se concrétisera dans l'espace terrestre. Pour cela, un Degré a d'ores et déjà été créé sous l'égide d'un Illuminé astrophysicien et deux satellites prototypes ont été lancés dans l'espace par le programme spatial européen. Les calculs de ces initiés étant quasiment achevés, les réglages devraient être terminés d'ici 2006.

AUTRES INTRIGUES

World

World vise la domination mondiale de la Synarchie en matière de politique et d'économie. Les Synarques en contrôlent une grande partie depuis le Jeudi noir. De nos jours, ce plan profite du libéralisme sauvage et de la mondialisation économique. Le Sommet crée d'énormes groupes industriels aux ramifications tentaculaires travaillant dans de nombreux secteurs — audiovisuel, cinéma, musique, nouvelles technologies, agro-alimentaire, etc. Les Illuminés chargés de ce plan pensent que, d'ici quelques années, une vingtaine de groupes industriels emploieront quatre-vingt-dix pour cent des habitants de la planète et qu'il suffira d'un nouveau krach boursier — provoqué par leurs soins — pour prendre le contrôle absolu de la Terre.

L'Anti-Synarque

Une rumeur au sein de la Synarchie fait état d'un initié qui aurait rejeté l'Illumination. Imhotep a créé un Degré pour enquêter à ce sujet et il sera prêt à en créer un nouveau pour éliminer « l'importun » si la rumeur se confirmait. Ses recherches se sont concentrées sur Pélagos et Akhénon, ainsi que sur des Ar-Kaïm.

L'importun est un Nephilim qui a refusé l'illumination : Arkaos. Il lutte depuis ce jour contre l'ordre hégémonique que veut imposer le Denier. Au cours de son combat, il tomba en Ombre en s'incarnant dans un haut dignitaire R+C du Temps : l'Homme au Pentagramme (cf. encadré).

Ghost in the shell

La brillante réussite des Espaces cybernostiques est due à un apport d'informations obtenu en piratant un programme que les Synarques n'ont pas réussi à identifier. Depuis, ils ont plusieurs fois cherché à le pénétrer. Sans succès.

Depuis plusieurs mois, des phénomènes étranges se produisent dans les Espaces cybernostiques : bâtiments qui s'écroulent, couleur du ciel anormale, personnages agissant en boucles ou se figeant, etc. Derrière ce problème se dissimule l'action d'un Agarthien que les Illuminés ont confondu avec un programme : De Vinci (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 188).

L'Équation

Plusieurs Illuminés pensent qu'en découvrant l'intégralité de l'Équation et en isolant certaines de ses variables, ils connaîtront la vérité sur le Grand Architecte De L'Univers et sur l'existence ou non d'entités supérieures. En 2001, une dizaine de Degrés issus des milieux scientifiques travaillent à la résolution de cette énigme.

Les R+C craignent depuis toujours la découverte de l'Équation et ont fait réaliser le film *Pi* dans le but de ralentir les recherches de la Synarchie. Comme toujours avec les R+C, les mensonges ne servent qu'à cacher la vérité et leur acte n'a fait qu'ouvrir de nouveaux champs de recherches aux Illuminés et fournir de nouvelles pistes de Sapience à bien des Immortels.

La Qiyas

Salomon est engagé dans un plan qui aura des répercussions bien au-delà du Denier : la révélation de la Qiyas (cf. *Al-Mugawir*). Secondé, bien malgré lui, par Elmira Sanchez, il est à la recherche d'un groupe d'intrépides Immortels qui pourrait l'aider dans sa quête, en devenant ses mercenaires.

Jusqu'à présent, ces initiés ont surtout commis des attaques suicides sur les plus fidèles alliés de la Rêverie : les Tziganes.

La Rêverie

Le retour de Morphée sur le devant de la scène occulte perturbe les calculs des Illuminés. S'il inonde les Champs lunaires de la Rêverie — ce qui permettrait aux Nephilim de rêver —, la plupart des calculs à propos des Déchus seraient à reprendre à zéro.

Les Immortels Illuminés l'ont bien compris. Leurs Degrés composés d'humains modifiés par des matériaux issus d'Arkhémià, les Arkhumains, sont employés pour lutter contre le puissant Onirim.

La Toison d'Or

Depuis quelques siècles, des Illuminés s'interrogent sur la nature de la Toison d'Or. De tout temps, ils ont pensé qu'elle a un lien avec le couronnement du Roi du Monde, le *Rex Mundi*. Certains considèrent que cette quête est une voie de transcendance. D'autres pensent que la Toison d'Or est un puissant artefact issu de l'Eïdos qui accorde à celui qui en est digne la capacité de stabiliser l'Astral. Cette dernière théorie a séduit un Illuminé humain travaillant à la Nouvelle Atlantys. Il y a quelques mois, cet homme a créé deux Degrés pour partir en quête de la Toison d'Or.



PERCER LES MANIPULATIONS SYNARQUES

*« Le monument comportait à l'origine tout le Verbe
du Nombre et tout l'Esprit de la Géométrie ».*

Imhotep parlant à propos de la pyramide de Saqqarah.

ARCANE MINEUR (DENIER)

L'évolution de cette Tradition ne se fait pas de manière conventionnelle. Elle nécessite non seulement une dépense de PdA pour progresser, mais le joueur qui souhaite l'augmenter doit également la justifier au travers de ses découvertes au cours d'une partie. En fonction du niveau souhaité, des impératifs seront à respecter en matière de connaissances personnelles pour que cette Tradition progresse.

Profane

L'Immortel est incapable de comprendre le sens et la symbolique d'un tel Arcane mineur. Peut-être que les Francs-maçons, que l'on dit aux commandes du pouvoir de certains pays, appartiennent à cet Arcane mineur ? Tout se perd en conjectures et en questions sans fondement. Une chose est certaine cependant pour l'Immortel : le Denier est un Arcane mineur.

Apprenti

- **Devenir Apprenti en Arcane mineur (Denier).** L'Immortel doit effectuer un parcours du combattant pour comprendre les premiers éléments qu'il trouvera, certainement par hasard, au sujet de la Synarchie. L'Arcane mineur développe en effet nombre de projets sous le couvert de sociétés écrans que l'Immortel doit infiltrer pour en comprendre le fonctionnement. Des recherches bien menées n'apportent hélas que des résultats minces en comparaison du temps de travail nécessaire pour leur obtention.
- Avoir une chute en relation avec le Denier à « • » : + 1 PdA.
- Comprendre au terme d'une campagne que le Denier s'affiche dans la société profane : + 1 PdA.
- Avoir une connaissance du mouvement profane « synarchie » : + 1 PdA.
- Repérer des traces d'activités maçonniques et les interpréter convenablement : + 1 PdA.
- Trouver des Correspondances entre les sociétés écrans et leur hiérarchie invisible : + 2 PdA.

À ce stade, la vérité est d'autant plus difficile à discerner pour l'Immortel que celui-ci est envahi de préjugés qui obscurcissent son raisonnement. Il doit se débarrasser des idées reçues au sujet du Denier pour commencer à discerner la vérité.

Les premières découvertes de l'Immortel lui permettent de mettre l'accent sur un groupe important qui demeure impos-

sible à localiser ou à situer dans la société humaine. Ce dernier fait preuve en effet d'une infiltration sans précédent en comparaison avec les autres forces occultes du monde. L'Immortel fera l'amalgame avec les francs-maçons et tout ce qui est lié de près ou de loin à leur mouvement. Il est capable de trouver et d'interpréter les nombreux symboles maçonniques qui ornent les bâtiments anciens.

Compagnon

- **Devenir Compagnon en Arcane mineur (Denier).** Au cours de recherches ou de quêtes, l'Immortel doit être amené à se poser des questions sur les implications profondes de cet acteur occulte. Et la tâche n'est pas simple pour celui qui se lance sur les indices menant au Denier. Il doit s'infiltrer dans les mailles de la toile tissée par l'Arcane mineur pour en apprendre plus. L'Histoire invisible, tout d'abord, contient des informations justes qui permettent d'en savoir plus sur le Denier au cours des âges. Seules quelques périodes de l'histoire peuvent encore en révéler la substantifique vérité. L'ésotérisme, ensuite, permet à l'Immortel d'appréhender les notions des rites maçonniques vieux de plusieurs millénaires.
- Apprendre ou étudier les origines du mouvement Synarchique sous la Révolution française : + 2 PdA.
- Comprendre que la symbolique du Denier est liée à Salomon et à Hiram : + 2 PdA.
- Répertorier une société profane d'importance comme étant sous le contrôle du Denier : + 3 PdA.
- Comprendre que le Denier œuvre pour le contrôle des peuples de toute nature : + 4 PdA.
- Comprendre que le Denier œuvre pour le contrôle des Champs magiques : + 4 PdA.

Dépasser ses impressions premières n'est pas à la portée de n'importe quel Immortel. Le Denier n'est pas seulement composé d'une poignée de fous qui se prétendent aux rênes du pouvoir. Il n'est pas seulement ce mystérieux acteur secret auquel on attribue tous les complots de la Terre, de Roswell à l'assassinat de J.F.K. Non. Le Denier a une histoire que l'Immortel se doit d'arpenter.

L'Immortel connaît la position du Denier à bon nombre d'étages de la société. Il est capable de répondre avec précision sur des questions touchant aux motivations profondes de cet acteur occulte. Il

commence également à aborder des connaissances rituelles vieilles de plusieurs millénaires et dont il n'avait jamais entendu parler auparavant. La somme de ces informations permet à l'Immortel de mieux appréhender l'adversaire auquel il se mesure depuis si longtemps. Il se prépare lentement à découvrir la toile du Denier.

Maître

• **Devenir Maître en Arcane mineur (Denier).** L'Immortel a acquis une expérience qui lui permet de percevoir son adversaire parmi les leurres de la société moderne. Il va devoir aller chercher les réponses lui-même, directement au cœur de l'Arcane mineur. Il doit aller là où on ne l'attend pas. C'est en adoptant les attitudes de son ennemi — discrétion, stratégie, diplomatie — qu'il pourra paradoxalement demeurer invisible à ses yeux et apprendre de grands secrets.

- Se trouver en présence de prototypes arkhémiques: + 4 PdA.
- Avoir vécu une expérience dans le domaine cybernétique: + 4 PdA.
- Trouver des documents dans lesquels la présence du Denier est clairement affichée: + 5 PdA.
- Connaître les objectifs de l'un des projets majeurs du Denier: + 6 PdA.
- Avoir conscience de la structure pyramidale du Denier et connaître l'existence du Sommet: + 6 PdA.

Le monde n'est qu'une toile gigantesque, dont les Illuminés tentent de se rendre maîtres. Les actions du Denier, même si elles ne sont pas évidentes à appréhender, permettent à l'Immortel de comprendre l'aboutissement de certains de ces projets d'envergure. Il doit se projeter dans une optique à l'échelle mondiale pour coordonner toutes les informations qu'il trouve et tenter de les ordonner en une série logique d'objectifs communs au Denier.

L'Immortel est arrivé à la compréhension des intérêts du Denier dans le monde. Il sait que cet Arcane mineur s'affiche au grand jour sous le couvert de puissantes multinationales ce qui le rend paradoxalement encore plus difficile à localiser. La présence du Denier dans les nombreux rouages de la société est à présent évidente. L'Immortel est capable de reconnaître l'influence de ce dernier dans les résolutions politiques à l'échelle mondiale, tout comme dans les innovations et projets techno-

logiques. Il sait que le don de conception et de contrôle des sciences du Denier est dû à l'utilisation de Pratiques par ses Agents qui lient leur esprit avec l'Eidos et en tirent un grand savoir.

LES QUÊTES AGARTHIENNES

En tant qu'acteurs occultes, les Illuminés interviennent jusque dans les quêtes des Immortels qui doivent les mener à l'Agartha. Voici quelques exemples permettant de faire de ces initiés plus que des ennemis, de véritables outils pour l'avancée de la quête de l'Immortel. (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 218-247)

Harmonia Mundi

Partir à la suite d'Atalante est une course de tous les instants. L'Immortel se lançant dans cette quête peut effectuer quelques corrélations sur l'influence que le Denier tente d'avoir sur les Champs magiques. Il peut être amené à comprendre que ce dernier cherche à lutter contre les effets néfastes de la course de la Fugitive à la surface du globe. L'immortel est amené à comprendre le symbolisme et la fonction première des constructions liées aux Champs magiques — dont les maîtres d'œuvre furent bien souvent synarques.

- Comprendre que l'action du Denier sur les Champs magiques va à l'encontre de la course d'Atalante: + 3 PdA.
- Éviter de se faire infiltrer ou repérer par le Denier lors de la construction de son jardin: + 3 PdA.
- Comprendre les différences qu'il peut y avoir entre la création d'un jardin par le poursuivant pour attirer Atalante et les nombreux jardins en possession du Denier pour stabiliser les Champs magiques: + 5 PdA.
- Comprendre que le Denier cherche à localiser l'Axis Mundi: + 5 PdA.

L'Atlantide céleste

L'Immortel va apprendre nombre de choses importantes et capitales qui sont au cœur des secrets les plus importants du Denier. Par la redécouverte de la Pierre Angulaire, il peut prendre conscience de la présence de l'Arcane mineur, ce qui lui sera certainement d'un grand secours pour s'allier ou lutter avec ou contre lui.

- Comprendre que les six scènes dont il est le témoin représentent autant d'axes dans la structure du Denier: + 3 PdA.
- Identifier la Pierre Angulaire comme étant l'entité aux commandes du Denier: + 5 PdA.
- Comprendre que la Pierre Angulaire n'est pas dans les Plans subtils et que ses Agents peuvent communiquer avec elle grâce aux Pratiques, via l'Eidos: + 5 PdA.



LE BAPTÔME



La réponse est toujours "Oui, maître".

Enseignement aux jeunes Fempliers.

Les Templiers

« Nous sommes l'ordre du Temple, les héritiers des nobles Chevaliers de la Maison de la Vie. Nous sommes le dernier rempart de l'humanité face aux intrigues des Mystères et des Immortels. Tel le bâton, nous nous briserons plutôt que plier face à l'ennemi et à l'heure du Grand Plan, nous nous abattons sur le monde telle une tempête de flammes purificatrice. Nous raserons tout pour tout reconstruire. Alors, nous serons les maîtres d'un monde neuf. Neuf et pur ! »

Extrait du discours d'investiture d'Armando Cavarla au titre de Grand Maître de l'Ordre au Prieuré de Sion, 1999.

Le Temple est né en Égypte durant le règne d'Akhenaton sous l'impulsion de Tubalcaan. Ce soldat d'élite de l'armée égyptienne l'avait créé comme une alternative au pouvoir occulte tenu par les Mystères et les Immortels. Au fil des siècles, le Temple s'est nourri de la haine portée à ses ennemis. Son objectif de domination des deux Égypte s'est mué en une volonté de dominer les mondes visible et invisible. En effet, le Temple envisage la Terre comme un royaume à conquérir peuplé d'ennemis à pourchasser. Son projet de domination, baptisé Grand Plan, est né dans l'esprit de Tubalcaan — ou plutôt du Baphomet — après qu'il a repris le contrôle du Temple au début du premier millénaire après Jésus-Christ. Même si les méthodes devant permettre son accomplissement ont évolué, ses deux axes sont restés identiques. Dès le début, il fut conçu comme la somme de deux projets : la prise de contrôle du monde profane par le biais de celle des puissants à laquelle fut rapidement ajoutée celle de l'économie et la prise de contrôle des Plans subtils par la mise à bas de la Cité des Vertiges, Aggartha, soupçonnée d'être le siège du gouvernement invisible des Immortels.

Adversaire le moins discret des quêteurs d'Agartha, aussi bien à cause du nombre de ses initiés, que de ses méthodes, souvent proches d'un certain idéal chevaleresque, mais parfois plus violentes que celles des pires criminels, le Temple a perduré grâce à son inébranlable structure et à la force de caractère de ses dirigeants, et ce malgré le handicap de sa double hiérarchie, géographique d'un côté et « humaine » de l'autre qui engendre de nombreux conflits d'intérêts. Le Bâton n'agit plus au vu et au su de tous depuis le procès des Templiers français en 1307. Même s'il n'est pas très versé dans la pratique des arts magiques, il leur préfère les moyens « physiques » — l'Orichalque est avant tout un bouclier contre l'incarnation et une arme de destruction des Nephilim — le Temple est le seul Arcane mineur à utiliser des Homoncules et à avoir créé des navires capables de voguer dans l'Astral et d'y emmener physiquement des hommes et des armes.

De nos jours, il jouit d'une puissance étonnante, notamment aux États-Unis d'Amérique et en Russie. Il est, avec la Synarchie, l'Arcane mineur le plus puissant, financièrement et politiquement. Son Grand Plan a été repoussé par deux fois : en 1307, puis en 1999. Le Temple est prêt à le relancer, mais le Grand Maître est saisi par le doute depuis que Tubalcaan semble avoir sombré dans la folie. De plus, des dissensions commencent à apparaître au sein de l'organe dirigeant, le Prieuré de Sion.

S'il n'est pas sûr que le Bâton survivra aux Guerres de l'Apocalypse, il est certain que s'il doit se briser, il emportera nombre d'Immortels, d'initiés et de profanes avec lui...



HISTOIRE INVISIBLE

« Rien ne doit se savoir... »

Tubalcaan par la bouche de Jacques de Molay.

LES ORIGINES

C'est à l'ombre des pyramides que commence l'histoire du Temple. À cette époque, bien plus que les Déchus, c'étaient les prêtres d'Amon-Râ qui dirigeaient. Ils étaient les maîtres des corps, des esprits et des âmes du peuple égyptien. Ils orientaient le destin du pays depuis leur grand temple, la Maison de la Vie. Dirigés par Irysos, le scribe d'Akhenaton, les grands prêtres avaient institué des initiations pour ne pas instruire le grand prêtre comme le prêtre, ni le prêtre comme le scribe. Pour chaque grade, il y avait des mots, des signes et des atouchements secrets. Tout ceci n'a rien d'étonnant si l'on sait que derrière la religion d'Amon-Râ, les Mystères du Midi s'avançaient. À peine masqués.

Tubalcaan

Tubalcaan, commandant des troupes d'élites du Pharaon, fut initié aux mystères de la Maison de la Vie comme cela se devait pour un homme de son rang. En franchissant les étapes de l'initiation, il découvrit l'existence des Nephilim, leurs incarnations dans les humains, leur contrôle sur l'histoire, mais aussi l'existence des Mystères derrière le masque d'Amon-Râ. Malgré leur importance, ces révélations ne furent pas à l'origine du Temple, ce fut le sentiment de colère et d'injustice que Tubalcaan éprouva quand il réalisa que ceux qui avaient la charge de l'éducation spirituelle des Égyptiens étaient avares et élitistes, que jamais le peuple ne profiterait des enseignements véritables. Quelque temps plus tôt, Tubalcaan aurait réagi promptement, mais il était un initié désormais, et il connaissait la vertu de la patience. Il mûrit alors un plan qui fonctionna au-delà de ses espérances.

Les Chevaliers invisibles

Tubalcaan s'arrangea pour qu'une poignée de ses plus fidèles compagnons se voient enseigner les mystères de la Maison de la Vie. Ensemble, ils en devinrent les gardiens; ensemble, ils devinrent les racines qui allaient donner l'ordre du Temple. Ils prirent alors le nom des douze Chevaliers invisibles. Leur fonction leur permit de sceller des alliances avec certaines personnalités d'importance et de découvrir des moyens de pression pour en manipuler d'autres. Ils commencèrent aussi à initier certains de leurs compagnons, d'autres guerriers. Ainsi, ils posèrent les bases des méthodes, des rituels, des règles et des devoirs qui guideraient le Temple au cours des millénaires.

En parallèle, les Chevaliers invisibles poursuivirent leur initiation. Étant tous des hommes de valeur, ils gravirent rapidement les grades initiatiques et accédèrent aux derniers secrets délivrés par Irysos lui-même. À cet instant, ils touchèrent de leur esprit les Lames Majeures et mineures conçues par Akhenaton (cf. *L'écran du MJ*). Tubalcaan fut comme foudroyé par cette découverte. Il entra dans une transe mystique où il se vit libérateur du peuple d'Égypte, porteur du bâton des pharaons et dispensateur du feu purificateur.

LA LÉGENDE DE TUBALCAAN

Les légendes du Temple affirment que Tubalcaan descendait en droite ligne des plus qu'humain, « les fils de Seth », les défenseurs des hommes, qu'il pouvait tuer neuf hommes d'un seul coup d'épée et qu'il commandait à sept lions et à trente-trois chevaux d'une voie impérieuse. La vérité est moins impressionnante, mais plus étonnante. Même s'il n'était pas aussi fort que les Templiers le disent, Tubalcaan était un maître d'armes accompli et un stratège de génie, doté d'un charisme impressionnant et servi par un esprit brillant. Plus intéressant encore, il descendait en droite lignée d'un des premiers disciples de Prométhée... celui qui devint le simulacre d'Épiméthée, celui que l'on connaît sous le nom d'Akhenaton.



Premier Apogée : le Temple de la Vie

Après cette découverte, Tubalcaan utilisa toutes les ressources dont il disposait — l'argent que les Chevaliers avaient pillé dans les réserves d'or des prêtres d'Amon-Râ ou extorqué à de riches égyptiens, mais aussi les hommes auxquels ces Chevaliers s'étaient alliés ou qu'ils manipulaient — et fit bâtir un temple gigantesque, le Temple de la Vie, afin de défier le pouvoir des prêtres de Thèbes. Grâce au savoir accumulé par les douze Chevaliers et celui volé aux Mystères du Midi, il conçut les terribles Portes du Temple en pétrifiant deux Daimon dans un alliage magique de plomb et d'obsidienne. Elles devaient empêcher ses ennemis de pénétrer le lieu sacré, notamment en renforçant le potentiel destructeur de l'Orichalque et permettaient d'ouvrir une voie vers les Anti-Terres.

Au centre du temple se trouvait l'endroit sacré où Tubalcaan devait s'asseoir pour conduire par son esprit tous les frères vers la haute chevalerie spirituelle. Derrière, se trouvait une armurerie où il entreposa le jeu de Lames mineures qu'il avait dérobé aux prêtres : celui du Bâton. Il construisit avec l'aide de ses frères, une communauté d'esprit et de corps qu'il appela les frères du Temple de la Vie.

Tubalcaan s'apprêtait à prendre le pouvoir, mais les prêtres d'Amon-Râ inquiets conspirèrent contre lui. Ils s'allièrent aux Immortels comme lors de l'établissement du Grand Compromis. Tubalcaan décida d'armer ses chevaliers des épées de l'esprit et de la matière, les Lames mineures, mais l'armurerie du Temple fut trouvée vide. Des Mystes du Midi, alliés à des Bohémiens pour l'occasion, avaient réussi à passer les Portes du Temple et à reprendre les Lames du Bâton.

Tubalcaan fit enlever une poutre qui soutenait le toit du Temple de la Vie et, grâce à sa science, il en fit des armes, douze bâtons de pouvoir qu'il donna à chacun des premiers Chevaliers invisibles. L'attaque des prêtres d'Amon-Râ eut lieu lorsque l'étoile de Sirius se trouva au plus haut dans la voûte céleste. La bataille fut terrible et de nombreux Templiers y perdirent leur âme.

Au milieu du combat, Tubalcaan réussit à concevoir l'ultime bâton, le Bâton runique. Il se leva et s'apprêta à frapper, mais, au même moment, des prêtres d'Amon-Râ et des Immortels utilisèrent le rituel de l'Abra-Melin pour engendrer Anubis le Chacal, l'Aboyeur de Sirius, la fusion d'un véritable chacal, de Bast, la Princesse de la Lune sacrifiée à la Lune Noire et de l'Anamorphe de Mu, le prophète Saurien. Anubis le Chacal désarma et blessa Tubalcaan, emportant le Bâton runique dans les profondeurs des Anti-Terres. Les Chevaliers invisibles durent s'enfuir. Ils ne réussirent qu'à conserver les bâtons de pouvoir. Tubalcaan fut considéré comme mort.

LE TREIZIÈME CHEVALIER

Un des secrets les mieux gardés par Tubalcaan, tant et si bien qu'il l'est toujours aujourd'hui, est qu'il y eut un treizième Chevalier invisible : Hyppolite, sa confidente et sa maîtresse. Celle-ci avait été recueillie par Tubalcaan après avoir été violée et torturée par des brigands que ce dernier accusa d'être des Nephilim. Initiée aux secrets de la Maison de la Vie et au maniement des armes par son amant, elle fut tenue à l'écart des batailles et en retira une terrible frustration. Alors qu'elle commençait à peine à réapprendre à aimer les hommes, Tubalcaan s'éprit d'une de ses prisonnières, un Déchu répondant au nom d'Esméralda. La jalousie envahit l'esprit d'Hyppolite, mais elle ravala sa rancœur, espérant qu'avec la victoire, Tubalcaan redeviendrait sien.

Après le combat, comme tous, elle le crut mort et se sentit abandonnée et trahie. Son ancienne peur des hommes se mua en une haine terrible et Hyppolite fonda l'Ordre de la Chevalerie féminine et pourchassa les manifestations du Temple partout où elles apparaissaient. Approchée par les Amazones, des Mystes de l'Occident alliés à des Selenim, elle succomba à leur promesse d'éternité et devint une Mort-vivante. Presque inconsciemment, elle venait de rejoindre l'Épée et son ordre ne devrait plus jamais la quitter. Il fusionna avec les Amazones pour former la Chevalerie des Amazones.

Avant la mort d'Hyppolite, tuée par l'Ar-Kaïm Héraklès, la Chevalerie des Amazones devint synonyme de terreur chez les profanes comme chez les initiés, chez les mortels comme les Immortels.

Les Déchus et les prêtres d'Amon-Râ subirent eux aussi un grand nombre de pertes. Honteux, ils effacèrent les hiéroglyphes qui relataient la venue de l'Aboyeur de Sirius et son combat.

L'HERMÉTISME

Première scansion :
de -1300 av. J.-C.
à 1000 av. J.-C.

Bien que cette période corresponde à la fuite et la dispersion des onze porteurs des bâtons de pouvoir et de leurs disciples, elle est aussi synonyme de gloire. En effet, les premiers initiés du Temple portèrent la parole de Tubalcaan dans toutes les directions et trouvèrent des oreilles attentives à leurs discours initiatiques. Les premières obédiences du Temple de la Vie naquirent à cette époque et constituèrent le terreau de celles qui deviendraient les plus puissantes.

Ainsi, les Templiers s'institutionnalisèrent dans des contrées très éloignées du berceau égyptien. En *Terra*

Septentrionis, par exemple, l'un des Chevaliers invisibles initia quelques Scandinaves et forma les Guerriers enragés ou les *Berserkers*. De même, le Temple de la Vie inspira des sociétés secrètes comme les Fils de Seth qui devinrent des siècles plus tard l'un des ordres Manteaux Rouges les plus craints : les Assassins.

Première Aphélie : de -1000 av. J.-C. à 500 av. J.-C.

Les Chevaliers invisibles furent très vite rattrapés par leurs ennemis : les Immortels, essentiellement des Nephilim, et les Mystes. Où qu'elles se trouvent, les premières obédiences furent attaquées et souvent réduites à l'impuissance. Les Templiers n'étaient pas en reste. S'ils craignaient encore les Déchus par manque de connaissances, ce n'était pas le cas des Mystes qui subirent un terrible retour de bâton. Cette période de l'Histoire invisible correspond à un lent affaiblissement du Temple de la Vie et un ralentissement de ses ramifications de par le monde. Malgré cela, les actions de l'ordre plongèrent les Mystères dans la déchéance qui conduisit à leur dispersion.

Premier Nadir : de 500 av. J.-C. à l'an 200

Les coups portés avec rage par les Mystes moribonds et par les Déchus de plus en plus organisés grâce aux Arcanes Majeurs, les tentatives répétées et infructueuses de prendre le contrôle de l'Empire romain, l'éloignement entre les obédiences et l'absence de pouvoir central plongèrent le Temple de la Vie dans une profonde déchéance. Une grande partie des enseignements de Tubalcaan fut perdue. Le Temple chuta et faillit ne jamais se relever.



Le Baphomet dans sa prison de verre et de métal dans les catacombes de Paris.

LES GUERRES SECRÈTES

Deuxième Scansion : II^e - XII^e siècles

Pendant cette période les Templiers reprirent en main leur destin. L'Eidolon réussit à s'incarner (cf. Figures) et grâce à l'exceptionnelle volonté des Grands Maîtres successifs, le Temple se reconstitua. Il se structura en domaines liés à neuf langues considérées par les Templiers comme les langues originelles de l'humanité. À cette époque, l'idée d'un Grand Plan s'imposa et l'ordre s'organisa afin qu'il soit appliqué.

Plusieurs épisodes scandèrent sa remontée en puissance. Au V^e siècle, par exemple, les Templiers découvrirent une caverne remplie d'Orichalque en Grande-Bretagne, ce qui permit aux initiés des plus hauts degrés de porter des coups décisifs aux Immortels et de s'installer confortablement et durablement sur toute l'Europe. Ceci leur permit aussi de noyauter l'Église et à la fin du XI^e siècle, ils parvinrent à faire élire un pape qui leur était dévoué. Les croisades commencèrent et grâce à elles, le Temple retrouva des obédiences qui s'étaient détachées de la structure et les réintégra. De plus, des chevaliers retrouvèrent le Baphomet (cf. Figures) à Jérusalem et le ramenèrent en France. Au XIII^e siècle, les Templiers et les Synarques travaillèrent ensemble sur les chantiers de certaines cathédrales. Le Temple finança les actions du Denier sur une période importante.

Deuxième Apogée : XII^e - XIII^e siècles le Temple exotérique

En retrouvant des obédiences séparées de l'ordre des siècles plus tôt, grâce aux croisades, le Temple devint trop important et trop puissant pour continuer de se cacher. Il se révéla alors aux yeux des profanes en 1118 avec la création de l'ordre des pauvres chevaliers du Christ, puis de l'ordre du Temple en 1119. Ces événements historiques de première importance furent le moment de mettre le Grand Plan en action. Les Templiers travaillèrent au grand jour et bénéficièrent de soutiens

LA CHUTE DU TEMPLE

La chute du Temple est un Anaphé. La mise en échec du Grand Plan bouleversa la donne occulte et les adversaires des Templiers purent à nouveau respirer. Pourtant, cet événement n'est pas considéré par les principaux intéressés comme un des Nadirs de l'ordre. L'explication en est simple. À aucun moment, le Temple ne fut véritablement menacé. Il perdit beaucoup, mais sa structure ne vacilla pas. Seul le bailliage Francia plongea dans le chaos, ce qui imposa au Grand Maître de maintenir en place l'Ordre des Veilleurs du Temple, une obédience de Manteaux Noirs spécialisés dans le renseignement et paradoxalement dirigée par un Naute, afin de maintenir la cohésion entre les commanderies et les obédiences. Finalement, la chute du Temple n'en est pas une. Le Grand Plan fut repoussé, certes, mais la découverte du Nouveau Monde et sa prise de contrôle permit aux Templiers d'accroître leur puissance.

inespérés qui permirent la réalisation de grands projets. C'est à cette époque qu'ils formalisèrent leur connaissance des Plans subtils et qu'ils s'attelèrent à la construction des Galions élémentaires sous les ordres de Larménius de Jérusalem.

Les Templiers devinrent les maîtres du monde matériel en inventant la banque, avec une aide non négligeable du Denier qui remboursait ainsi la dette contractée lors de l'érection des cathédrales. Ils prêtèrent de l'argent au pape, aux rois et aux marchands et devinrent indispensables aux puissants d'Europe.

En 1307, le Grand Plan est de nouveau ajourné. Le 13 octobre, Philippe le Bel, influencé par un Adopté de la Maison-Dieu incarné dans Guillaume de Nogaret et grâce à l'appui du pape Clément V, organise une gigantesque rafle. La plupart des Templiers français sont arrêtés. Le Grand Maître, Jacques de Molay, est de ceux-là. Le 19 mars 1314, il est brûlé vif sur l'île aux juifs, à Paris, et prononce sa malédiction qui restera dans les annales des Histoires visible et invisible : « Pape Clément ! Roi Philippe ! Avant un an, je vous cite à comparaître devant le tribunal de Dieu pour y recevoir votre juste châtiment ! Maudits ! Maudits ! Vous êtes maudits, jusqu'à la treizième génération ! »

Cette malédiction fonctionna si bien que les profanes en vinrent à attribuer des pouvoirs magiques ou un lien divin à Jacques de Molay. L'ironie veut qu'ils soient les seuls à y voir une trace quelconque de magie. En vérité, Jacques de Molay déclaraient à la face du monde que le Temple lui survivrait.

Deuxième Aphélie : XIV^e siècle *Terræ Novæ*

De février à août 1317, les Milices du Christ, une des obédiences de Manteaux Rouges, découvrirent de nouvelles terres : Pascua Florida, Porto Rico, etc. Elles s'y installèrent, en prirent le contrôle en massacrant les Indiens et leurs alliés Immortels, les Wowakan, et y acheminèrent de nombreuses archives et de nombreux artefacts. Les Templiers venaient de se construire une nouvelle base arrière.

Dans le même temps, en Europe, les Templiers français réfugiés en Angleterre participèrent à la guerre de cent ans. Les initiés comprirent alors que tant que le Bâton ne serait pas brisé, il se relèverait, toujours plus déterminé.

LES NOUVEAUX MONDES

Deuxième Nadir : xv^e-xvii^e siècles l'anti-Église

Au xv^e siècle, le Temple initia l'Inquisition, mais en voulant s'attaquer à tous ses ennemis en même temps, il les poussa à s'allier contre lui. Les Immortels et les autres Arcanes mineurs attaquèrent de nombreuses obédiences et commanderies à travers l'Europe. Bon nombre d'initiés du Bâton, se sentant abandonnés par les dirigeants se tournèrent vers l'anti-hiérarchie papale. Cette anti-Église devint un concurrent très puissant qui manqua d'anéantir le Temple, mais qui commit des erreurs capitales au siècle suivant en tentant de récupérer les réformés de l'Église. Même si la puissance des Milices du Christ en *Terræ Novæ* était phénoménale, jamais le Bâton n'aurait pu lancer une purge dans ses rangs, ni éliminer ses ennemis et encore moins se restructurer sans les erreurs de l'anti-Église.

Encore une fois, le Temple profitait de sa chute pour mieux rebondir. Le Grand Plan pouvait revenir à l'ordre du jour.

Troisième Scansion : xviii^e-xix^e siècles la reconstruction

Au xviii^e siècle, les Templiers s'intéressèrent de très près aux loges maçonniques qui se multipliaient en Angleterre et en France sous l'impulsion de la Synarchie. En détournant certaines de ces structures qui s'inspiraient du Temple médiéval, ils amorcèrent la reconstruction de leur Ordre. Cette entreprise prit plus d'un siècle et conduisit au xix^e siècle à la société secrète que nous connaissons : un Arcane mineur organisé en douze baillages. Des obédiences se constituèrent au vue de tous. Le Bâton refit surface et entra, à nouveau, dans l'Histoire invisible. Il infiltra l'armée napoléonienne et poussa l'Empereur à s'attaquer aux sociétés secrètes, notamment aux Mystes. Craignant d'être mis à jour, il sacrifia certaines de ses obédiences pour faire accuser les Synarques. Aujourd'hui encore, tous les initiés pensent que seule la Synarchie profita du règne de Napoléon.

À la fin du xix^e, le Temple participa à la guerre secrète qui opposa l'Hermetic Order of the Golden

Dawn de Crowley aux autres forces occultes. Ce fut pour lui l'occasion d'une grande victoire morale car ses éternels ennemis, les Mystes et les Immortels, vinrent lui demander de l'aide pour combattre Aleister Crowley. C'est aussi lui qui permit l'effondrement de la Golden Dawn en organisant le procès exotérique de certains de ses membres.

Le Temple redevenu aussi puissant que lors de sa révélation exotérique, la date du lancement du Grand Plan fut décidée : ce serait à l'aube du xxi^e siècle, le 31 décembre 1999.

LA RÉVÉLATION

Troisième Nadir : 1929-1944

Aux États-Unis d'Amérique, les Synarques avaient prévu le jeudi noir et la crise économique des années trente, mais pas les Templiers. Ces derniers subirent de lourdes pertes financières qui faillirent remettre en cause le Grand Plan, mais Hitler arriva au pouvoir et le Temple sentit qu'il avait une carte à jouer. Il infiltra les rangs des nazis par le biais des Chevaliers teutoniques et réussit à approcher le *Führer* au point de le pousser à entreprendre de nombreuses recherches occultes.

La guerre permit donc au Temple de retrouver sa fortune. L'écroulement du *Reich* le fit à peine trembler car il profita de la reconstruction de l'Europe et de l'explosion économique des États-Unis d'Amérique. Le Grand Plan ne serait pas ajourné.

L'ORDRE DU NOUVEAU TEMPLE ET LA FRATERNITÉ DE THULÉ

L'ONT et la Thule Bruderschaft sont les deux structures créées par le Bâton pour infiltrer le régime nazi et en profiter. Si la première resta un organe templier, la seconde fut noyautée par tous les Arcanes mineurs et plusieurs Immortels — notamment des Adoptés du Pape dont le célèbre Apollon. Cette infiltration n'était qu'un fauxsemblant. Le Temple l'avait prévue et même favorisée. Il en conservait discrètement les rênes et pouvait ainsi profiter d'informations de première main. Fort de tant d'Initiés, la Thule Bruderschaft devint l'organe principal de la lutte contre les Immortels et les Bohémiens durant la guerre.

Le rôle premier de ces deux groupes était de profiter du troisième Reich pour le financement de nombreuses recherches archéologiques, notamment sur l'Arche d'Alliance. Celle-ci fut d'ailleurs retrouvée. Deux Couronnés du Monde, Pélagos et saint Michel, durent intervenir et parvinrent à l'arracher des mains de la Thule Bruderschaft au moment où elle était ouverte et libérait des créatures engendrées dans les profondeurs de la Terre. La plupart des leaders de la fraternité périrent. Le groupe de la Maison-Dieu, dirigé par le Pyrim Arkel qui suivait la trace de l'Arche d'Alliance, ne comprit jamais ce qui s'était produit ni où celle-ci était passée. Néanmoins, il découvrit un gigantesque trafic d'Homoncules — pour lequel Apollon fut condamné par la Justice grâce à l'action de Pélagos, son éternel ennemi.

La Thule Bruderschaft fut dissoute.

1999

Le Grand Plan était sur le point d'être lancé. Des missiles devaient détruire les capitales européennes, le *bug* de l'an 2000 réduire à néant la majorité des communications mondiales et les Galions élémentaires s'élancer vers les Archipels et faire tomber la Cité des Vertiges, Aggartha, mais un minuscule grain de sable — ou plutôt une fraternité d'intrépides Immortels — grippa le machiavélique engrenage. Plusieurs figures du Temple, dont le Grand Maître, furent abattues et l'un des douze Nautes trahit la cause. Le Grand Plan fut donc ajourné.

De nos jours, les Nautes sont divisés quant à la conduite à tenir. Certains commencent même à douter de la fiabilité de G. Le Temple est vacillant, mais il n'est pas tombé. Il est toujours l'Arcane mineur le plus structuré, celui qui contrôle le plus de hautes personnalités profanes et sa richesse n'a rien à envier aux Synarques. On ne peut douter qu'il restera un acteur de premier plan jusqu'à l'oméga de la Révélation.

STRUCTURE ET MÉTHODES

STRUCTURE

Les Templiers sont organisés en une double structure.

La première est humaine et comporte trois degrés : les Manteaux Noirs, les Manteaux Blancs et les Manteaux Rouges. Chaque degré est composé d'**obédiences** rassemblant des Templiers d'horizons différents, mais réunis par une même idéologie dans le but de réaliser des objectifs communs. Les bases de cette structure furent posées au III^e siècle après Jésus-Christ.

La seconde est géographique et se décompose en **bailliages** à l'échelle nationale et internationale et en commanderies à l'échelle locale. Elle est née au X^e siècle, mais n'a acquis sa forme actuelle qu'au XIX^e siècle.

Cette double organisation pose des problèmes de hiérarchie. Officiellement, la seconde structure prime sur la première, mais certains maîtres d'obédiences importantes n'aiment pas avoir à répondre de leurs décisions devant le dirigeant de leur commanderie ou de leur bailliage. Il n'est donc pas rare de voir des Templiers n'obéir qu'à leur obédience avec qui ils partagent l'idéologie.

Les Manteaux Noirs

Les Manteaux Noirs sont les initiés au premier degré de l'ordre du Temple. Ils se rassemblent au sein des commanderies.

LES GRADES

Les Manteaux Noirs forment la base de l'ordre. Il existe trois grades en leur sein :

- **Les Écuyers** : ce sont les nouveaux admis dans les commanderies. Ils s'occupent des tâches ingrates durant quelques mois, puis sont soit élevés au grade supérieur, soit éliminés. Ils n'ont de contacts qu'avec un seul autre Templier, généralement un Chevalier et n'ont pas conscience de l'existence des Immortels, de l'ordre du Temple, ni même des obédiences.
- **Les Frères** : ceux-ci connaissent une partie du fonctionnement de leur commanderie et l'exis-

LES GRANDS COURANTS IDÉOLOGIQUES

On distingue deux fois deux grands courants de pensée au sein du Temple.

- *Le premier clivage est entre les orthodoxes et les néo-Templiers. Il est apparu à la fin du XIX^e lors de la restructuration du Temple. Les obédiences suivent presque toutes un seul de ces deux courants. Les orthodoxes continuent de respecter les rites, les traditions et les valeurs qui étaient ceux du Temple au Moyen-Âge. L'honneur et l'esprit de chevalerie les dominent et ils préfèrent un duel à l'épée plutôt qu'un assassinat au fusil de sniper.*

Les néo-Templiers pensent que l'esprit de la chevalerie est un handicap. Pour eux, il faut vivre avec son temps. Les armes à feu, l'électronique et l'informatique doivent devenir la nouvelle règle.

- *Le second est entre modernistes et traditionalistes. Il est une conséquence logique de l'échec de la mise en place du Grand Plan et date de l'an 2000. Plus qu'entre les obédiences, c'est entre les individus ayant des responsabilités que ce clivage s'exprime.*

Les modernistes : ce sont les Templiers favorables au lancement de toutes les phases du Grand Plan le plus rapidement possible. Ils pensent qu'il ne faut pas laisser le temps de souffler aux ennemis du Temple.

Les traditionalistes pensent que le Grand Plan doit être repensé et qu'il faut attendre au moins 2006 pour le relancer.

tence des obédiences. Ils sont souvent recrutés par l'une d'elles en fonction de leurs capacités.

- **Les Chevaliers** : ils ont été adoubés par un Manteau Blanc. Ils connaissent les secrets de la commanderie et appartiennent tous à une obédience.

LES COMMANDERIES

Les commanderies sont des structures locales ayant la responsabilité d'une zone géographique de taille variable, mais toujours incluse dans un état politique. L'éloignement rituel et géographique entre les hautes instances de l'ordre et sa base fait qu'il n'existe pas deux commanderies identiques. Ce qui ne signifie pas qu'elles n'ont pas de points communs.

Chaque commanderie a une demeure principale appelée **Château** ainsi que d'autres bâtiments de plus petites tailles répartis sur toute la région et appelés **postes de gardes**. Chacune manipule des organismes ou des individus appelés les **Fermes**. Enfin, chaque commanderie a besoin de sept personnes officiant dans les fonctions de Commandant et de six Chevaliers-Compagnons. Ces hommes sont les rouages principaux de la commanderie et se réunissent en chapitre. Chacun d'entre eux peut prétendre à l'initiation au deuxième degré, c'est-à-dire au rang de Manteau Blanc.

- Le **Commandant** appartient toujours à une obédience de Manteaux Blancs. Il possède les codes de cryptage de sa commanderie ce qui lui confère les pleins pouvoirs décisionnels. À son départ le nouveau Commandant récupère ces

clefs pour les remettre à son obédience qui les change. L'ancien Commandant n'a alors plus aucun pouvoir et ne peut prétendre à aucun autre poste d'officier dans la commanderie qu'il gérât.

- Le **Premier Chevalier-Croisé** ou le **Fermier** est le responsable de la discipline dans la commanderie. Il veille au respect de la Règle du Temple. C'est lui qui gère les Fermes.
- Le **Second Chevalier-Croisé** est l'instructeur des Écuyers et doit veiller à leur apprentissage de la Règle du Temple.
- Le **Chevalier-Scribe** gère la Règle dans la commanderie. Il est la mémoire du Premier Croisé. Il tient des procès-verbaux nommés hiérolithes. Le Scribe peut prendre des décisions à l'encontre du Commandant si celui-ci enfreint la Règle.
- Le **Chevalier-Mage** est instruit de Sapience et gère les affaires occultes, notamment ce qui touche à l'Orichalque, aux Homoncules et aux Sciences occultes. On lui confie des missions dangereuses au contact de ces derniers. Il est souvent plus craint que respecté.
- Le **Chevalier-Hospitalier** est le secouriste du Temple. Il doit connaître la médecine — ou bien être en relation avec le milieu médical — et être capable de soulager l'âme des Templiers à la manière d'un prêtre. Il se doit aussi de connaître les lois car c'est lui qui doit sortir ses pairs de leurs embarras avec la justice profane.
- Le **Chevalier-Portier** est le gardien de la commanderie. À lui de reconnaître les Frères et de leur accorder l'accès au Château et aux postes de gardes de la commanderie.
- Les **Croisés** sont les assesseurs du Commandant dans les rituels de l'Ordre. Il n'existe pas de Croisés dans toutes les commanderies, leur nombre dépend de l'importance de celles-ci — leur position sur l'échiquier occulte plus que leur taille ou leurs ressources.

NOTE : si la commanderie est particulièrement importante, par exemple si elle est souveraine sur un bailliage, les Chevaliers-Croisés appartiennent à une obédience de Manteaux Blancs — généralement à la même, mais pas toujours — ce qui n'améliore en rien la coordination du Temple.

LES OBÉDIENCES

Les obédiences de Manteaux Noirs sont extrêmement nombreuses. Hormis quelques exceptions, elles sont rattachées à une commanderie à qui elles servent de groupes d'actions. Ainsi, certaines obédiences sont spécialisées dans les coups de forces, d'autres dans les recherches ésotériques, d'autres dans le *lobbying* ou dans le chantage auprès des profanes.

Comme cela a déjà été dit, certaines obédiences refusent d'obéir aveuglément aux ordres de leur commanderie et ont leurs propres plans et intrigues. De plus, les obédiences de Manteaux Noirs dépendent toutes d'une obédience de Manteaux Blancs, ce qui rajoute à la confusion.

Le bailliage *Francia* par exemple, du fait du grand nombre d'obédiences qu'il abrite, a vu des luttes d'influences de grandes ampleurs allant jusqu'à l'assassinat de certains hauts dignitaires.

Les Manteaux Blancs

LES GRADES

Les commanderies qui agissent à l'échelle locale sont coordonnées par des structures « nationales » ou supranationales connues sous le nom de bailliages. Ils sont organisés par les Baillis — l'équivalent des Commandants pour les commanderies — qui décernent aux Manteaux Blancs de leur bailliage trois grades initiatiques — les Chevaliers bannerets, les Chevaliers connétables et les Chevaliers spirituels — qui se superposent à ceux acquis par le Templier au sein de l'obédience de Manteaux Blancs à laquelle il appartient.

LES BAILLIAGES

Les Templiers ont divisé le monde en douze bailliages. Ceux-ci regroupent donc plusieurs pays, mais ne respectent pas toujours les frontières politiques actuelles. On peut notamment citer le bailliage *Francia* comprenant la France moins la Bretagne, la Belgique wallonne et le Luxembourg. Le plus important des bailliages est *Terræ Novæ* qui regroupe les États-Unis d'Amérique et le Canada et abrite la base de Black Creek où est caché le Baphomet.

Il est à noter que deux régions échappent totalement à cette division :

- **L'Italie, la Sicile et l'île de Capri** où les Templiers n'ont jamais réussi à s'imposer durablement. Les rares obédiences qui s'y trouvent ne sont plus réellement en contact avec leur hiérarchie qui ne les a pas intégrées au Grand Plan.
- **L'Espagne** où les Templiers sont nombreux, mais où les obédiences ont toujours refusé de se voir supplanter par une structure territoriale. Cette désorganisation empêche la coordination des actions du Temple et a permis au Denier de prendre le pouvoir occulte dans le pays. Certaines obédiences sont même entièrement sous sa coupe. Un bailliage s'organise autour d'une commanderie souveraine. Elle peut correspondre à la base des activités d'une des obédiences de Manteaux Blancs qui coordonnent les Templiers de la région, mais pas nécessairement. En effet, les bailliages doivent composer avec des Manteaux Rouges qui aiment s'accaparer les responsabilités des Manteaux Blancs sur leur territoire. Sans compter que dans la plupart des cas, plusieurs obédiences de Manteaux Blancs

coexistent au sein d'un même bailliage et que chacune d'entre elles possèdent des implantations et donc des pouvoirs sur plusieurs bailliages.

Voici les différents postes d'importance au sein d'un bailliage.

- Le **Bailli** est le dirigeant et le responsable du bailliage. Depuis le XIX^e siècle, les Baillis ne sont plus élus lors des Convents de leur commanderie, mais nommés par le Grand Maître. Ils lui sont reliés par un téléphone rouge et sont ainsi sous son contrôle direct. Ils ont à leur disposition des hommes de l'Ordre de Malte — une des cinq obédiences de Manteaux rouges — qui servent de messagers avec les autres Baillis et les commanderies du bailliage.
- Le **Sénéchal** est le porte-parole du Bailli et assure son intérim si nécessaire. Il est choisi par celui-ci parmi les Chevaliers-Spirituels.
- Le **Turcoplier** est le Chevalier qui recrute des agents étrangers, des mercenaires, pour le compte du bailliage. Il les coordonne dans des missions. Ce poste est aussi devenu un passage obligé pour tous ceux qui désirent grimper dans l'initiation du Temple.
- Le **Gonfanonier** est chargé de faire la police au sein du bailliage. En aucun cas, il ne peut interférer avec d'autres bailliages car ceci reste la prérogative des Chevaliers teutoniques.
- Le **Commandeur de la Voûte d'Acre** est l'officier chargé de l'économie du bailliage. Il attribue les crédits de l'obédience et des missions. Pour cela, il organise toutes sortes de trafics — de drogue, d'armes, de faux papiers, etc.
- Les **Chapelains** de l'ordre sont des Chevaliers qui vont d'obédience en obédience afin de s'assurer de la bonne tenue des bailliages. Ils sont choisis par le Grand Maître qui contrôle ainsi la moralité et le respect de la Règle dans chaque ordre du Temple. Leurs vies sont rythmées par des impératifs remontant au Moyen Âge. Ils sont donc éloignés des réalités de notre siècle.

LES OBÉDIENCES

Les obédiences des Manteaux Blancs sont peu nombreuses. Il en existe cinq principales dépendant directement d'une obédience Manteaux Rouges. Chacune est implantée dans plusieurs bailliages, mais toutes ont un bailliage de prédilection où leur pouvoir est plus grand. Cela n'empêche en rien les luttes d'influence, mais depuis quelques années, les

Manteaux Rouges ont tendance à se manifester plus souvent et à pratiquer l'ingérence dès qu'un conflit se fait sentir.

Les Manteaux Rouges

Les hommes qui constituent ce degré sont liés à des enjeux internationaux ainsi qu'aux volontés du Grand Maître. Leurs grades sont extrêmement nombreux et sont liés au thème de leurs recherches et à leurs activités comme, par exemple, le Chevalier Suprême et Glorieux Porte-Lumière du Baphomet ou l'Écuyer Danseur-Visage, Maître du Tellaxum.

LES OBÉDIENCES

Contrairement aux autres degrés, les Manteaux Rouges ne sont pas organisés dans une structure territoriale, mais seulement en cinq obédiences :

- les **Assassins** ;
- l'**Ordre hermétique et indissoluble du refuge égyptien** (OHIRE) ;
- l'**Ordre de Malte** ;
- les **Chevaliers teutoniques** ;
- la **Milice du Christ**.

Les maîtres de chacune de ses obédiences font partie du Prieuré de Sion.

LE PRIEURÉ DE SION ET G

Véritable organe dirigeant du Temple, le Prieuré de Sion (voit plus bas) regroupe douze Templiers appelés les Nautes. Ils peuvent être nommés Baillis sur ordre du Grand Maître. Ils sont les seuls à connaître les tenants et les aboutissants du Grand Plan et de l'apocalypse templier. Parmi eux se trouve le Grand Maître du Temple qu'ils sont les seuls à connaître autrement que par sa signature : « G ».

MÉTHODES

Les méthodes utilisées par le Temple sont assez proches de celles du grand banditisme, généralement utilisées au niveau local par les commanderies et les obédiences de Manteaux Noirs, des grands groupes financiers au niveau des bailliages et des obédiences de Manteaux Blancs et des services d'espionnage au niveau mondial par les Manteaux Rouges.

Techniques d'influence

L'intimidation, les lettres anonymes, les dénonciations calomnieuses, le passage à tabac, le chantage et même l'élimination physique sont des méthodes courantes pour les **Manteaux Noirs**. À l'instar de la mafia, ils s'assurent le silence des uns et la complaisance voire le soutien des autres par la violence morale ou psychologique. Ils appliquent ces méthodes sur deux sortes de personnes : des gens sans importance sociale pouvant leur servir de relais pour faire circuler les informations — une boîte aux lettres personnelle, une caisse noire sur le comptoir d'une boulangerie, le tronc d'une église, etc. — et des personnes plus influentes — conseillers municipaux, policiers, direc-

teurs d'écoles, secrétaires d'entreprises — pouvant servir leurs intérêts par leur fonction.

Même s'il arrive aux **Manteaux Blancs** d'utiliser les techniques précédentes — cela dépend des obédiences et de leur idéologie —, ils leur préfèrent des techniques plus subtiles comme la corruption, l'infiltration — notamment dans les conseils d'administration —, le *lobbying* ou simplement l'amitié — rien de tel qu'un ami juge pour qu'une obédience puisse jouer sur des affaires en cours ou faire disparaître des dossiers d'un Palais de justice. Par leur position à l'échelle nationale ou internationale, les Manteaux Blancs font pression sur des scientifiques, des hommes politiques, des hommes de lois, des grands chefs d'entreprises, etc.

Les **Manteaux Rouges** utilisent les mêmes techniques que précédemment, mais avec plus de moyens et d'efficacité. Ils n'ont rien à envier aux services d'espionnage des différents états qu'ils ont d'ailleurs presque tous infiltrés. Pour donner un exemple, l'OHIRE a déjà éliminé et remplacé des chefs d'État par des Templiers spécialistes du déguisement et du mimétisme.

Les masques du Temple

Quel que soit le niveau de l'obédience, les masques utilisés sont fonctions de l'idéologie et des méthodes de l'obédience. Par exemple, si celle-ci est destinée aux actions physiques, elle ne se cachera pas derrière une agence d'intérim. De même, les masques utilisés ont généralement la même zone d'influence que les obédiences qu'ils cachent — locale pour le premier degré, nationale ou internationale pour le deuxième et mondiale pour le troisième.

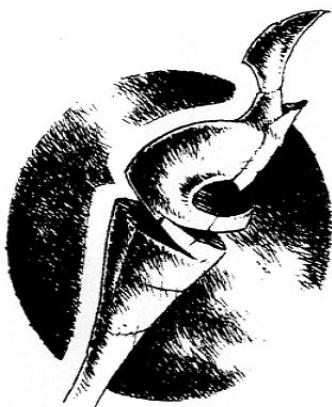
À l'image de leurs techniques d'influence, les Manteaux Noirs aiment se cacher derrière les mouvements et associations fascistes, d'extrême droite ou nobiliaires, les clubs de tir ou d'amateurs d'armes, etc. Il leur arrive aussi de tenir des lieux publics, notamment des bars ou des clubs privés, lieux de réunions propices au blanchiment d'argent. Compte tenu de leur zone d'influence, ils se cachent toujours derrière des structures locales.

Les Manteaux Blancs et Rouges utilisent des organisations à plus grandes échelles : grandes entreprises, agences de voyages et compagnies aériennes — permettant des déplacements rapides et discrets —, sectes et sociétés initiatiques d'inspiration du Temple de préférence, mais aussi franc-maçonnisme ou satanismes.

Les initiés au jour le jour

Les Manteaux Blancs et Rouges, s'ils ne se sont pas infiltrés dans des entreprises ou des organismes d'État, vivent dans les bases de leur obédience ou dans leur commanderie souveraine. Soumis à une discipline rigoureuse, leur vie est assez proche de celle des moines-soldats du Temple exotérique. Très peu ont une famille, leurs activités n'étant pas propices aux rencontres. Le mariage est même un privilège qui ne peut être accordé que par le maître de l'obédience en accord avec le Bailli.

Le cas des Manteaux Noirs est un peu différent. La majorité a une famille et des enfants — qu'ils doivent souvent abandonner s'ils montent en grade, il suffit dans ce cas, d'organiser la disparition du Templier. Leur fonction est primordiale, mais hormis les membres importants des commanderies et des obédiences qui travaillent vingt-quatre sur vingt-quatre pour le Temple et ont des emplois fictifs dans des entreprises locales, ils mènent une vie presque normale. Ils ont souvent un travail, des collègues, des amis, font des barbecues le week-end et partent en vacances.



GÉOPOLITIQUES ET RELATIONS

GÉOPOLITIQUE

Les Templiers sont présents partout dans le monde. Leur domination s'affirme principalement en Europe et en Amérique en nord. Ils sont présents sur les autres continents, mais l'influence d'autres Arcanes mineurs tempèrent leur puissance. Ces raisons ont poussé le Temple à entreprendre des missions colonisatrices dans différents pays, notamment en Asie. C'est une des raisons qui font que le Temple, malgré son actuelle faiblesse, reste un adversaire extrêmement dangereux pour les Immortels, mais également pour les autres Arcanes mineurs.

Hégémonie

LES ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE

S'il ne fallait citer qu'un seul endroit où la puissance du Temple atteint son paroxysme, ce serait les États-Unis d'Amérique. Le Temple de la Vie s'est installé sur ces territoires en 1317, juste après sa chute en France. Par la même occasion, ils y ont constitué un nouveau bailliage, *Terra Novæ*. Le Bailli actuel, Samuel Robertson Domanlet dirige la Milice du Christ, obédience très présente aux États-Unis d'Amérique. Ce bailliage regroupe également de nombreuses commanderies installées dans les grandes villes américaines.

L'aura actuelle de *Terra Novæ* est principalement due à la présence, depuis 1954, du Grand Maître dans le désert du Nevada au point 1919 au lieu-dit Black Creek. Les États-Unis d'Amérique sont donc la base du Temple moderne. Cette nouvelle dynamique du Temple a pour but de relancer l'Arcane mineur dans les Guerres de l'Apocalypse, après l'échec du Grand Plan en 1999.

Le Temple de la Vie est si puissant en Amérique que rien ne lui échappe

et surtout pas la présence d'Immortels qui évitent donc de s'y rendre. Rares sont les Nephilim à avoir osé avancer dans leur quête d'Agartha aux États-Unis d'Amérique. Seuls les Wowakan — les Nephilim du continent nord-américain — tentent de survivre et développent des techniques de dissimulation de leurs métamorphoses, pour se protéger des Templiers.

De nos jours, les Templiers américains occupent des places importantes dans les différents pouvoirs. Ils imposent principalement leur hégémonie dans trois domaines. Tout d'abord, grâce à plusieurs sectes sous leur joug — la Bianética, la plus puissante, les Témoins de Jéhovah, les Mormons, etc. —, ils contrôlent des courants religieux qui portent la doctrine du Temple leur assurant un meilleur contrôle des masses grâce à des techniques d'endoctrinement et de manipulation.

Ensuite, le Temple a placé de nombreux hommes au sein de l'administration américaine — baptisés les Fonctionnaires — et a pris le contrôle du *Civil Service*, institution organisant les circonscriptions et les élections des agents de l'administration. Tous les postes clés sont donc attribués à des Fonctionnaires, le plus souvent des miliciens du Christ. Ce contrôle va même jusqu'aux services de police, ceux-ci permettant de mettre hors-jeu les quelques Immortels repérés. De même, le service des douanes filtre les entrées et sorties sur le sol américain, et a pour fonction de repérer tous signes suspects.

De manière plus large, le Temple a noyauté le FBI, la CIA et la NSA, bénéficiant ainsi de services d'espionnage et de renseignement très efficaces. De plus, pendant la guerre froide et la course vers l'espace, le Temple a envoyé un satellite géostationnaire servant pour la télécommunication entre les Templiers du monde entier.

Enfin, ces dernières années, sous l'impulsion du Grand Gouverneur et Bailli Domanlet, les Templiers américains ont beaucoup investi, dans les nouvelles technologies. Ainsi, la Silicon Valley, infiltrée par des Fonctionnaires, développe des techniques pour améliorer l'espionnage informatique.



Gregor Kostacinov peu de temps avant sa mort.

LA RUSSIE

La Russie est le deuxième pays où le Temple peut être considéré comme hégémonique. Même les bouleversements récents de 1999 n'ont pas empêché le bailliage *Asia Slavia* de maintenir son emprise sur la Russie occidentale. La mort du Naute et dirigeant de l'OHIRE, Gregor Kostacinov, avait fait douter le Grand Maître quant au maintien de cette obédience au sein des Manteaux Rouges, mais l'arrivée de Vladimir Poltine à la tête de cette obédience et du bailliage a entraîné un regain des activités du Temple en Russie. Ses chevaliers se sont notamment infiltrés dans les milieux mafiosi des grandes villes de Russie — Moscou, Saint-Petersbourg, etc. — dont les activités principales, chantage et corruption, permettent au Temple de contrôler le pays à tous les niveaux de la société.

Depuis qu'il est Bailli d'*Asia Slavia*, le Grand Chevalier égyptien Poltine s'est donné comme objectif premier de renouveler l'armement nucléaire de la Russie et surtout de récupérer son arsenal éparpillé dans les différents pays de la C.E.I. Il compte bien, dans les années qui viennent, réussir là où avait échoué son prédécesseur, c'est-à-dire détruire les principales villes d'Europe lors du lancement du Grand Plan.

LA SYRIE

Les Assassins contrôlent la commanderie souveraine du bailliage *Terræ Sanctæ* depuis la trahison de l'OSMTJ. L'échec du Grand Plan, fin 1999, n'a pas perturbé cette obédience, qui maintient un contrôle religieux sur la Syrie et sa région depuis le XI^e siècle. Le Vieux de la Montagne, titre du Grand Maître des Assassins, est aujourd'hui l'Agha Khan IV, homme influent à l'ONU depuis qu'il siège comme observateur permanent. Il est aussi le chef religieux des Ismaéliens, secte chi'ite très présente en Syrie. Le Vieux de la Montagne dirige son bailliage et son obédience de la fameuse forteresse d'Alamut située en Iran.

LES ÎLES MALTAISES

Les îles maltaises furent offertes par Charles Quint en 1530 aux chevaliers de l'Ordre de Malte. Depuis, cette obédience a tous pouvoirs sur ces trois îles et peu d'Immortels ont essayé de s'y installer ou de lutter contre cette dernière. Son Grand Commandeur, Philippe de Villiers de l'Isle-Adam, est également le Bailli de *Malta Insula*. Il a transformé l'Ordre de Malte, le service de renseignement du Temple, en un ordre militaire et cela dès le début des Guerres de l'Apocalypse. L'échec de la reconstruction du Temple de la Vie et la perte des Portes du Temple ont quelque peu discrédité l'Ordre et le Bailli veut donc reprendre les choses en mains. Il a décidé d'imposer l'ordre souverain de Malte, la façade exotérique de son obédience, dans toutes les organisations gouvernementales et non gouvernementales internationales. L'Ordre a déjà un observateur permanent à l'ONU comme les Assassins, mais il veut aller plus loin en s'infiltrant dans des organisations internationales caritatives — Médecins-sans-limite, Rouge-Croix, etc.

LA SOMALIE

La Somalie est considérée par de nombreux Immortels comme un lieu mort et dévasté. Ce territoire est le siège du bailliage *Terræ Rexum Johannum* dirigé par le terrible et dément Roi Jean. Celui-ci est un Khaïba qui a embrassé la cause du Temple. Il vit à Altiplano, une forteresse troglodyte enfouie dans les montagnes somaliennes et gardée par des hommes à

têtes de chien issus des expériences du Roi Jean. Ce lieu est si bien défendu et le Nephilim si puissant en son domaine que même le Grand Maître ne s'est pas senti rassuré lors de sa visite à Altiplano.

Les territoires de Somalie et d'Éthiopie ne sont donc pas des lieux fréquentables pour des Immortels qui souhaitent conserver leur intégrité. De plus, certains humains, dont un journaliste, un historien et



Entrée de la cité du Roi Jean, Altiplano, gardée par ses inquiétants Hommes-à-têtes-de-chien

paléontologue, qui cherchaient à se renseigner sur la légendaire forteresse d'Altiplano, ont été retrouvés assassinés. Enfin, la guerre au Somaliland permet au Roi Jean de bénéficier d'une grande tranquillité pour aboutir dans ses projets déments, comme la création d'Akasha rêvés par ses créatures à tête de chien.

LE PORTUGAL

Après la Chute du Temple en 1307, de nombreux Templiers, dont les Chevaliers de la Croix Pattée, ont rejoint le Portugal, terres où ils n'ont pas été exterminés. Le Portugal constituait à cette époque le bailliage *Terra Portucallis*. Déjà bien introduit dans les rouages du pouvoir portugais, les Templiers ont protégé les archives secrètes du Temple en les emportant au-delà de l'océan Atlantique. Ces Templiers ont ainsi été les premiers à mettre les pieds en Amérique, au Brésil et aux îles Cap Vert. Dinis Dias, le Bailli de *Terra Portucallis*, décidant d'ajouter ces régions à son bailliage, a renommé ce dernier *Lusitania*. Grâce aux richesses qu'il y a trouvé, le Temple est devenu le principal acteur occulte du Portugal.

Cette montée en puissance ne se fait ressentir que depuis quelques années, car aujourd'hui, le Portugal est redevenu un lieu où le Bâton règne en maître — seul Évora, ancienne capitale dominée par l'Empereur, échappe à leur contrôle. Ce pays en pleine croissance économique est devenu pour le Temple européen un pays prometteur. Cette croissance est contrôlée par certains fonctionnaires hauts placés dans l'Administration comme le gouverneur de la banque portugaise qui n'est autre que le Grand Maître des Chevaliers de la Croix Pattée : Romano Instancio.

Zones de conflits occultes

NEW YORK

New York a été le lieu de nombreuses intrigues durant l'année 1999 — le projet X de la Synarchie créant un Espace cybergnostique dans l'Astral (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 138) et le projet d'Aahango, un Wowakan, cristallisant dans un monde idéal des frères tués par le Temple de la Vie. Après ce sursaut occulte lié à l'approche de la Révélation le Temple et les Immortels — l'Empereur et la Maison-Dieu principalement — ont relancé le conflit. Le premier tente de maintenir son emprise sur la ville, les seconds de déstabiliser le premier. Outre le

Temple, la Synarchie est présente dans la ville, et a déjà réussi à plusieurs reprises à damner le pion aux Templiers locaux. Le rapport de force entre ces différents acteurs, Arcanes mineurs et Immortels, a été totalement modifié après les attentats du 11 septembre 2001 qui a vu la destruction des deux tours jumelles du World Trade Center.

Le Somatophylaque de New York, Fagocytaphaë, comme les sept autres plus hauts dirigeants de la Maison-Dieu (Somatophylaque), possédait une tour d'albâtre sur l'un des huit plus puissants Nexus du monde. L'attentat du 11 septembre 2001 a entraîné la dispersion de la tour d'albâtre et du Somatophylaque dans les courants élémentaires de New York. Cette explosion magique, par sa rare puissance, a également emporté avec elle tous les Nexus et Plexus de la ville, pour ne laisser qu'un champ de bataille. La conséquence de cette catastrophe c'est l'impossibilité pour les Nephilim et les Selenim d'utiliser leurs Sciences occultes. Seuls les Ar-Kaïm peuvent encore utiliser leurs Talents. De plus, les Templiers se sont aperçus que l'Orichalque n'avait plus d'effet sur les Éléments composant les Pentacles des Nephilim. Enfin, toutes les Litharges — objets contenant les Éléments d'un Wowakan — se situant sur le territoire de la ville de New York, ont libéré leur prisonnier. La plupart ont réussi à s'incarner dans un(e) new-yorkais(e). Ces frères libérés ont été pris sous l'aile d'Aahango, Wowakan très puissant, ennemi du Temple et défenseur de la cause des Indiens. Il compte les rassembler pour entreprendre une action décisive contre le Temple et venger la Maison-Dieu.

PRAGUE

Cette ville ne peut laisser indifférent ni un Immortel ni un initié d'un Arcane mineur car elle plonge ses racines dans le berceau de la Sapience, ouvrant ses richesses à l'Adepté et laissant sur le bas côté l'aveugle.

Depuis le départ du Lion Vert en Jordanie, la ville a perdu un maître. Les différents acteurs occultes, abandonnés, ont dû réagir pour reprendre le contrôle de Prague. Une guerre feutrée s'est lentement installée. Les Immortels et les Arcanes mineurs complotent pour prendre le trône du Lion Vert.

Les Tuteurs de l'Assemblée du Seuil, après avoir réussi à éveiller la caravane des Boïens, ont décidé de soumettre la ville, en bons successeurs du Lion Vert, avec l'aide de l'Axe d'Airain. Kracivecz (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 248-249) les soutient en les aidant à prendre le contrôle de certains Logis Alchimiques, tels que la Tour Poudrière ou certaines maisons de la ruelle d'or. Ces Logis détiennent en leur sein des énigmes alchimiques permettant sans aucun doute de percer le secret du Grand Œuvre.

Ces Logis n'intéressent pas seulement les Nephilim, car la structure magique particulière de Prague a attiré la Synarchie. Ils perturbent les Champs magiques de la ville et empêchent toute prédiction de Conjonction. La Synarchie a donc activé un Degré, les Compagnons des Logis Alchimiques, pour étudier la ville et essayer d'en comprendre la logique occulte. Au final, ce Degré souhaite utiliser ses connaissances sur Prague pour renforcer les perturbations et minimiser l'influence des Champs magiques dans la ville. Le but de ce projet n'est pas d'instaurer le chaos, concept banni du langage d'un Synarque, mais d'empêcher que cette guerre occulte qui règne depuis quelques mois à Prague devienne un conflit ouvert et sanglant.

L'Assemblée du Seuil, le complot contemporain du Lion Vert, a vu la trahison d'un Chevalier de l'Ordre de Malte. Otto von Schleissen a embrassé la voie des Tuteurs, en acceptant le rôle du Traître dans l'Assemblée. Il a joué son rôle à la perfection et a pris contact avec les Chevaliers du Christ, par l'intermédiaire de François-Michel de Brabant, ennemi héréditaire du Lion Vert et de l'Axe d'Airain. Ce dernier appartient à la Ligue d'Acier, groupe ayant pour but la destruction du Lion Vert. De Brabant et Otto von Schleissen ont donc décidé de s'allier pour lutter contre les Tuteurs. Les Chevaliers du Christ sont très présents à Prague et ont décidé, avant tout, de repérer les différents Tuteurs et de s'attaquer à eux un par un, les défiant en duel au combat à l'épée. Ils se sont donnés comme objectif de détruire l'influence des Bohémiens dans la ville. Après l'Assemblée du Seuil, une nouvelle caravane, celle des Boïens, a vu le jour et de Brabant, la considérant comme l'œuvre du Lion Vert, veut en exterminer tous les membres. Un groupe de Chevaliers du Christ est déjà parti à sa recherche.

La caravane des Boïens est constituée de Tchèques ayant découvert leur nature de Bohémiens. Elle peut être considérée comme l'opus du Lion Vert et de ses Tuteurs. En revanche, outre le danger des Chevaliers du Christ, un Collège R+C a repéré cette expérience qui l'a beaucoup intéressé. En effet, ce Collège de l'Esprit, Collegium Brumae Sapientiae, s'est allié avec la branche du Corps pour étudier l'essence des Bohémiens. Ces R+C, dans leurs recherches, ont découvert que les Nephilim ne pouvaient s'incarner dans un Bohémien, du fait de la présence de la Brume. Un schème s'est tissé et ces R+C étudient le processus d'éveil de la Brume au sein des Boïens, afin de la dupliquer dans l'homme et d'empêcher l'incarnation par un Immortel. Ce schème a partiellement réussi. Les R+C ont bien suivi tout le projet sur les Boïens, mais ils n'ont toujours pas réussi à le recréer au sein du Ka-Soleil. Dernièrement, un R+C de la branche du Corps, grâce à ses Tekhnès, s'est fait passer pour un Nephilim et a été accueilli par la caravane. Dans le même temps, le Collegium a enlevé deux Bohémiens praguais d'une caravane de Roms, pour tenter des expériences sur leur Brume.

Prospection

L'AMÉRIQUE CENTRALE

L'Amérique centrale, échappe au contrôle du Temple depuis toujours, du fait de la présence des Yohual-Tecuhtlin, les Selenim amérindiens : les Éthérés (cf. *Le Codex des Selenim*). Les armes en Orichalque sont inutiles face à des Selenim, les Homoncles et les Stases sont impossibles à créer dans ces régions soumises à la Lune Noire.

La Milice du Christ contrôle le Mexique par le biais de l'économie, mais le terrain magique lui reste inaccessible. Elle a donc fait appel aux Chevaliers teutoniques pour se débarrasser des Yohual-Tecuhtlin. Si ceux-ci sont des spécialistes du combat contre les Selenim, ils disposent de moyens insuffisants et ils n'ont pas réussi à ébranler les Selenim amérindiens. Ironie du sort, certains Templiers sont manipulés par les Yohual-Tecuhtlin.

Cette situation devenant intolérable, le Grand Maître de la Milice du Christ, Samuel Robertson Domanlet, et le Grand

Maître des Chevaliers teutoniques, Heinrich Zeller, se sont rencontrés fin 2001 au lieu-dit Black Creek avec le Grand Maître. Ils ont décidé de fomenter une alliance avec des Mystères de l'Occident présents au Mexique, la Chapelle de la Cristallisation du Sang Maudit. Cette Chapelle détient des connaissances magiques permettant de créer des Homoncles de Yohual-Tecuhtlin. Ce projet se nomme Hécatombe et a pour objectif l'asservissement des Selenim amérindiens. Les hauts dignitaires templiers ont rencontré le dirigeant de cette Chapelle, Guierrez Rebello, et ils ont conclu une alliance qui se brisera le jour où le centième Homoncle sera créé.

LE JAPON

Le Japon a toujours été un pays que les Templiers ont souhaité contrôlé. Ses initiés y prospectent depuis longtemps et ont même réussi après la seconde guerre mondiale, en 1945, à s'implanter dans le détroit d'Okhotsk au Nord du pays par l'intermédiaire des troupes armées de l'URSS. L'OHIRE a donc une base depuis cette époque pour tenter de s'étendre plus largement et plus durablement au Japon, mais la présence et l'hégémonie R+C sur ce territoire empêche la réussite de son objectif.

Depuis quelques années, les agents les plus efficaces de l'OHIRE ont été envoyés au Japon pour infiltrer la secte Aum Shinri-kyo, une secte issue du bouddhisme, et à l'origine de l'attentat au gaz sarin dans le métro de Yokohama. Étrangement cette secte avait prédit pour 1999 la fin du monde pour cause de guerre nucléaire. L'OHIRE lui fournit des armes, par l'intermédiaire de la mafia russe. La guerre d'influence qui oppose le Temple aux R+C passe donc par des actions terroristes. Secrètement, le fondateur et dirigeant de cette secte, Ashiva, recherche un moyen de réveiller les derniers Kamis, Nephilim de l'archipel nipponne, endormis depuis l'Abra-Melin et s'est pour cela allié à la Synarchie.



L'ASTRAL

Le Temple a créé des Galions élémentaires permettant de pénétrer physiquement dans les Plans subtils. Ce projet dément devait aboutir, lors de l'Apocalypse, à la destruction de la Cité des Vertiges, Aggartha, mais le Bâton a échoué et compte bien réussir en fomentant des alliances plus ou moins avouables. Les Galions voguent dans les Akasha, les Anti-Galions explorent les Anti-Terres.

Les Akasha devaient être la porte menant à Aggartha, mais la Résille protégeant la cité a toujours empêché les Templiers de la découvrir. De plus, la trahison de Larménus de Jérusalem, un Naute ressuscité (Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem), a ralenti l'action du Temple dans les Akasha. Il s'est rallié après le Conclave Majeur de 1999 à la cause des Nephilim, et ce revirement imprévu a permis plusieurs victoires des Immortels contre le Temple (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 121). Cette trahison n'a pas empêché les Chevaliers-Rêveurs de continuer leur action destructrice. Tout récemment le vaisseau de Terre, le Galion Lumen, a accosté sur une Écume liée à l'Hyperborée. Les Templiers veulent réactiver l'Akasha en y plantant des fruits d'or pour attirer l'Atalante fugitive. Ils pensent que celle-ci connaît le chemin qui mène vers Aggartha.

Les Templiers sont beaucoup moins intéressés par les Anti-Terres pour deux raisons. La première est due à leur faible connaissance de ces Plans subtils et la seconde est liée à leur symbolique dérangement, proche de l'Enfer. Ces deux raisons ne les ont pas empêchés de construire des Anti-Galions. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que les Anti-Galions sont attirés par le Lieu Inconnu (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, pp. 148-149). Les Euménides cherchent un moyen de sortir de leur Royaume et pensent que ces Galions vont leur permettre de remonter à la surface. Depuis quelques mois, les dirigeants du Temple ont perdu leur Anti-Galion de Feu et n'ont aucune nouvelle des Templiers qui étaient à son bord. Le navire a été attiré par le Royaume des Euménides et une des trois Euménides s'est accrochée à lui, tuant tous les passagers. Depuis, l'Anti-Galion dérive dans les Anti-Terres et remonte lentement à la surface. L'Euménide s'est assoupie, perdant le contrôle du vaisseau. Cet événement n'est pas resté inaperçu car des Pérégrins d'EntreMondes ont remarqué une résurgence dans les Anti-Terres d'un mythe lié au vaisseau fantôme.



Ressuscité par les pouvoirs de G. Larménus de Jérusalem trahit ses frères Templiers pour explorer l'Astral au côté des Nephilim

RELATIONS

Les Arcanes mineurs



LES MYSTÈRES

Les relations entre les Mystes et les Templiers sont conflictuelles depuis la naissance du Temple de la Vie sous l'Égypte d'Akhenaton. Les Mystes érigent la Sapience comme objectif premier, les Templiers ont plutôt tendance à se méfier d'elle, préférant de loin les méthodes physiques beaucoup plus expéditives.

De nos jours, plusieurs conflits déclarés opposent les deux Arcanes mineurs. Tout d'abord, l'OHIRE mène une guerre occulte et financière aux Mystères d'Isis, les deux factions se battant pour l'achat d'objets de grande valeur vendus aux enchères.

Ensuite, il n'est pas rare de voir une obédience du Temple s'attaquer à une Chapelle pour lui voler ses ressources en Orichalque, palliant ainsi à sa faible connaissance dans la création d'épées ou d'artefacts en métal honni. L'exemple le plus parlant est celui de l'Ordre des Chevaliers de Saint André du Chardon d'Écosse qui a volé à une Chapelle Myste des plans situant les carrières d'Orichalque en Grande-Bretagne.

Enfin, ce conflit peut prendre le visage d'une lutte d'influence, comme celle opposant les Assassins et le Conseil impérial de l'Azur, Chapelle Fleuve d'Orient, pour la domination d'une région en Iran.

Outre les conflits, il arrive parfois que les deux Arcanes mineurs s'allient pour la bonne cause, c'est-à-dire la destruction des Nephilim ou la lutte contre un autre Arcane mineur. Le meilleur exemple est l'alliance du Bâton et de l'Épée contre les déviances de l'Hermetic Order of the Golden Dawn à la fin du XIX^e siècle.



LA R+C

Leur relation se situe entre la jalousie et l'intérêt. Tout d'abord, les Templiers envient les R+C pour leur magie solaire. Ils pensent que ce savoir, en possession du Temple, permettrait une victoire aisée contre les Immortels. Des rencontres entre les deux Arcanes mineurs ont lieu pour essayer de s'entendre sur un éventuel échange de bons procédés. Pour l'instant, toutes ces tentatives ont échoué. Ensuite, les Templiers s'intéressent de près à Shambhala, la cité légendaire des R+C, depuis la seconde guerre mondiale. Encore aujourd'hui, le Temple manipule les armées chinoises pour s'infiltrer au Tibet et découvrir les portes de cette cité, lieu où règne Ram et les Supérieurs Invisibles.



LA SYNARCHIE

Les relations houleuses entre les deux Arcanes mineurs débutent pendant la Guerre des Gaules, quand le Temple s'infiltré et noyauté les sociétés maçonniques, les Pontifex. Ces sociétés maçonniques primitives ont permis au Temple de s'infiltrer au sein de l'empire romain. Ce n'est que pendant le Moyen Âge que les deux Arcanes mineurs se sont alliés, l'un finançant les constructions de monuments religieux — le Temple, et l'autre les construisant — la Synarchie. Ensuite, les deux sociétés secrètes se sont ignorées pendant longtemps, mais les événements du crack boursier de 1929 ont déclenché une véritable guerre économique. Le Temple, hégémonique sur ce territoire depuis le XV^e siècle ne tolère aucunement la présence synarque. Le conflit occulte se situe au niveau boursier et financier, chacun essayant de ruiner les bases de son adversaire, créant des sociétés écran pour le tromper, multipliant les projets de contrôle des différents services de l'Administration américaine.

Les Immortels



LES SELENIM

Les relations entre les Templiers et les Selenim sont presque inexistantes. L'existence des Selenim est connue uniquement des cinq obédiences de Manteaux Rouge. L'immunité des Maudits à l'Orichalque fait qu'ils sont encore plus haïs que les Nephilim. Les Chevaliers teutoniques se sont toujours spécialisés dans la lutte contre les Selenim en Europe de l'Est. Sans pour autant éviter que des Maudits les infiltrent.



LES AR-KAÏM

Les Révélés sont, pour l'instant, les Immortels les moins connus du Temple. Leur apparition récente n'est connue

que dans les hautes sphères de la hiérarchie du Temple. Les interprétations quant à leur nature varient selon les courants idéologiques et théologiques. Pour les traditionalistes, les Ar-Kaïm sont considérés comme des saints des temps modernes. Ils sont apparus dans la Révélation pour soutenir le Temple et détruire les Nephilim, les démons issus des enfers, grâce à leurs miracles. En revanche, pour les modernistes, les Ar-Kaïm sont des aberrations magiques. Ils les soupçonnent d'être issus des expériences ratées des Adoptés du Pape. Cette nouvelle « espèce » démoniaque, insensible à l'Orichalque, aurait été conçue comme un bouclier pour protéger les Nephilim des attaques du Temple.

LES ARCANES MAJEURS

Le Temple a pour ennemi : le Bateleur, du fait de son exposition au monde profane ; la Papesse car elle détient de nombreux secrets Nephilim dans ses hermétiques ; l'Empereur et son allié le Chariot car ces Arcanes ont des zones d'influence communes ; le Pape pour sa volonté de dominer l'homme en tant que dieu ; l'Amoureux dont les Cours d'Amor constituent des cibles faciles ; la Justice qui est en guerre ouverte contre lui ; la Roue de la Fortune qui possède des connaissances précieuses ; la Renaissance, pour ce qu'elle regroupe : des « vampires » ; la Tempérance, pour son rôle de médecin des Immortels ; la Maison-Dieu, pour son rôle de protecteur de la Sapience ; la Lune qui l'a attaqué à plusieurs reprises ; le Soleil qui, comme la Lune, se bat sur tous les fronts contre lui, n'hésitant pas à l'attaquer le premier et le Mat qui pervertit les humains.

En revanche, le Temple est en paix : avec le Diable, car ces deux Arcanes ont un objectif commun, la destruction de la Cité des Vertiges ; avec l'Impératrice, avec qui il a signé un accord de non-agression.

Le Temple ignore : l'Ermite, car il a tendance à s'exclure des conflits occultes ; la Force, car les deux Arcanes ne jouent pas dans les mêmes domaines d'actions ; le Pendu, inconnu ou presque ; l'Étoile, qui est un Arcane Majeur discret et le Jugement, qu'il dédaigne.

LE 666

Le 666 et l'ordre du Temple n'entretiennent aucune relation concrète. Le Temple de la Vie a découvert son existence après le Conclave majeur de 1999 et aujourd'hui, il ne sait pas si le 666 peut être utile dans ses plans. Il se doute que le 666 est un

danger pour la communauté Nephilim, mais également pour lui-même. Le Temple préfère attendre avant de se positionner vis-à-vis du 666.

LES BOHÉMIENS

Les Bohémiens ont été pourchassés par le Temple pendant la seconde guerre mondiale. Ils furent aidés par des Immortels, mais l'extermination de dizaines de milliers de Tsiganes n'a pu être empêchée. Pour se protéger le Peuple élu a créé un réseau invisible, la Toile de Brume, ce qui a permis de cacher une partie des secrets Bohémiens aux yeux des Templiers. Ces derniers n'ont pas connaissance de la sensibilité des Bohémiens à l'Orichalque et n'ont donc jamais pensé à l'utiliser sur eux.

Les profanes

Il y a deux types de profanes, ceux qui sont manipulés par le Temple à ses fins, les convers — fondations, organisations internationales, etc. —, et ceux qui s'opposent au Grand Plan ou qui en ont connaissance en partie, les *melicade-fers* — sociétés secrètes, sectes, etc.

TUBALCAAN

La nature particulière de Tubalcaan fait qu'il faut différencier les paramètres ludiques du Baphomet de celles de l'Eidolon.

LE BAPHOMET

Ka-Soleil : Très Initié.

Ka-éléments : Initié en Terre, Feu, Air et Eau et Pas Initié en Lune.

Sciences occultes : aucune.

Traditions à Maître : Arcanes mineurs (Bâton et Épée), Ésotérisme, Histoire invisible (des Compacts secrets à la Révélation), Langues (toutes celles maîtrisées par les Grands Maîtres successifs), Sciences occultes (Alchimie, Kabbale et Magie).

NOTE : le Baphomet possède l'ensemble des Compétences et des Traditions qu'ont possédées les Grands Maîtres successifs du Temple incarnés par l'Eidolon.

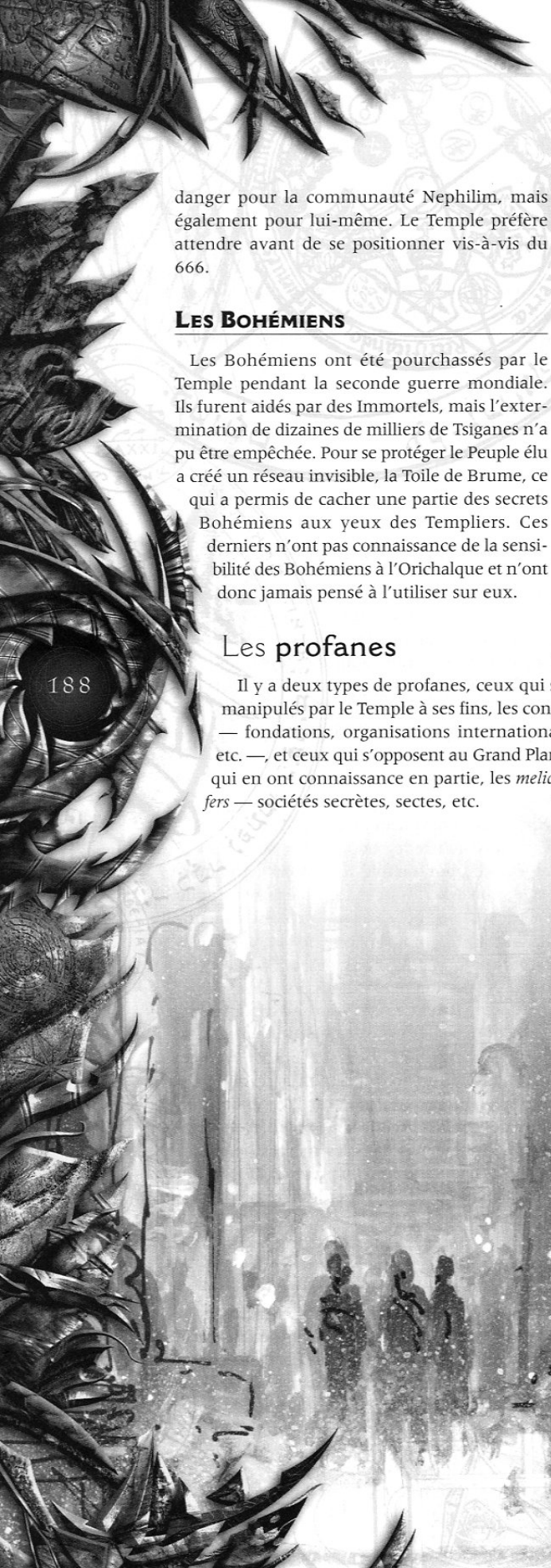
L'EIDOLON

Ka-Soleil : aucun.

Lune : Assez Initié.

Sciences occultes : aucune.

NOTE : l'Eidolon ne possède pas de Compétences. En outre, il possède les mêmes Traditions que le Baphomet.



FIGURES

TUBALCAAN

Aspect

Le **Baphomet** est une monstruosité qui n'a presque plus rien d'humain. Il fait plus de trois mètres et est constitué d'un assemblage de plusieurs corps humains dont les chairs ont fusionné, de verre et de métal.

Lorsqu'il n'est pas incarné, l'**Eïdolon** n'est visible qu'en Vision-Ka. C'est un être fantomatique de Ka-lune ayant l'apparence de Tubalcaan lors de la naissance de l'ordre.

Caractère

« Woooooarrrrrrghh! ! Maudits! Tous maudits! Déchus et Mystes, je vous maudis! Par la force du bâton, vous serez détruits. Arrrrgh! »

NOTE: L'Eïdolon a la personnalité du Baphomet. Son « simulacre » conserve la sienne et lui confère une partie de la personnalité de ce dernier, mais son incarnation l'oblige à prendre une partie de celle de son « simulacre ».

Histoire

Durant l'ère des Compacts secrets, après avoir érigé le Temple de la Vie, Tubalcaan comprit que son combat ne faisait que commencer et que sa vie ne suffirait pas à le mener à bien. Il avait deviné que les Nephilim étaient des Immortels et voulut percer leurs secrets. Avec ses Chevaliers invisibles, il emprisonna des Immortels et leur fit subir d'ignobles tortures — qualifiées d'expériences. Après moult essais infructueux, les premiers Templiers parvinrent à extraire une branche de Terre d'un Pentacle, puis à la greffer sur le Ka-Soleil de Tubalcaan. Sans lui conférer l'immortalité, ceci lui permit de voir son espérance de vie augmenter considérablement. Forts de cette découverte, les Chevaliers invisibles poursuivirent leurs recherches. D'autres Déchus furent emprisonnés et torturés. Rapidement, Tubalcaan fut doté d'un Ka-Soleil auquel étaient accrochés les cinq Éléments. Évidemment, des tentatives de greffe eurent lieu sur d'autres humains, mais toutes échouèrent, tuant les sujets ou les plongeant dans la folie. Parmi les Nephilim emprisonnés se trouvait Esméralda, l'Hydrim du Glorieux Alliage. Celle-ci s'était attaquée au Temple de la Vie à cause des expériences qu'ils effectuaient sur des fragments de son cocon d'émeraude. Affaiblie par celles-ci et par le pouvoir des Portes du temple (cf. *Histoire invisible, Premier Apogée: le Temple de la Vie*), Esméralda fut emprisonnée. Sa beauté lui permit d'échapper à la mort, mais elle fut condamnée à danser pour Tubalcaan. Celui-ci voyait des symboles ésotériques dans chacun de ses pas et chacun de ses gestes. L'observer devint une obsession et pendant un temps il délaissa ses hommes et sa compagne. Le nombre de disparitions finit par inquiéter suffisamment les Déchus pour qu'ils consentent à accepter une alliance avec les Mystères. Une terrible bataille eut lieu. Anubis le Chacal fut appelé et le Temple de la Vie fut

dispersé. Les Nephilim pensèrent avoir tué Tubalcaan. Il n'en était rien.

Les Chevaliers invisibles parvinrent à s'enfuir. Avant de se disperser pour porter la parole de Tubalcaan aux quatre coins du monde connu, ils firent un serment: jamais aucune femme ne serait initiée au Temple ni admise dans une demeure de l'ordre car leur présence troublait les cœurs et affaiblissait les esprits. Pour eux, Tubalcaan était le plus grand et ce n'était pas tant Anubis le Chacal que la beauté d'Esméralda qui l'avait vaincu.

Blessé à mort, le fondateur du Bâton utilisa ses dernières forces pour puiser de l'énergie dans son Ka-terre. Cela fonctionna partiellement et il survécut. Dans le désordre qui suivit la déroute de son armée, il parvint à s'enfuir et à rallier un village nubien où il pansa ses blessures. Puis, il se mit en quête de ses compagnons. Il ne les retrouva pas, mais ces années d'errance ne firent que renforcer sa détermination. Sa colère se mua en haine et il oublia le premier objectif qu'il s'était fixé, donner au peuple les armes de la connaissance. Il était obnubilé par une seule chose: la domination du monde. Il avait décidé de mettre à genoux les Nephilim et les Mystères.

Il finit par se rendre Jérusalem et profita du chaos généré par l'assassinat d'Hiram pour se cacher dans les souterrains du temple de Salomon. Là-bas, il put reprendre ses études sur l'Orichalque et son rapport aux Ka-éléments. Il savait que son vieillissement était seulement ralenti et, qu'un jour, il mourrait. À force d'études, il parvint à fabriquer un cocon de verre et de métal enrichi de Terres Rares et d'Orichalque, dans lequel il transféra son Ka-Soleil et ses Éléments. Laissant son corps vide à l'abandon, il devint le Baphomet. Ce nouvel état lui fit découvrir de nouvelles formes de méditation qui lui permirent de détacher une grande partie de sa Lune de son noyau solaire — ce Ka était l'Élément qu'il comprenait le mieux par son lien avec le rêve. Cette partie devint l'Eïdolon, un reflet fantomatique de Tubalcaan capable de s'incarner en un humain et de communiquer avec lui par le biais des rêves.

Dans le monde profane, le temple de Salomon fut détruit puis reconstruit. Au milieu du 11^e siècle après Jésus-Christ, il fut à nouveau consacré. Des humains pénétrèrent dans ses souterrains et découvrirent le Baphomet. L'un d'eux fut possédé par l'Eïdolon et plongea dans un délire mystique où Jéhovah se confondait avec le Baphomet. Il retrouva les ramifications de l'Ordre du Temple en Palestine et devint le premier Grand Maître. La réorganisation du Temple pouvait commencer.

Au XII^e siècle, le Baphomet fut rapatrié dans les catacombes de Paris par douze Chevaliers, mais ils furent attaqués par la Maison-Dieu. Le cocon du Baphomet se brisa et les Ka se répartirent dans les Chevaliers qui sombrèrent dans la folie. L'Eïdolon parvint à stabiliser leur état au prix d'un terrible effort. Les corps des douze Chevaliers fusionnèrent pour reformer le Baphomet qui prit alors sa forme actuelle. Il fallut attendre 1954 pour que le Baphomet quitte Paris et soit convoyé dans les sous-sols de la base de Black Creek, dans le désert du Nevada.

L'échec du lancement du Grand Plan et la trahison de Larménus de Jérusalem, même si elle était prévisible, a plongé Tubalcaan dans un océan de souffrance, à la lisière de la folie. L'Eïdolon s'est bien incarné dans Armando Cavarla, mais il ne lui transmet que des cauchemars. Pour la première fois depuis près de deux mille ans, le Grand Maître du Temple ne reçoit aucune directive de Tubalcaan.

Influence

Jusqu'en 1999, Tubalcaan est resté le maître incontesté de l'ordre du Temple, physiquement comme spirituellement. De nos jours, son repli fait qu'il ne contrôle plus rien.

Buts

Tubalcaan a créé le Temple de la Vie pour ne pas laisser la connaissance véritable aux mains d'une élite pratiquant la cooptation, mais les événements ont fait que le Temple est devenu de plus en plus l'instrument de



Les Nautes en train de planifier l'apocalypse (1999)

sa vengeance contre les Nephilim et les Mystères. Les défaites successives de l'Ordre ont brisé son assurance et sa confiance. De nos jours, Tubalcaan n'a plus conscience du temps qui passe et n'a plus de buts.

Le Grand Plan

« La réussite du Grand Plan verra l'aboutissement de plus de trois mille ans de luttes acharnées. Notre victoire dans le monde profane nous permettra de détruire l'économie de nos ennemis ainsi que leurs appuis militaires, alors que notre victoire dans les Plans subtils mettra à bas la Cité des Vertiges, le lieu maudit d'où le gouvernement invisible des Déchus influence l'histoire. Nous pourchasserons et éliminerons les Déchus et les faux initiés des autres Arcanes mineurs. Ainsi, nous régnerons sur les mondes visible et invisible et nous libérerons

LES NAUTES

NOM

Armando Cavarla
Le Paraclet
Gill Bates
Paul Don Orchard
Ibrahim Ahabchane
Henri-Edouard de Saint-Brieux
Yoshiro Matatsu

Vladimir Poltine
Heinrich Zeller
Philippe de Villiers de l'Isle-Adam
Samuel Robertson Domanlet
L'Agha Khan IV

QUI SONT-ILS ? QUEL(S) TITRE(S) ONT-ILS ?

G, Grand Maître, L'ombre du Baphomet
Écuyer suprême, Glorieux porte-lumière du Baphomet
L'œil du Baphomet
La main du Baphomet
Grand Masque suprême, Le bras du Baphomet
Grand Veilleur suprême de l'Ordre des Veilleurs du Temple
La griffe du Baphomet,
Grand Gardien de la Confrérie des Gardiens d'Orichalque
Grand Chevalier égyptien de l'OHIRE
Grand Maître des Chevaliers teutoniques
Grand Maître de l'Ordre de Malte
Grand Maître de la Milice du Christ
Grand Maître des Assassins

l'humanité des complots invisibles et des intrigues millénaires et nous la conduirons vers la véritable connaissance. Vers la lumière ! »

Discours du Grand Maître (incarné par l'Eïdolon)
au Prieuré de Sion, Black Creek, 1992.

LES NAUTES ET LE PRIEURÉ DE SION

Étonnamment, le Prieuré de Sion a laissé une marque bien plus importante dans l'histoire profane que dans l'Histoire invisible. Cela est dû aux manipulations des Nautes qui délivrent sciemment de vraies et de fausses informations à des profanes intéressés par l'occulte afin de décrédibiliser leur ordre aux yeux des initiés et de les en désintéresser.

NOTE : les termes « orthodoxe », « néo-Templier », « traditionaliste » et « moderniste » sont définis in Structure et méthodes.

Histoire et organisation

Créé à la fin du XI^e siècle, à Jérusalem, le Prieuré de Sion se voulait comme un rassemblement d'hommes peu impliqués dans la hiérarchie du Temple exotérique et pouvant ainsi consacrer leur temps au Grand Plan. C'est notamment grâce au Prieuré de Sion que le Temple se releva si vite de sa chute au XIV^e siècle. À la fin des années 1980, le Grand Maître nomma cinq Nautes au rang de Bailli ainsi qu'à la tête des cinq obédiences Manteaux Rouges, ceci pour éviter les velléités d'indépendance de certaines obédiences et ou commanderies. Dans le même temps, plusieurs dignitaires Manteaux Blancs et Rouges furent jugés et exécutés pour désobéissance ou trahison afin de s'assurer de la bonne volonté de tous.

À cause de la tourmente de 1999, les Nautes ne sont plus aussi soudés qu'avant. Chacun explique à sa manière l'échec de la mise en branle du Grand Plan et possède « la » solution pour y remédier. Le nouveau Grand Maître a compris que le Prieuré de Sion risquait d'écarter. Afin de diminuer les risques d'un coup

LE GRAND TRIBUNAL

Les Assassins et les Chevaliers teutoniques sont parfois rassemblés par les Nautes dans le Grand Tribunal qui est la seule institution permettant au Temple de condamner un Manteau Rouge ou un profane éminent. Il arrive que le Grand Tribunal soit présidé par le Grand Maître en personne dans des situations critiques et graves. Certaines décisions de cette assemblée ne sont pas restées sans écho dans le monde profane : tentative d'assassinat d'un pape, assassinat d'un président des États-Unis d'Amérique, assassinat d'une figure politique de l'État d'Israël, etc.

Le Grand Tribunal est en contact avec la Justice, la Haute Cour du Démembre — la Chapelle Fleuve des Mystères du Midi —, ainsi qu'avec des dignitaires de la Synarchie et des R+C — en l'occurrence, deux Illuminés humains et le Supérieur Invisible du Corps. Ensemble, ces initiés décident des zones de paix occultes à travers le monde comme ce fut le cas au musée de New York lors de l'exposition « Au temps d'Akhenaton » en 1999.

de force, il a placé des hommes de confiance à la tête de chacun des bailliages, mais a laissé le titre de Bailli aux Nautes pour ne pas trop les vexer. Ceux-ci ne pouvaient, de toute façon, assumer leurs charges.

Les Nautes

ARMANDO CAVARLA

Ancien Paraclet et ancien noble castillan répondant au nom de José del Olmo, Armando Cavarla est devenu G après la mort de Kavigan. Distingué, doté d'un esprit brillant, il a toujours été sûr de lui... jusqu'à aujourd'hui. Confronté au silence de l'Eïdolon et à la trahison de Larménus de Jérusalem, il a arrêté la mise en branle du Grand Plan, a nommé les nouveaux Nautes selon les dernières directives de Kavigan et a fait élire un nouveau Paraclet. À l'heure actuelle, son souci principal est de maintenir la cohésion du Temple en attendant un signe de Tubalcaan via l'Eïdolon, il a lancé différentes missions pour permettre à ce dernier de recouvrer sa raison. Cavarla est un Templier orthodoxe et plutôt traditionaliste. Néanmoins, si l'Eïdolon lui indique clairement que le Grand Plan doit être lancé immédiatement, il le fera car il est avant tout fidèle à Tubalcaan et le restera jusqu'au bout.

LE PARACLET

La charge de Paraclet existe depuis la création du Prieuré de Sion. Elle ne consiste qu'à une chose : se préparer à devenir l'ombre du Baphomet, le Grand Maître. À la mort de Kavigan, un nouveau Paraclet a été élu par les Nautes : John Mc Allister, l'ancien Grand Masque suprême. Celui-ci est connu pour son courage et son total dévouement au Temple. Pourtant, il est l'un des responsables de la mort de Kavigan. En effet, en 1999, profitant de la tourmente de la mise en place du Grand Plan, il a quitté son rôle de garde du corps du Grand Maître et a été remplacé par deux Masques (voir plus bas) choisis par ses soins parmi les moins efficaces. Il espérait la mort de Kavigan qu'il considérait comme un piètre Grand Maître, mais ne pensait pas que cela stopperait le Grand Plan.

Orthodoxe de cœur, il ne rechigne pas sur les méthodes des néo-Templiers. Moderniste, il est prêt à assassiner Cavarla de ses mains si le lancement du Grand Plan tarde trop.

GILL BATES

PDG de Microserf, Gill Bates a en charge l'agence de renseignement du Temple — *Int Staff* — et du réseau de communication de l'Ordre. De plus, il est responsable d'une partie non négligeable du Grand Plan visant à contrôler la quasi-totalité des ordinateurs de la planète grâce à un système d'exploitation, *Winbows* et à un virus caché en son sein qui devait déclencher le « bogue de l'an 2000 ».

Néo-Templier et moderniste, Bates n'attend que le feu vert du Grand Maître pour activer ce dernier.

PAUL DON OCHARD

Fils de Bernadotte Don Ochard, le fondateur de la secte Bianética, Paul a gravi les échelons de l'ordre à une vitesse phénoménale. Il gère les affaires de la Bianética depuis la mort de son père et est en quelque sorte le responsable financier du Temple. Il s'occupe aussi d'autres petites sectes plus ou moins proche de l'esprit de la Bianética permettant des recherches poussées sur la manipulation mentale, terrain sur lequel les Templiers sont devancés par de nombreux acteurs occultes.

Néo-Templier à tendance moderniste, il se range pour l'instant à l'avis du Grand Maître car il aimerait renforcer sa position au sein de l'ordre. Si le vent tourne, il n'hésitera pas à rejoindre ouvertement les modernistes.

IBRAHIM AHABCHANE

Ce Naute est le chef des Masques (voir plus bas) et le garde du corps personnel du Grand Maître qu'il ne quitte pas d'un pouce. Ibrahim est un guerrier fanatique formé à l'origine par les Assassins et entièrement dévoué au Temple. Orthodoxe dans l'âme, il n'hésite pourtant pas à utiliser les moyens modernes pour accomplir sa mission. Plutôt moderniste, il se rangera néanmoins toujours à l'avis du Grand Maître.

Les **Masques** sont la « garde prétorienne » du Grand Maître, la « fiancée de la mort » de l'Ordre. Les Masques sont rompus à toutes sortes de techniques de combat et de dissimulation — ils ont été formés par les Assassins et ont suivi des « stages » à l'OHIRE. De plus, ils sont équipés d'Homoncules de Nephilim Très Initiés tombés sous leurs coups. Leur corps contient de nombreuses pièces d'Orichalque greffées sous la peau. Ils portent aussi des talismans qui les protègent des Sciences occultes Nephilim.

HENRI-EDOUARD DE SAINT-BRIEUX

Vieil homme au regard franc et à l'air affable, Saint-Brieux est en réalité un homme sévère et cruel. Il a en charge l'Ordre des Veilleurs du Temple. C'est lui qui a résolu la crise dans le bailliage *Francia* et a permis au comte d'Armont d'en devenir le Bailli (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 89). Il a récemment lancé une purge afin d'éviter qu'une telle sécession se reproduise. De Saint-Brieux est orthodoxe et traditionaliste.

Bien qu'il soit dirigé par un Naute, l'**Ordre des Veilleurs du Temple** est composé de Manteaux Noirs. Au XIV^e siècle, alors que l'ordre subissait les coups des soldats de Philippe le Bel, le Grand Maître a eu l'idée d'organiser une obédience dont la charge serait de transmettre les secrets initiatiques du Temple à ceux qui tenteraient dans le futur de reconstituer le tissu templier français. Les Veilleurs ont été chargés de transmettre ces Rites aux Templiers qui fuyaient vers des terres d'accueil comme le royaume du Portugal. Depuis le XIX^e siècle, cet Ordre espionne les Templiers français grâce à des Chevaliers-Veilleurs implantés dans chacune des commanderies du bailliage *Francia* et dans quatre commanderies limitrophes. Évidemment, les Templiers ne voient dans cet Ordre qu'un simple organe de communication.

YOSHIRO MATATSU

Yoshiro Matatsu est un samourai entièrement dévoué à Tubalcaan et au Grand Maître. C'est un guerrier fanatique, mais droit et noble. Après l'arrêt de la mise en place du Grand Plan, il a



Les Masques : les hommes aux mille visages du Temple.

décidé de réformer sa confrérie. Celle-ci devait et doit toujours servir de fer de lance dans l'assaut donné aux Plans subtils et une partie des Gardiens a donc rejoint l'Ordre de Malte, mais Yoshio Matatsu s'est arrangé pour que certains de ses Templiers restent dans les commanderies souveraines. En cas de problème à la tête d'un bailliage, près de quatre-vingts Gardiens d'Orichalque peuvent être présents en moins de trois jours et reprendre le contrôle. Matatsu est orthodoxe et traditionaliste.

À l'image des Veilleurs du Temple, les **Gardiens d'Orichalque** ont un rôle à part dans l'organigramme du Temple. En effet, ils forment un groupe dirigé par un Naute et composé de Manteaux Blancs et Rouges dont la plupart appartiennent à une autre obédience. Leur base est en *Terræ Sanctæ*, mais ils sont dans tous les bailliages. Ce sont des guerriers mystiques ayant des connaissances importantes en maniement des Homoncules et sachant fabriquer les armes en Orichalque, les Stases et les Homoncules.

VLADIMIR POLTINE

Ancien chef des services secrets russes, Vladimir Poltine a rapidement gravi les échelons de l'OHIRE et a été nommé Naute après la mort de l'ancien Grand Chevalier. Ses intrigues en Russie l'ont amené à en devenir président, assurant au Temple une hégémonie locale pour quelques années encore. C'est un homme intelligent, machiavélique et cruel. Les autres Nautes se demandent comment Vladimir Poltine peut assumer sa charge de Grand Chevalier, de Naute et de président de la Russie. En réalité, il ne peut pas. Son secret est qu'il a un frère jumeau. Celui-ci a fait croire à sa mort — pour plaisanter — lorsqu'ils avaient dix-huit ans. L'expérience leur ayant permis d'accomplir de nombreuses choses, ils n'ont jamais démenti. De nos jours, même le Grand Maître ignore cette « supercherie ». Poltine est un néo-Templier moderniste.

HEINRICH ZELLER

Heinrich Zeller est le fils de l'ancien Grand Maître des Chevaliers teutoniques. Il a été élevé dans l'esprit du Temple et est à son image : déterminé, inflexible et violent. Depuis, que son Ordre a accédé au rang de Manteaux Rouges et qu'il a été nommé Naute, Zeller est devenu plus inflexible que jamais. Aucun de ses chevaliers n'a le droit à deux échecs. Même s'il pense que le Grand Plan devrait être lancé le plus rapidement possible, sa fidélité au Temple et sa haine des félons font qu'il ne trahira jamais Tubalcaan. Quant à l'actuel Grand Maître, c'est une autre histoire. Zeller est un néo-Templier moderniste.

PHILIPPE DE VILLIERS DE L'ISLE-ADAM

Ancien chevalier des croisades, Villiers de l'Isle-Adam a été ressuscité par le Grand Maître quelques années avant l'an 2000. La trahison de Larménus de Jérusalem lui a permis de récupérer la plupart des Galions élémentaires. Il en a envoyé deux à la poursuite de ce dernier suivant les ordres de G et en envoyé quatre autres officieusement. Un est à la recherche du Sidh pour s'emparer de la fontaine de Jouvence et deux autres cherchent à localiser Aggartha. Le dernier est amarré à une Écume dont Villiers de l'Isle-Adam connaît une Porte à laquelle il peut rapi-

dement accéder. Il pense que le Grand Plan aurait dû être lancé malgré la mort de Kavigan car il craint qu'aucune autre date que 2000 porte une symbolique suffisamment forte pour leur permettre la victoire. Il complotait avec Domanlet pour trouver un moyen de faire bouger le Temple. Sa résurrection a fait chanceler sa raison et il lui arrive d'avoir des accès de violence inimaginables. Il est orthodoxe et traditionaliste.

SAMUEL ROBERTSON DOMANLET

Après deux échecs consécutifs — la destruction du onzième Galion (KLN) par d'intrépides Immortels et le fait que Clint Bilton ait échappé à un procès dans l'affaire du Samantha-gate —, la position de Domanlet est vacillante. Si Cavarla ne l'a pas fait éliminer, c'est uniquement parce que ses hommes le respectent et qu'il a accompli un formidable travail en tant que bailli de *Terræ Novæ*. Domanlet a bien compris cela, mais il ne craint pas d'être éliminé. Il est atteint d'un cancer généralisé et son dernier vœu est de voir le lancement du Grand Plan. Il s'est rapproché de Villiers de l'Isle-Adam, le Naute le plus respecté et donc le plus libre de faire des écarts envers G. Domanlet est un néo-Templier moderniste.

L'AGHA KHAN IV

Personne ne connaît l'âge, ni le nom de ce dangereux vieillard au regard d'acier qu'est le Vieux de la Montagne, l'Agha Khan IV. Assassin suprême et meneur d'hommes exemplaire, c'est lui qui a permis la réorganisation des Chevaliers teutoniques au lendemain de la chute du IIIe Reich et donc leur accession au rang de Manteaux Rouges. Plus sévère encore que Zeller, il aime tuer de ses mains les Assassins ayant failli à leur mission ce qui par ailleurs est très rare. Le Vieux de la Montagne est un orthodoxe traditionaliste.

MARCEL QUINCAMPOIX

Aspect

Marcel Quincampoix est petit et gros. Il a de petits yeux clairs qui s'illuminent lorsqu'il entend les mots « argent », « profit » ou n'importe quel autre évoquant un rapport sexuel. Il porte une petite moustache presque aussi grasse que les rares cheveux qui lui restent. Il a toujours sur lui un mouchoir à carreaux

pour essuyer son front et son visage constamment couvert de sueur. En matière de vêtements, il affectionne les costumes italiens lorsqu'il est de sortie ou en rendez-vous, mais il préfère porter un jogging et un gilet lorsqu'il est à son bureau.

Caractère

« Bon, arrêtez de me faire perdre mon temps ! J'ai deux scènes à tourner aujourd'hui, un film à monter et trois filles roumaines à aller chercher à l'aéroport ! Sans compter le temps que j'avais devoir passer avec elles ! Je me fous de savoir que le Chevalier-Scribe veut me voir. S'il a du temps à perdre, il sait où me trouver. Quand c'est pas pour les affaires, il le sait en tout cas. Alors, quand je dis R.A.S., vous notez R.A.S. et *basta* ! Si vous continuez frère p'tite tête, vous allez finir au fond d'une rivière avec un caillou plus gros que votre mère attaché aux pieds. »

Marcel Quincampoix aime particulièrement les cigares cubains, le sexe, les lunettes à verres fumés et rouler en Chevrolet décapotable en passant la main par-dessus la portière et en agitant sa gourmette. Il déteste la pluie, les empêcheurs de tourner en rond et la bouillabaisse.

Histoire

Marcel Quincampoix est né par un beau jour de juillet 1954. Son père était dans le milieu, mais surtout il avait été adoubé par le Temple. Ceci ne changeait pas grand-chose : il braquait des banques et cassait de temps en temps quelques rotules à coup de marteau. Marcel Quincampoix n'a jamais connu sa mère. Elle avait été une prostituée de luxe et s'était suicidée peu de temps après sa naissance.

Le petit Marcel Quincampoix fut donc élevé par son père ainsi que par les prostitués et les starlettes que ce dernier ramenait à la maison. À 14 ans, il vola sa première voiture pour défoncer la vitrine d'un vidéo club et piller le coin des cassettes X. Il fut arrêté par la police, jugé et condamné à deux mois dans une prison pour mineur. Son père ne vint jamais le voir, mais il était là à sa sortie, avec quelques « amies »... Celles-ci passèrent la soirée avec Marcel et lui offrirent un dépucelage orgiaque. À partir de ce jour, son père l'emmena avec lui « pour lui apprendre le métier ». Alors il apprit à casser des mains, à broyer des doigts, à défigurer un homme ou à lui faire très mal sans laisser de traces, mais au final, tout cela l'ennuyait. Marcel avait des rêves de grandeur, il voulait devenir un grand réalisateur de films X.

Il lui fallut attendre ses vingt ans pour pouvoir tourner son premier film amateur, puis son deuxième, son troisième, etc. En parallèle de ses activités artistiques, il continuait à travailler pour le milieu. Cinq ans plus tard, il avait monté sa boîte de productions. Il était aussi devenu Templier. Ce n'était pas par conviction qu'il avait accepté l'intronisation, loin de là même. C'était simplement pour l'argent. Grâce à ses contacts dans le milieu et à sa capacité à trouver à peu près tout — drogue, armes et femmes — et très rapidement, il ne lui fallut pas longtemps pour devenir Chevalier.

Aujourd'hui, Marcel Quincampoix possède une des plus grandes maisons de production de films X au monde. Il a d'ailleurs des filiales sur les cinq continents. Il est Manteau Blanc et fait partie des Croisés de sa commanderie. Pourtant, il se moque éperdument du Temple, de son esprit et de ses buts. Comme au premier jour, tout ce qu'il l'intéresse, c'est l'argent et le pouvoir que cela lui apporte. Il se moque de la Règle du Temple, des Immortels et du Grand Plan. Son grade lui permet d'utiliser le Temple pour faire pression sur ses concurrents et le Temple l'utilise pour faire du *lobbying* auprès des puissants dans le monde entier et pour lui fournir de la drogue et des armes dans certains endroits où il n'est pas en position de force.

L'OHIRE l'a repéré et Vladimir Poltine songe à l'introniser Manteau Rouge, mais il doit trouver un moyen de lui éviter de passer les épreuves qu'il ne pourra jamais réussir. S'il y parvient — ce sera le cas d'ici 2006 —, Marcel Quincampoix se verra propulsé à la tête du réseau Templier infiltré dans les Mafias russe et d'Europe de l'Est. Il acceptera, encore une fois, uniquement pour l'argent et le pouvoir. Il déléguera au maximum son travail pour continuer à produire et à filmer du X.

But

Marcel Quincampoix n'a qu'un seul but : faire que sa vie continue ainsi en se tenant le plus possible éloigné des affaires du Temple.

Le Grand Plan

Il se moque éperdument du Grand Plan et même si on devait lui demander d'y participer, il s'arrangerait pour déléguer ses fonctions.

MARCEL QUINCAMPOIX

Sexe : M.

Âge : 48 ans.

Fortuné, Assez Savant et Très Sociable.

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

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Armes (De poing et Marteau) C, Art (Cinéma) A, (Comédie et Vidéo X) M, Connaissance (Psychologie) A, Piloter (Voiture) C, Recherche d'informations A, Savoir-faire (Monter un film en deux heures et Réaliser un film en deux jours) M, (Bricolage) A, Usages (Bourgeoisie) A et Usages (Hot d'or et Pègre) M. *Traditions :* Arcanes mineurs (Temple) A, Langues (Roumain et Tchecoslovaque) A et (Anglais et Français) C.

Un ennemi pour les Immortels

CONSTRUIRE UNE FACTION

Ce chapitre permet de connaître les moyens et les spécificités d'une Faction du Bâton en fonction des valeurs de ses trois Caractéristiques. Le niveau d'Initiation indique le rang hiérarchique de la Faction, mais aussi le prestige qu'elle a accumulé au fil du temps.

L'INITIATION

Apprenti

Les factions Apprenties sont issues de commanderies ou d'obédiences. Elles sont impliquées à des niveaux locaux et possèdent généralement un réseau de contacts et de ressources léger, mais fiable. Elles sont déléguées à des missions de faible importance. Les Factions Apprenties regroupent également divers clubs ou associations — Fermes. L'essentiel de leurs membres sont des Manteaux Noirs, mais il peut arriver que des Manteaux Blancs soient à leur tête.

Compagnon

Ces Factions représentent le noyau dur du Temple — les Manteaux Blancs. Elles disposent d'une quantité importante de moyens pour réaliser leurs objectifs. Ses membres sont souvent des Manteaux Blancs qui n'ont pas le droit à l'échec. En cela, les missions auxquelles elles sont délégués sont importantes pour le devenir de l'Arcane mineur. Pouvant influencer sur un pays tout entier, elles usent de stratégie et de manipulations pour s'infiltrer aux postes les plus renommés de la société profane.

Maître

Ces Factions sont l'élite du Bâton. Elles dépendent généralement des bailliages ou des obédiences de Manteaux Rouges. Les missions qu'elles se voient confier sont directement liées au Grand Plan. En ce sens, les moyens dont elles disposent sont très importants et leurs permettent des dépenses de toutes sortes. La rigueur dont font preuve ces groupes les rend extrêmement dangereux à aborder ou à contrer. Ils sont en chaque place où la présence du Temple est nécessaire et où la guerre occulte fait rage.

LES CARACTÉRISTIQUES

Savant

Les techniques occultes en possession du Bâton comptent parmi les plus redoutables jamais créées contre les Immortels. Elles vont du plus faible rituel d'exorcisme, aux techniques de fabrication de Stases et d'Homoncules, en passant par la manipulation de l'Orichalque pour la conception d'armes. La majorité du savoir accumulé par le Temple est également due à l'incroyable quantité d'incunables en sa possession. Le Temple les entrepone dans les nombreuses bibliothèques qu'il a réunies au cours du temps. Ainsi, il se renseigne grâce à d'authentiques sources d'informations qui lui permettent de venir à bout des plus grands mystères ésotériques.

- **Pas Savant :** la Faction ne possède aucun moyen de traiter l'information occulte. Ses recherches sont lentes et ses connaissances obsolètes. Elle n'a pas de tête pensante à proprement parler. Ses membres sont tout juste bons à faire des expérimentations hasardeuses et n'ont aucune connaissance de l'occulte. Ils ne possèdent que peu d'objets magiques et sont incapables de les analyser.
- **Peu Savant :** la Faction possède quelques ressources et livres lui donnant les moyens de décortiquer l'information occulte. Ses membres n'ont que des connaissances approximatives. Les recherches aboutissent, mais elles sont lentes. La Faction dispose également de quelques objets plus symboliques qu'actifs. Une arme en métal honni, quelques techniques d'exorcisme héritées des ancêtres de l'Ordre, rien qui ne soit de taille à faire peur à des Immortels. La Faction ne les utilise que pour des actions d'un intérêt exceptionnel.
- **Assez Savant :** la Faction tient à sa disposition une bibliothèque renfermant quelques secrets d'un intérêt certain. Ses membres savent interpréter les messages et trouver les réponses à leurs problèmes. Leurs recherches sont plus poussées et plus fiables. Ils disposent en outre de moyens concrets pour faire face de manière magique à une menace extérieure. La Faction possède quelques techniques de fabrication d'équipements magiques. Elle ne les utilise que lorsqu'elle est sûre de son coup.

- **Savant** : la Faction est marquée par le savoir et dispose d'un trésor remarquable comparable à une importante bibliothèque ésotérique. Ses membres connaissent certains secrets de l'Histoire invisible. Leurs recherches vont droit au but. Ils savent également fabriquer des objets magiques. Disposant d'un bon capital d'Orichalque, ils sont capables de réaliser armes et Stases. Ils n'hésitent pas à s'en servir dans quelque circonstance que ce soit.
- **Très Savant** : la Faction dispose d'un véritable trésor ésotérique. Ses membres sont dotés d'un savoir avancé leur permettant de venir à bout des recherches et des énigmes les plus difficiles. Il s'agit la plupart du temps d'un groupe bénéficiant d'une haute position au sein de l'Arcane mineur. Ses membres sont passés maîtres dans l'art de réaliser toutes sortes d'objets magiques. Ils disposent d'une très importante provision du métal maudit et d'équipements occulte et technologique.

Fortuné

La logique financière du Bâton s'inscrit dans un souci d'approvisionnement permanent en ressources quel qu'en soit l'origine. Elle repose sur un savant mélange de menaces — racket, pression politique, etc. L'Arcane mineur ne soucie guère de la loi, si ce n'est pour s'y soustraire. Il faut toutefois préciser qu'une partie de ses liquidités provient des Frères qui, lorsqu'ils sont adoubés, fournissent à l'Arcane mineur une partie de leurs revenus. Suivant cette logique, le Temple s'enrichit grâce à de nombreuses sectes, comme la Bianética.

- **Pas Fortuné** : l'argent disponible se limite à la caisse d'un club associatif. Les membres investissent leurs propres finances quant au matériel de la Faction et l'équipement est personnel. Le local est comparable à un F3.
- **Peu Fortuné** : quelques économies permettent de faire face à des dépenses classiques comme l'achat d'un véhicule ou de matériel informatique. Les moyens de la Faction sont constitués en grande partie de celui de ses membres. Elle peut disposer d'une maison individuelle ou d'une salle à part pour ses réunions.
- **Assez Fortuné** : une coquette somme d'argent permet à la Faction de disposer de ses propres moyens de transport, d'un armement spécifique pour ses missions et de bâtiments assez grands pour abriter la plupart de ses membres. Elle peut faire face à des dépenses inhabituelles et imprévues.

- **Fortuné** : les finances de la Faction lui permettent beaucoup d'achats hors normes. En plus de posséder ses propres moyens à tous les niveaux, elle peut disposer de bateaux et d'hélicoptères, financer de grosses opérations et même investir son capital dans des sociétés du monde profane.
- **Très Fortuné** : la Faction possède une véritable fortune. Elle peut disposer de son propre avion de transport pour le déplacement de ses maîtres, financer de très lourdes opérations en mobilisant des centaines d'hommes et posséder un centre de commandement et toutes les innovations technologiques qui en découlent. Elle peut se couper du monde et vivre en autarcie.

Sociable

Le Bâton sait rallier les profanes à sa cause. Là encore ses méthodes et ses contacts ne demeurent pas parmi les plus irréprochables. Seule la finalité des actions compte, non leur mise en œuvre. Étendant son influence de la plus petite bande de jeunes aux vêtements et à la musique branchée, aux groupes paramilitaires, il compte dans ses rangs nombre de figures appartenant à des réseaux mafieux.

- **Pas Sociable** : la Faction éprouve de très grandes difficultés pour établir son réseau d'influence et ses aides extérieures de manière permanente. Les rencontres avec les Contacts et Alliés sont épisodiques.
- **Peu Sociable** : la Faction arrive à tisser des liens stables avec des organismes mineurs et des petites frappes de la Mafia. Des conseillers municipaux, des présidents d'association et des fonctionnaires aux affaires civiles lui fournissent un terreau propice à toutes ses petites intrigues. Par ce biais, l'obtention de certains permis de construire ou d'autres formalités administratives sont grandement facilitées.
- **Assez Sociable** : le réseau d'influence s'étend aux municipalités des grandes villes. Le milieu politique local adhère à la cause affichée de la Faction. Cette dernière à également réussi à créer des moyens de pression sur des personnalités en vue pour qu'elles accèdent à ses requêtes plus facilement.
- **Sociable** : la toile du réseau prend une importance nationale. La Faction possède des entrées dans certains ministères et d'autres organismes d'État importants. Elle a des relations avec les chefs de certains mouvements indépendantistes et différents groupes mafieux comme ceux de la Côte d'Azur.
- **Très Sociable** : le réseau d'influence devient international. Par son biais, la Faction peut accéder à bon nombre de faveurs et de soutiens, jusque dans les plus hautes sphères de la société profane. Capable d'organiser de véritables milices à l'échelle d'un pays — la mafia russe en est un exemple — elle en tire une véritable force. Ces groupuscules sont proches de l'idéologie du Bâton.



PEUPLER UNE FACTION

Les pages qui suivent présentent une liste non-exhaustive d'archétypes Templiers. Ces derniers permettront au MJ de peupler leurs Factions du Temple.

FORMAT DE DESCRIPTION DES ARCHÉTYPES TEMPLIERS

Les archétypes Templiers sont décrits suivant le même format.

Ka-Soleil : le niveau d'Initié de l'initié

Rang : l'appellation couramment donnée aux initiés au sein de l'Arcane mineur (le niveau de Présent de l'archétype est indiqué entre parenthèses.)

Les fonctions de l'archétype au sein de l'Arcane mineur sont ensuite présentées, ainsi que sa façon de penser.

Techniques : les techniques magiques que possède l'archétype

ARCHÉTYPES

Les Apprentis Templiers

RECRUE

Ka-Soleil : Peu Initié.

Rang : Écuyer (Peu Présent)

De salles de concerts en boîtes branchées, cet initié a toujours arpenté la nuit en quête de problèmes à régler. Il est de ceux qui ne supportent pas l'état actuel du pays et affichent clairement leur position face à une morale laxiste établie. Il veut changer les choses à sa manière, briser des membres et casser des têtes pour imposer sa vision du citoyen modèle. À présent partie intégrante du Temple, il ne peut que se réjouir d'être sollicité pour pratiquer son loisir favori, et cela en toute impunité...

Caractéristiques : Assez Fort, Pas Intelligent, Assez Agile, Endurant et Assez Séduisant.

Compétences : Armes (De poing) C, Armes (De mêlée) A, Arts martiaux C, Discrétion A, Esquive C, Piloter (Voiture) C, Savoir-faire (Torture) C, Sports (Athlétisme) C, Usages (Rue) C et Vigilance A.

Traditions : Ésotérisme A, Langue (Anglais et Espagnol) A et Langue (Argots) A.

Techniques : 0.

CHEVALIER

Ka-Soleil : Peu Initié.

Rang : Chevalier (Peu Présent).

Autrefois chef d'une bande de malfaiteurs, cet initié a toujours réussi à s'imposer par la force et la violence sur son territoire. Les cadavres dont il est le commanditaire reposant au fond du canal sont bien loin. Il savoure à présent une vie au service du Temple, celle dont il a toujours rêvé : les menaces contre autrui

sont quotidiennes, les passages à tabac fréquents et les occasions pour s'imposer nombreuses. Il affectionne les caves humides pour « raisonner » ceux dont le bon sens fait défaut. Il sait tirer des aveux de nombre de têtes dures.

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

Compétences : Armes (De poing, De mêlée et D'épée) C, Arts martiaux C, Discrétion C, Esquive C, Recherche d'informations C, Rituels A, Savoir-faire (Serrurerie) C, Sports (Athlétisme) A, Usages (Commanderie) C, Usages (Banditisme) M et Vigilance C.

Traditions : Arcane mineur (Bâton) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) A et Langue (Anglais) A.

Techniques : 2.

Les Compagnons Templiers

CHEVALIER BANNERET

Ka-Soleil : Assez Initié.

Rang : Chevalier banneret (Assez Présent).

Même si son passé fait de lui un homme de terrain, cet initié n'utilise de ses aptitudes que pour de rares occasions où il est sûr de réussir. Opérant en groupe, il peut alors monter des opérations d'envergure allant du plastiquage d'appartement, en passant par la descente punitive armée dans un repaire d'Immortels, jusqu'au kidnapping le plus parfait. Il sait frapper vite et fort si le besoin s'en fait sentir. À l'instar d'un groupe de secouristes il se tient toujours prêt pour le cas où il y aurait une urgence.

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

Compétences : Armes (De mêlée et De poing) M, Discrétion C, Esquive C, Recherche d'informations A, Science (Électronique) A, Sports (Athlétisme) C, Rituels A, Usages (Commanderie) M et Vigilance C.

Traditions : Arcane mineur (Bâton) C, Arcane mineur (Épée) A, Ésotérisme C et Langues (Anglais et Latin) A.

Techniques : 3.

OCCULTISTE

Ka-Soleil : Assez Initié.

Rang : Chevalier spirituel (Présent).

C'est à force de persévérance dans ses études et après de nombreuses thèses sur des sujets très poin-

tilleux et liés aux milieux ésotériques que cet initié a attiré sur lui l'attention du Temple. Au début simple consultant, il s'est pris de passion pour cette société qui rémunérerait grassement ses recherches et il a été intronisé dans l'ordre. Il s'en réjouit car du temps où il était le chouchou des profs, il garde en lui une rancœur tenace contre tous ses camarades qui le passaient régulièrement à tabac. Avec sa position actuelle, il compte rendre aux profanes ce dont il a été la victime pendant des années.

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

Compétences : Armes (De poing) A, Art (Littérature et Sculpture) C, Esquive A, Connaissance (Histoire et Géographie) C, Recherche d'informations M, Rituels C et Usages (Commanderie) M.

Traditions : Arcane Majeur (Papesse, Roue de Fortune et Soleil) A, Arcane mineur (Bâton) C, Arcanes mineurs (Coupe, Denier et Épée) A, Ésotérisme M, Histoire invisible (Hermétisme et Guerres secrètes) C, Langue (Grec et Latin) M et Science occulte (Kabbale) A.

Techniques : 4.

Les Maîtres Templiers

MANTEAU ROUGE

Ka-Soleil : Initié.

Rang : tous les grades de Manteaux rouges (Présent).

Cet initié aurait pu être un avocat véreux prêt à défendre la plus immonde des crapules. Il aurait pu être aussi d'un parti politique, usant de son influence pour se remplir les poches tout en faisant éliminer ses concurrents. Il aurait également pu être caché de la vue des profanes, un de ceux qui dirigent des pans entiers de l'économie mondiale. Toutefois, il préfère être de ceux qui arpentent le monde en quête de réponses pour le Temple. Sans foi ni loi, il chasse, il traque la menace des Immortels où qu'ils se trouvent et ne connaît pas de faiblesses pour éliminer tous ceux qui pourraient se dresser sur sa route.

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

Compétences : Armes (De poing et D'épaulé) M, Armes (De mêlée) C, Discrétion A, Esquive C, Recherche d'informations C, Rituels M, Sports (Athlétisme) C, Usages (Commanderie) M et Vigilance M.

Traditions : Arcane Majeur (Empereur et Maison-Dieu) A, Arcane mineur (Bâton) M, Ésotérisme C, Histoire invisible (Compacts secrets et Révélation) C, Langue (Grec et Latin) C, Science occulte (Kabbale et Alchimie) C.

Techniques : 5

ASSASSIN

Ka-Soleil : Initié.

Rang : non applicable (Très Présent).

Rompu à toutes les techniques de combat, de discrétion et de camouflage, ce Manteau Rouge est celui qui tue sans jamais être vu, celui qui connaît les tactiques de ses adversaires. Il sait rester dissimulé pendant des jours, sans eau ni nourriture, pour repérer les habitudes de ses proies. Il est un tueur, capable de briser membres et organes, en sélectionnant délicieusement ceux qui promettent une longue agonie à la victime. Il est la mort en marche, la main de G, celui qui ne rate jamais sa cible et qui n'éprouve aucune crainte ni émotion pour ses adversaires.

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

Compétences : Armes (De mêlée et De poing) M, Arts Martiaux M, Discrétion M, Esquive M, Recherche d'informations C, Rituels C, Savoir-faire (Torture) C, Sports (Athlétisme et Escalade) C et Vigilance M.

Traditions : Arcanes Majeurs (Impératrice et Maison-Dieu) A, Arcane mineur (Bâton) M, Arcane mineur (Épée) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (Compact secret à Révélation) A et Langue (Arabe, Kurde et Hiéroglyphes) C.

Techniques : 6.



ACTIONNER UNE FACTION

LES MOYENS OCCULTES

Le Temple a une structure très hiérarchisée où chacun a sa place et une fonction bien définie. L'initiation des membres du Bâton suit bien évidemment cette logique.

Cette partie est décrite avec le format suivant :

Mission occulte indique la tâche globale de la Faction, le rôle qu'elle joue dans le complexe organigramme du Bâton. Des précisions régionales peuvent y être apportées pour l'affiner. En cas d'événements non prévus par l'ordre de mission, les Templiers en réfèrent à leurs supérieurs. Certains d'entre eux veulent impressionner leur hiérarchie et tentent parfois de sortir du cadre de leur mission. Ces actions tournent souvent à l'échec et entraînent de sévères réprimandes.

Moyens magiques est une liste d'objets ou de techniques en possession de la Faction. Le Temple n'a jamais eu de véritable affinité avec la magie, ce qui explique les nombreux moyens physiques utilisés par les Templiers. Il peut arriver qu'une Faction entre en possession d'un objet magique qu'elle ne devrait pas garder, mais confier à sa hiérarchie. Il est donc possible, par exemple, que des Manteaux Noirs conservent un Homoncule Assez Initié trouvé lors de l'exhumation d'une ancienne commanderie.

Certains moyens magiques requiert la réussite d'un test d'Initié (Ka-Soleil) du Templier modifié par Rituels. Dans ce cas, le niveau de difficulté est indiqué entre parenthèses. Les autres moyens ne requièrent aucun test lors de leur utilisation.

Les Manteaux Noirs

LES ÉCUYERS

Ces Manteaux Noirs ne sont aucunement au courant de la réalité magique du monde et ne peuvent donc pas avoir accès aux rituels templiers. En revanche, on leur confie parfois des chiens dressés pour pister des Nephilim. Ces animaux (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 269) sont capables de remonter la piste d'un Nephilim à condition qu'elle date de moins d'une heure par niveau d'Occulté — soit après cinq heures pour le passage d'un Nephilim à l'odeur Pas Occulté. Le chien doit réussir un jet d'Instinctif d'une difficulté égale au niveau de la métamorphose odeur du Nephilim modifié par Vigilance.

LES FRÈRES.

La **Mission occulte** de ces jeunes recrues du Temple est de surveiller les agissements de suspects. L'ordre leur a révélé l'existence des « démons » qui s'attaquent à l'humanité : les Nephilim. Leur tâche consiste simplement à être vigilant dans leur mission de repérage, de surveiller des lieux au fort potentiel occulte, etc. Cette mission n'est que secondaire et les Frères

s'occupent plutôt des missions financières et physiques : le chantage, la corruption, etc. En aucun cas ils n'ont ordre d'intervenir directement et doivent simplement en informer leurs supérieurs, même s'il est parfois difficile de retenir les pulsions de ces jeunes loups.

La connaissance des Métamorphes (**Moyens magiques**) est un enseignement donné aux Frères à grand renfort de gravures et de schémas. Cette connaissance est exagérée, figurant les Nephilim comme des démons. Pour détecter un tel Immortel, le Templier doit réussir un test d'Intelligent d'une difficulté correspondante au niveau d'Occulté de la plus faible des métamorphoses du Nephilim modifié par Vigilance.

LES CHEVALIERS

La **Mission occulte** de ces Manteaux Noirs est double. Ils doivent à la fois superviser les actions des novices de l'Ordre et mener des recherches visant à emprisonner les Nephilim. C'est pourquoi ils se montrent très vigilants vis-à-vis des objets antiques susceptibles d'être d'anciennes Stases. Ils interviennent parfois sous la direction d'un Chevalier banneret pour capturer un Nephilim.

Les Templiers peuvent également disposer de Terres Rares (**Moyens magiques** ; Peu Difficile) qui mises au contact d'un Immortel réagissent en prenant la couleur de son Ka dominant. Cette technique est très fiable, mais nécessite de devoir toucher la cible. Les Templiers les emploient aussi pour détecter les objets magiques.

Le pendule (**Moyens magiques** ; Assez Difficile) est composé de métal ayant autrefois contenu de l'Orichalque et refondu pour lui donner la forme d'une boule. Le pendule réagit automatiquement s'il passe à moins de dix mètres d'un Nephilim Assez Initié ou plus.

Les Manteaux Blancs

LES CHEVALIERS BANNERETS

La **Mission occulte** des Chevaliers bannerets est de prendre en charge l'initiation des Manteaux Noirs et de superviser leurs interventions, afin de privilégier la discrétion et éviter une rencontre frontale avec des Immortels.

Les Moyens magiques :

- **Le médaillon d'Orichalque** : Les Templiers possèdent une bague de famille, un médaillon portant le symbole du Temple ou un quelconque objet les protégeant de l'incarnation. Cet objet n'est pas une arme et ne peut pas être utilisé pour blesser un Immortel. Certains Manteaux Noirs, encore ignorants des principes magiques, pensent que ces objets procurent une immunité totale aux Sciences occultes Nephilim.
- **Une Stase vide** : La Faction dispose d'une ancienne Stase qu'elle a découverte dans une vente aux enchères d'objets anciens, en pillant un refuge Nephilim, en négociant avec un autre Arcane mineur, etc. Elle le garde précieusement en attendant le jour où elle pourra enfermer un Immortel à l'intérieur.

LES CHEVALIERS CONNÉTABLES

La **Mission occulte** du deuxième grade des Manteaux Blancs est liée à l'emprisonnement des Immortels et aux méthodes de torture permettant de leur soutirer des informations. Ces initiés dirigent les missions des Manteaux Blancs et récupèrent le fruit de leurs missions.

Les Moyens magiques :

- **Une vierge de fer (variable)** : Les Templiers possèdent une vierge de fer, un sarcophage empli de pics de métal dont quelques-uns sont composés d'Orichalque. Pour faire parler sa victime, le Templier doit réussir un test d'Agile, d'une difficulté variable selon la question posée modifiée par Savoir-faire (Torture). Les techniques de torture causent des blessures à la fois physiques et

Sciences occultes des Homoncules sont développées dans l'encart *Les rituels de fabrication*.

- **Le rituel d'exorcisme (variable)** : Ce long rituel permet d'exclure un Nephilim de son simulacre. L'exorciste doit posséder un objet en Orichalque, dont la tradition veut qu'il ait la forme d'une croix. Par tranche de cinquante « puces » de la réserve de l'objet, la difficulté est minorée d'un niveau — avec un minimum de Pas Difficile. Pendant cinq heures, le Templier doit faire entrer son Ka-Soleil en résonance avec l'objet, puis canaliser cette vibration vers le simulacre. Cette opération dure près de quatre heures de rituel ininterrompu. L'exorciste doit ensuite tenter d'extraire le Nephilim : cinq tests d'Initié d'une difficulté correspondante aux différents niveaux des Éléments doivent être réussis. En cas d'échec, le Templier peut tenter une nouvelle opposition, en considérant son niveau d'Initié comme inférieur d'un niveau. Si un nouvel échec est obtenu le rituel d'exorcisme est un échec. Il faut alors le reprendre depuis le début.

Certains Templiers effectuent l'exorcisme sur un simulacre au seuil de la mort, donc sur un Nephilim en état de Chakra. Le rituel réclame un unique test d'Initié d'une difficulté correspondante au niveau d'Initié (Ka dominant) de l'Immortel. Ce genre de rituel est très dangereux pour l'humain qui n'y survit pas toujours.

LES CHEVALIERS SPIRITUELS

La **Mission occulte** de ces hauts dignitaires est de combattre directement les Immortels et les autres Arcanes mineurs interférents dans la réalisation du Grand Plan. Ils possèdent des armes d'Orichalque et se montrent très vigilants lors de leurs affrontements pour récupérer le plus de Terres Rares possibles. Ils aiment aussi piller les refuges de leurs ennemis afin de les délester de leurs trésors occultes.

Les Moyens magiques :

- **Homoncule Assez Initié** : La Faction possède un Homoncule Assez Initié qu'elle utilise lors des missions importantes afin de s'assurer un soutien magique. Les règles concernant les Sciences occultes des Homoncules sont développées dans l'encart *Les rituels de fabrication*.

LA VIERGE DE FER

TYPE DE RENSEIGNEMENTS	DIFFICULTÉ DU TEST	DÉGÂTS (PHYSIQUES/MAGIQUES)
Déchiffrer un Focus	Peu Difficile	3/0
Indiquer le fonctionnement d'un artefact	Assez Difficile	4/1
Localisation d'un refuge	Difficile	5/2
Dénoncer les membres de sa Fraternité	Très Difficile	6/4

magiques à la victime. Un Nephilim est alors dans l'incapacité d'utiliser ses Sciences occultes.

- **Homoncule Peu Initié** : La Faction possède un Homoncule Peu Initié. Les règles concernant les

- **La lame honnie** : Les Templiers possèdent une arme composée d'Orichalque ayant généralement la forme d'une épée (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 95). Les porteurs de ces armes sont bien entraînés — au minimum Compagnons en Armes (De mêlée) et Assez Agiles.

- **Artefact Nephilim mineur** : Ces membres du Bâton ont réussi à récupérer un objet enchanté par un Immortel et connaissent la clef. Il peut s'agir d'un objet contenant un Sort de premier Cercle. L'artefact possède une réserve de cinq « puces » de Ka.
- **Les drogues psychédéliques (Assez Difficile)** : Ces drogues synthétiques, alliance de science et de magie, permettent à celui qui l'utilise de rentrer consciemment dans un Plan subtil dont il connaît l'existence — description très précise, connaissance de la Porte, déjà visité. Pour plus de détails sur les rêveurs cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 127. Une dose de drogue psychédélique permet d'entrer pendant deux heures terrestres dans l'Akasha. Jusqu'à cinq doses peuvent être cumulées, au-delà l'initié meurt d'une embolie cérébrale.
- **Un bâton de pouvoir mineur** : La possession de ce symbole de prestige indique que la Faction est dirigée par l'un des Baillis du Temple.
- **Rituel de fabrication d'un Homoncule** : La Faction connaît le secret de fabrication des Homoncules qu'elle peut appliquer à ses prisonniers Immortels (cf. Les rituels de fabrication).
- **Rituel de fabrication d'une Stase** : La Faction connaît le secret de fabrication des Stases. Elle peut désormais en fabriquer en regroupant les composants nécessaires à son élaboration.

Les Manteaux Rouges

La **Mission occulte** des Manteaux Rouges est de préparer l'avènement du Grand Plan, sous les ordres de G. Plus que jamais les Nautes sont déterminés à en finir avec les Immortels et usent de leurs nombreuses relations pour démasquer les complots occultes et abattre les Immortels.

Les Moyens magiques :

- **Artefact Nephilim majeur** : La faction garde précieusement dans son trésor un artefact Nephilim aux propriétés importantes. Il peut s'agir d'un objet contenant un Habitus, une Invocation ou une Formule du deuxième Cercle. L'artefact possède une réserve de huit « puces » de Ka.
- **Homoncule Initié** : Cette faction du Temple possède un Homoncule Initié. Posséder un tel Nephilim est un symbole de puissance au sein du Temple.
- **Rituel de fabrication d'un Homoncule de Selenim** : Ce rituel n'est accessible qu'aux Chevaliers teutoniques, seule Faction du Temple à connaître suffisamment les secrets des Selenim pour pouvoir transformer ceux-ci en Homoncules. Leur utilisation requiert l'utilisation d'une chambre des passions (cf. Les rituels de fabrication).

LES BÂTONS DE POUVOIR

LES DOUZE BÂTONS MAJEURS

Ces puissants objets magiques ont été créés par Tubalcaan, peu de temps avant l'attaque des prêtres d'Amon-Râ. Il a taillé douze bâtons de pouvoir dans la poutre de soutènement du Temple de la Vie et en a armés les premiers Chevaliers invisibles. Ces bâtons existent toujours, jalousement gardés par les Nautes de l'Ordre, comme symbole de leur puissance et fléau des Immortels.

Chacun de ces bâtons emprisonne un Homoncule d'un Nephilim Initié, connaissant les deuxièmes Cercles de deux des Sciences occultes. Ces Homoncules sont régulièrement changés et l'ordre conserve jalousement une réserve de Nephilim en Stase prêt à être asservis par l'un des Nautes.

Ces symboles de puissance permettent de renvoyer les créatures de Kabbale issues des Sceaux et des Pentacles ainsi que les effets-Dragon. Pour cela, le Templier doit réussir un test d'Initié d'une difficulté égale au Contrat ou au niveau de Puissant de la créature, modifié par Rituels.

Enfin ces bâtons contiennent des Habitus de Magie utilisables seulement par et pour son porteur. Ceux-ci permettent d'augmenter les capacités du Templier — voler, devenir invisible, foudroyer une cible, etc. Les Nautes aiment recourir à ces pouvoirs aussi bien pour démontrer leur force auprès des initiés du Bâton que pour exterminer les Immortels qu'ils croisent. L'utilisation de ces pouvoirs ne requiert aucun test et fait perdre une « puce » de Ka à l'Homoncule lié au bâton.

LES BÂTONS MINEURS

Ces répliques beaucoup moins puissantes des bâtons de Tubalcaan sont remises à chaque Bailli lors de son intronisation. Symbole de son rang, mais aussi de son pouvoir sur ses hommes, le bâton mineur possède lui aussi quelques pouvoirs magiques.

Il est lié à un Homoncule Assez Initié, maîtrisant au moins un deuxième Cercle. Deux Habitus, un de Sentir et un de Modifier, sont gravés à la surface du bâton. Le Bailli peut dépenser une « puce » du Ka dominant de l'Homoncule pour activer cet effet magique. De plus, un bâton de pouvoir mineur permet d'adouber les Manteaux Blancs, leur marquant sur la peau le symbole de leur commanderie.

- **Une Armure d'Orichalque** : Cette armure est composé d'un alliage de Kevlar et d'Orichalque (3/3 ; Enc. – 2). Elle protège également de l'incarnation. Elle possède une réserve de vingt-cinq « puces » d'Orichalque et son porteur peut décider de dépenser ces « puces » pour annuler un effet magique dont il est la cible. Le coût est de trois « puces » pour un Sort de premier Cercle et cinq « puces » pour un de deuxième Cercle.
- **Galion élémentaire** : Ces navires magiques ont été construits par l'Ordre afin de franchir les frontières de l'Astral pour transformer les Plans subtils en



LES RITUELS DE FABRICATION

LES STASES

Le rituel de création d'une Stase est l'une des plus anciennes découvertes des initiés humains. Mise au point par les Mystes, puis dérobée par les Templiers, cette technique est de nos jours très peu connue. Seuls les plus grands initiés du Bâton et de l'Épée peuvent créer de telles prisons magiques.

Généralement les Arcanes mineurs se contentent de retrouver d'anciennes Stases abandonnées pour aliéner un nouvel Immortel.

L'utilisation d'une Stase est très simple : il suffit de la mettre en contact avec un Immortel chassé de son corps — mort du simulacre, rituel d'exorcisme ou Transmigration du Cœur. Dans le cas des Selenim, la capture ne peut être tentée que lorsqu'un Maudit souffre d'Entropie. L'Immortel est alors forcé d'entrer dans ce nouvel artefact et ce traumatisme entraîne la prise de deux « puces » d'Enkhaïbement.

Les Nephilim

C'est le rituel le plus courant car il est le plus ancien et le mieux maîtrisé. Il nécessite trois composantes importantes et ne peut être réalisé que par un humain Assez Initié ou plus :

- un réceptacle censé devenir à proprement parler la Stase, qui peut être de n'importe quelle nature ;
- des Terres Rares, résidus de l'annihilation des Éléments par l'Orichalque, semblables à de la fine poudre cendrée ;
- un rituel permettant de fondre les Terres Rares dans le réceptacle. Une « puce » donne un gramme.

L'objet doit être consacré aux effluves de Saturne par un rituel d'une journée. La difficulté du test d'Initié (Ka-Soleil) symbolisant ce rituel dépend de la Conjonction. Le rituel doit être effectué avec une source d'Orichalque suffisamment puissante (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 95). L'action peut être modifiée par Savoir-faire (Stase & Homoncule).

CONJONCTION

DIF. DU TEST

RÉSERVE D'ORICHALQUE

Conjonction favorable aux Éléments

Très Difficile

300

Un samedi

Difficile

200

Un jour élémentaire du mois de l'Orichalque

Difficile

100

Un samedi d'Orichalque

Assez Difficile

50

Les Selenim

Ce rite n'est connu que par de rares Factions des Arcanes mineurs : les Chevaliers teutoniques et quelques Chapelles de l'Occident (cf. Le Codex des Selenim, p. 26). Il est assez semblable au rituel d'emprisonnement des Nephilim, sauf qu'il ne nécessite pas de Terres Rares. Cette composante est remplacée par des « puces » de Ka Soleil — une puce correspondant à un gramme de Terres Rares. Il est impératif de posséder la Stase d'un Nephilim ayant été dispersé car c'est à celle-ci que le Maudit sera lié. Il est souvent nécessaire de pratiquer des sacrifices humains pour créer une Stase de Selenim.

Les Ar-Kaïm

Le rituel permettant de créer des Stases d'Ar-Kaïm n'a pas encore été clairement formulé par le Temple. Certains Chevaliers ont rapidement été confrontés à l'existence des Révélés. Les Mages et les Dignitaires de l'Ordre de Malte, de part leur connaissance du Ka-Soleil et de l'Astral, ont commencé à étudier la question. Certaines expériences ont été menées avec succès, mais sont plus le fruit du hasard que d'une démarche scientifique. De nos jours, seuls quelques Mystes et des R+C connaissent le rituel qui est par ailleurs très proche de celui utilisé pour les Selenim (cf. Le Codex des Ar-Kaïm, p. 23).

LES HOMONCULES

Les techniques de fabrication des Homoncules sont le privilège des mages du Bâton. Seuls certains Mystes peuvent rivaliser avec ce savoir, puisqu'ils sont à l'origine de tels objets magiques.

Création d'un Homoncule

Créer un Homoncule est un rituel complexe qui demande une semaine de préparation minutieuse. Il ne peut s'effectuer qu'en possession de la Stase de l'Immortel. Il est donc nécessaire de la posséder ou de pratiquer en amont le rituel de création d'une Stase.

Il faut dans un premier temps créer la prison de verre qui contiendra l'Homoncule. Ce contenant doit être transparent, car l'être magique doit voir son environnement pour interagir avec lui.

Le mage doit ensuite consacrer cet objet à l'aide de Terres Rares provenant de l'Immortel. Durant cette partie du rituel, l'Immortel est torturé avec des lames d'Orichalque afin de créer dix grammes de cette poudre — à savoir dix « puces » de Ka. Cette étape est inutile pour la réalisation d'Homoncule de Selenim et d'Ar-Kaïm.

Ces Terres Rares, ainsi qu'une infime quantité d'Orichalque, sont ensuite intégrées dans l'objet de verre. Ce transfert très délicat réclame un test d'Agile Difficile modifié par Rituels. Cette prison de verre est ensuite remplie de liquide neutre dans lequel le Templier doit déposer un morceau de sa chair — une phalange, un bout d'oreille, un morceau de peau. Ce sacrifice s'accompagne aussi de la perte de deux « puces » de Ka-Soleil.

La Stase est ensuite détruite près de l'Homuncule, obligeant l'Immortel à s'incarner dans la prison de verre. En quelques jours, l'Immortel modèle le morceau de chair pour lui donner l'apparence contrefaite de son Métamorphe, de son Imago ou de sa Maison astrologique. Cette régression marque profondément l'Immortel qui gagne cinq « puces » de Khaïba ou perd aléatoirement deux Aspects de son Anamorphe.

Utilisation d'un Homuncule

Un Homuncule ne peut être utilisé que par son créateur — celui dont est originaire la peau et le Ka-Soleil. Tout nouveau propriétaire devra sacrifier deux « puces » de Ka-Soleil pour marquer son empreinte sur l'Immortel. Pour générer une Science occulte à l'aide d'un Homuncule, l'initié doit obéir à quelques règles :

- Son niveau d'Initié (Ka-Soleil) doit être strictement supérieur à celui de l'Homuncule.
- L'humain doit réussir un test d'Initié de la difficulté du Sort lancé modifiée par Rituels.
- L'Homuncule doit être capable de lancer le Sort, c'est-à-dire qu'il possède les Compétences magiques qui lui sont associées. Il doit aussi être suffisamment Initié pour pouvoir générer l'effet magique — voir tableau ci-dessous.

HOMONCULE DE NEPHILIM

DIFFICULTÉ	MAGIE	KABBALE	ALCHIMIE ^(*)	KA DE L'HOMONCULE
Peu Difficile	1 ^{er} Cercle	/	/	Pas Initié
Assez Difficile	2 ^e Cercle	1 ^{er} Cercle	1 ^{er} Cercle	Peu Initié
Difficile	/	2 ^e Cercle	2 ^e Cercle	Assez Initié
Très Difficile	/	/	/	Initié

(*) : l'initié doit posséder son propre Laboratoire et avoir créé ses propres Substances. Chaque Substance créée coûte une « puce » de Ka dominant à l'Homuncule.

HOMONCULE D'AR-KAÏM ET DE SELENIM

DIFFICULTÉ	TALENT	NÉCROMANCIE	CONJURATION	KA DE L'HOMONCULE
Peu Difficile	Profane	/	/	Pas Initié
Assez Difficile	Apprenti	1 ^{er} Cercle	/	Peu Initié
Difficile	Compagnon	2 ^e Cercle	1 ^{er} Cercle	Assez Initié
Très Difficile	Maître	/	2 ^e Cercle Initié	

L'Homuncule perd un nombre de « puces » équivalentes au Cercle du Sort et gagne ce même nombre en « puces » de Khaïba — ou en perte de « puces » d'Aspect. Cette dépense est aussi effectuée si l'initié a raté son test de Rituel. Il doit ensuite immédiatement faire un test d'Enkhaïbaté. En cas d'échec, l'Homuncule brise sa prison et meurt en quelques instants. Idem si un Homuncule de Selenim tombe en Entropie.

NOTE : un Homuncule peut être utilisé pour servir comme gardien d'un lieu important. Le support de l'incantation se trouve dans la pièce sous forme de gravure, de tenture ou de pentacle tracé au sol. En cas de présence étrangère — c'est-à-dire autre que son créateur ou les personnes ne portant pas le symbole de l'obéissance — l'Homuncule déclenche instantanément l'effet magique. Il s'agit généralement de Sorts immobilisant les intrus ou faisant appel à des créatures de Kabbale belliqueuses.

Destruction d'un Homuncule

Pour détruire un Homuncule il suffit simplement de le briser au sol, mais cette méthode entraîne irrévocablement la dissolution de l'être magique.

Pour libérer un Immortel d'une telle condition, il faut réunir plusieurs conditions :

- tuer l'initié auquel il est lié ;
- trouver une Stase vide et la déposer à côté de l'Homuncule ;
- briser l'Homuncule en prenant garde de ne pas éparpiller les Terres Rares qu'il contient. Cette manipulation requiert un test d'Agile Difficile modifié par Passe-passe.

Un Nephilim ainsi libéré réintègre automatiquement la Stase. Il bénéficie désormais de la Chute « Ancien Homuncule » à Compagnon (cf. Le Livre des joueurs, p. 90), qui le lie éternellement à ses Terres Rares.

champs de bataille. Ils permettent de transporter des hommes et du matériel. Tous sont propulsés à l'aide d'Homoncules et il en existe deux par Élément — un pour les Akasha et l'autre pour les Anti-Terres. Tubalcaan fit aussi construire à l'époque médiévale une barque solaire inspirée des rituels des prêtres d'Amon-Râ. Le navire physique ne fut jamais terminé, mais un double akashique fut accidentellement créé : le Galion chimérique. Il dérive actuellement dans les Akasha sans aucun maître à bord. La Néchemet fut aussi créée sous l'égide de Tubalcaan et devait être capable de voguer sur le cours du temps. Mais les connaissances des Templiers ne permirent pas de concrétiser ce rêve. En effet, la Néchemet ne peut voyager que dans les Plans subtils historiques, sous l'égide de l'Eidolon. Ce Galion stationne actuellement dans un reflet de la guerre de Cent Ans, attendant la venue de son nouveau capitaine.

Enfin, il existait un Galion maudit, baptisé la Selenef, détruite par d'intrépides Immortels. Le Temple ne projette pas pour l'instant de reconstruire un tel navire (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 120).

- **Un bâton de pouvoir majeur :** Ces symboles de prestige ont été donnés par Tubalcaan à onze de ses fidèles avant de mener l'attaque contre Akhenaton. Aujourd'hui, ils appartiennent aux Nautes de l'Ordre, qui peuvent parfois posséder en plus un bâton de pouvoir mineur d'un bailliage.

LES MOYENS HUMAINS

Présentation

Toutes les relations sont décrites selon le même format. En plus de posséder des Compétences qui leur sont propres et reflétant leurs domaines privilégiés, utilisables de manière conventionnelle comme n'importe quelle Compétence, elles permettent l'acquisition d'avantages et de modificateurs de circonstances liés à leurs centres d'intérêts respectifs.

- **Pré-requis :** indique le niveau minimum de Sociable que la Faction doit posséder pour choisir cette relation.
- **Avantage contact :** ce que le contact procure en termes de règles.
- **Avantage Allié :** ce que l'Allié procure à la Faction en termes de règles.

NOTE : les Alliés bénéficient des avantages des Contacts.

INT STAFF

Cette agence de renseignement mondiale est utilisée par le Temple pour couvrir l'existence de ses membres et pour corrompre les dirigeants d'entreprises ou les chefs d'État. Toutes ces informations sont stockées dans de nombreux ordinateurs, dispersés dans de nombreuses obédiences. Cette agence ne possède qu'un seul bureau, le Conquest of Paradise, où les informations de la Bianética viennent enrichir la base de données d'Int Staff.

• BÉNÉFICIER DE LA BASE DE DONNÉES INT STAFF

Pré-requis : Sciences (informatique) à C.

Coût : deux « puces » de Fortuné.

Difficulté : Peu Difficile.

Durée : une semaine.

Compétence : Sciences (informatique).

La Faction obtient des renseignements sur l'une de ses missions de Sociable en cours ou à venir, la faisant diminuer d'un niveau de difficulté.

Quelques exemples

SYNDICALISTE CORROMPU

- **Pré-requis :** Peu Sociable.
- **Avantage Contact :** à une échelle locale, ce contact peut être manipulé pour mener des actions de grèves permettant de mettre des bâtons dans les roues à des entreprises gênant le Temple.
- **Avantage Allié :** il peut déposer des plaintes envers certains patrons posant des problèmes au Temple. Dans ce cas, l'obédience gagne un modificateur de circonstance +1 pour une mission de Sociable.

JOURNALISTE VÉREUX

- **Pré-requis :** Assez Sociable.
- **Avantage Contact :** le journaliste véreux a accès aux archives de son journal et peut livrer des informations de première main avant leur parution.
- **Avantage Allié :** ce spécialiste de la presse à scandale peut discréditer une personne par le biais des médias. Elle verra ses moindres faits et gestes épiés pendant près d'une semaine, ralentissant grandement ses recherches et l'empêchant de mener des actions discrètes.

AGENT DE LA DST

- **Pré-requis :** Sociable.
- **Avantage Contact :** cet agent peut mener une enquête sur le territoire français pour renseigner le Bâton. Une mission de Sociable bénéficie d'un modificateur de circonstance de +2 pour sa réalisation. De plus l'agent de la DST peut couvrir certaines exactions mineures de la faction liées à cette mission.
- **Avantage Allié :** les services de cet Allié peuvent être utilisés pour causer de multiples tracas judiciaires et administratifs à un groupe concurrent des Templiers. Considérez deux

LA BIANÉTICA

Cette secte fondée par Bernadotte Don Ochar, en 1920, a été rapidement repérée et détournée par Edward Kavigan, l'ancien Grand Maître. Celui-ci a initié Don Ochar à quelques vérités occultes mineures. Kavigan a mis en place un rituel initiatique destiné aux dirigeants de la Bianética, leur servant à étendre leur domination sur les foules. Après la mort de son fondateur, la secte est tombée entièrement aux mains du Grand Maître. Le siège de cette organisation a alors été installé dans un immense paquebot : Conquest of Paradise. En février 1999, la mort d'Edward Kavigan et la mise en lumière de la secte de la Bianética lors du procès de Lyon ont beaucoup diminué la puissance financière de la secte.

• INITIER LES MEMBRES DE LA BIANÉTICA

Pré-requis : Assez Savant. Faction du Temple C ou M.

Coût : quatre « puces » de Savant.

Difficulté : Assez Difficile.

Durée : trois semaines.

Compétence : aucune.

La Faction enseigne des bribes de vérités occultes aux dirigeants locaux de la Bianética. En échange de cette connaissance, la secte lui fait gagner un niveau de Fortuné. Cette mission ne peut être tentée qu'une fois par an.



Commandant du Sépulture de Lyon.

niveaux de difficulté supplémentaires pour toute action impliquant le service public français.

GROUPE MONARCHIQUE

- **Pré-requis :** Sociable.
- **Avantage Contact :** composé de grands industriels, ce groupe peut subventionner une mission de Savant ou d'Initié, diminuant une mission financière d'un niveau de difficulté.
- **Avantage Allié :** le groupe monarchique peut user de ses nombreux contacts pour ouvrir des portes aux Templiers. Une mission de Sociable, basée sur le sol national, voit sa difficulté diminuer d'un niveau.

GRADÉ, RESPONSABLE D'UN SITE MILITAIRE STRATÉGIQUE

- **Pré-requis :** Très Sociable.
- **Avantage Contact :** permet d'obtenir un soutien militaire d'élite pour résoudre une mission. Cette aide n'est en rien officielle. Les hommes envoyés ne prendront pas le risque de se faire capturer.
- **Avantage Allié :** permet d'obtenir un soutien militaire d'élite. L'Allié utilise son réseau d'influence pour rendre légal et secrète ses interventions auprès de ses supérieurs et de l'ONU.

ALCÉNOPIA INVESTIGATIONS

Alcénopia Investigations est une obédience assez importante dont le rôle principal est de collecter des informations occultes sur les Immortels et d'agir sur le terrain lorsque cela s'avère nécessaire. Un nombre important de Manteaux Noirs est encadré par quelques Manteaux Blancs capables et responsabilisés. Le choix du lieu est laissé à l'appréciation du MJ. Néanmoins, par défaut, Alcénopia Investigations est placée dans une grande ville du bailliage *Francia*.

HISTOIRE

En 1975, les dirigeants du Bâton ont décidé de frapper un grand coup contre leurs ennemis de toujours : les Immortels. Ayant constaté depuis longtemps la fréquence importante de phénomènes magiques dans la région, la présence de nombreux Immortels a été avérée. Alcénopia Investigations a été fondée autour de cinq Manteaux Blancs à l'avenir prometteur. Ces derniers sont toujours à la tête de leur Faction, ayant sacrifié tout espoir de promotion au sein de l'Ordre pour se consacrer à leur tâche. Ces gradés encadrent de façon efficace un certain nombre de Manteaux Noirs répartis dans la région. Le but de la Faction est à la fois de glaner le plus d'informations possibles sur les phénomènes magiques qui intéressent les Immortels, de collecter des informations sur ces derniers et d'en capturer afin de les remettre aux Manteaux Rouges.

Grâce aux fonds importants débloqués lors de sa fondation, Alcénopia Investigations est situé dans un grand entrepôt et dispose d'un gigantesque terrain qui l'abrite des regards indiscrets.

ALCÉNOPIA INVESTIGATIONS

Faction Compagnon.

RESSOURCES

*Troupes : cinquante Apprentis et cinq Compagnons.
Équipements magiques : connaissance des Métamorphes, médaillons d'Orichalque et vierge de fer.*

CARACTÉRISTIQUES

Peu Savante, Assez Fortunée et Sociable.

- *Quatre Contacts : le maire et un conseiller municipal qui ferment les yeux sur les activités de la Faction, le chef de la police — corrompu et sadique, il s'assure que les Templiers n'ont pas de soucis judiciaires suite à leurs interventions — et un magnat de la finance qui fait fructifier une partie des fonds de l'obédience.*
- *Deux Alliés : Pardeno — un Nephilim qui sauve sa peau en livrant ses Frères, expliquant ainsi avec quelle facilité les Templiers détectent les Nephilim de la région — et Raymond d'Alfus, un Manteau Rouge qui s'assure que la Faction dispose des moyens nécessaires à la réussite de ses plans.*

PERSONNAGE

Rémi Jacquemont

Chevalier banneret et Commandant d'Alcénopia Investigations

Ka-Soleil : Assez Initié (Assez Présent).

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

Compétences : Armes (De mêlée et De poing) C, Discrétion C, Esquive C, Recherche d'informations M, Sports (Athlétisme et Escalade) A, Usages (Bâton) C et Vigilance A.

Traditions : Arcane mineur (Bâton) M, (Coupe) A, Ésotérisme M, Histoire invisible (Révélation) A et Langues (Anglais et Latin) A.

MISSIONS

Emprisonner des Immortels

Pré-requis : Initiation à Compagnon.

Coût : 1 niveau de Fortuné par Immortel capturé.

Difficulté : le niveau d'Initiation de l'Immortel recherché.

Durée : 1 mois par niveau d'Initiation de l'Immortel recherché.

Chef de mission : variable.

Ressources humaines affectées : trois unités de dix apprentis — modificateur de circonstance de +3 à chaque fois.

Compétence : niveau d'Initiation du Templier chargé de la recherche.

Bénéfice : la Faction gagne un Homoncule ou un niveau dans une caractéristique par la faveur de ses supérieurs.

Analogie parfaite

Pré-requis : Peu Savant.

Coût : gratuit.

Difficulté : Difficile.

Durée : 1 semaine.

Chef de mission : Raymond Prick, un Frère Manteau Noir.

Ressources humaines affectées : trois Apprentis — modificateur de circonstance de +1.

Compétence : Connaissance (Astrologie).

Bénéfice : la mission permet de percer à jour les apparitions dues aux Plexus, Nexus et autres manifestations magiques pour une durée de 1 mois dans un rayon de 10 km autour du lieu ciblé.

Durant les premières années d'existence de la Faction, les Manteaux Blancs ont dû procéder au recrutement et à la formation d'agents de terrain capable d'affronter des Immortels efficacement et surtout de repérer les phénomènes magiques susceptibles d'intéresser ces derniers. Dès 1982, les Templiers frappent un grand coup et rassurent les Manteaux Rouges initiateurs de la Faction en capturant quatre Nephilim d'un seul coup. Après un interrogatoire musclé, deux autres Immortels sont découverts et capturés à leur tour. De 1987 à 1992 sept autres Immortels sont capturés lors de circonstances diverses. Probablement à cause de cela, un groupe de Pyrim particulièrement revanchards met en place une offensive d'une puissance effrayante sur les installations. Il s'en faut de peu que les Manteaux Blancs ne soient tués dans l'attaque et la plupart des Manteaux Noirs tombent sous les coups des Nephilim rendus fous furieux par la perte de nombre d'entre eux les années précédentes. Aucun Immortel n'a pu être capturé durant cette triste nuit.

Plusieurs années ont été nécessaires afin de remettre sur pied la Faction. Depuis, les Manteaux Blancs ont instauré une attitude beaucoup plus prudente dans leurs méthodes et il n'est plus à l'ordre du jour de tenter des « coups de filet » comme auparavant, même si l'occasion se présente. Quelques Immortels ont été pris depuis, mais il semble que les Manteaux Blancs soient à présent effrayés à l'idée d'une nouvelle attaque. Peu de Manteaux Noirs sont au courant de cet état de fait, mais certains ont entendu parler de contacts entre leurs dirigeants et des Immortels ayant capturé et torturé un Écuyer fraîchement recruté.

Depuis sa création, Alcénopia Investigations n'a jamais eu de problème avec des Selenim et la plupart des initiés ignorent leur existence, mais depuis le début du millénaire les Manteaux Blancs se sont aperçus de leur présence de plus en plus fréquente au sein des fraternités d'Immortels. Il semble même que certains utilisent les Templiers tombés au combat afin d'en apprendre plus sur la Faction. Cette idée effare tous ceux qui en entendent parler. Il va sans dire que les Manteaux Blancs font tout pour éviter que cette information ne circule parmi leurs ouailles, ce qui sèmerait la panique à coup sûr. Le phénomène des Arkaim est également très intrigant pour cette Faction qui doit s'adapter à cette nouvelle menace et qui voit les groupes d'Immortels auxquels elle s'attaque faire montre d'une puissance de feu redoublée du fait de la présence de ces énigmes magiques.

LES LIEUX

Alcénopia Investigations est installée au sein d'un gigantesque entrepôt. Il est formidablement aménagé par rapport aux finances certes confortables, mais toutefois limitées de la Faction. Les travaux effectués après l'attaque des Pyrim ont permis d'aménager l'entrepôt afin qu'il soit plus confortable et surtout du matériel de pointe a été acheté et installé dans l'entrepôt. En général, on trouve une vingtaine de membres à temps plein, par roulement — toujours les mêmes équipes afin d'instaurer des automatismes entre ces initiés — avec une périodicité d'une semaine. La Faction les aide à trouver des alibis pour ceux qui ont encore des familles et donc, des responsabilités.

Les postes de garde

Répartis tout autour du terrain du siège — estimé à trente hectares —, les huit postes de garde sont tous situés à distance égale les uns des autres. Chaque poste contrôle une dizaine de caméras de surveillance, deux hommes étant chargés de cette tâche. Ces caméras disposent de plusieurs modes — vision thermique, nocturne, etc. Cinq autres initiés sont là pour faire office de patrouille et de gardes en cas d'intrusion dans les installations.

Le siège de la Faction

Il s'agit du centre vital d'Alcénopia Investigations. D'ici les Manteaux Blancs peuvent savoir ce qui se passe en temps réel dans le complexe et donner leurs ordres afin de parer à toute éventualité, comme une intrusion ou une évasion. En effet, toutes les caméras des postes de garde sont reliées à des moniteurs surveillés en permanence par d'autres initiés — ce qui fait un double système de surveillance à franchir pour quelqu'un tentant de s'infiltrer. D'autres détecteurs — mouvements, chaleur, etc. — sont placés un peu partout sur le terrain dont les données sont transmises au centre de commandement en temps réel. D'ici, on peut voir et contacter les centres névralgiques de la Faction.

Les souterrains

Depuis 1975, les Templiers ont eu l'occasion de faire de nombreux travaux afin d'aménager des souterrains. Ces installations ont permis aux Manteaux Blancs d'échapper à l'ire des Pyrim à l'époque du raid sur la Faction. C'est aussi dans cet endroit que sont stockés les équipements magiques, les Homoncles confiés à la Faction, les Nephilim capturés — une grande cage dont les barreaux sont incrustés d'Orichalque se trouve au centre d'une grande pièce — et les autres prisonniers que les Templiers ne sont pas en train d'interroger. Il y a de nombreuses issues qui débouchent un peu partout en ville ou en dehors de l'agglomération dans des dépendances de la Faction.

LES PERSONNAGES

Rémi Jacquemont

Âgé de soixante-deux ans, Rémi Jacquemont était un Manteau Blanc prometteur et ambitieux en 1975. Placé à un poste de confiance, il a su prouver toutes les qualités qu'on lui prêtait et s'est attaché à son obéissance. De ce fait, il est resté ainsi que ses compagnons à la tête de Alcénopia Investigations et a renoncé à tout espoir d'atteindre les hautes sphères de l'Ordre. Parmi tous les Manteaux Blancs de la Faction, il est celui qui a été le plus proche de la mort lors de l'attaque Nephilim. Il a maintenant peur de ces créatures et ne veut plus s'attaquer à elles d'une façon aussi directe et dangereuse que celle qu'il pratiquait au début des années quatre-vingt.

Le Loup

Doté de ce surnom étrange au sein de la Faction, le Loup est une énigme même pour les autres Manteaux Noirs qui le côtoient depuis

des décennies. Il s'agit en fait d'un Veilleur du Temple qui est là pour s'assurer de l'efficacité de la Faction dans la guerre occulte et de l'utilité de multiplier ces bases d'action dans le monde.

Ses paramètres techniques sont ceux du Manteau Rouge.

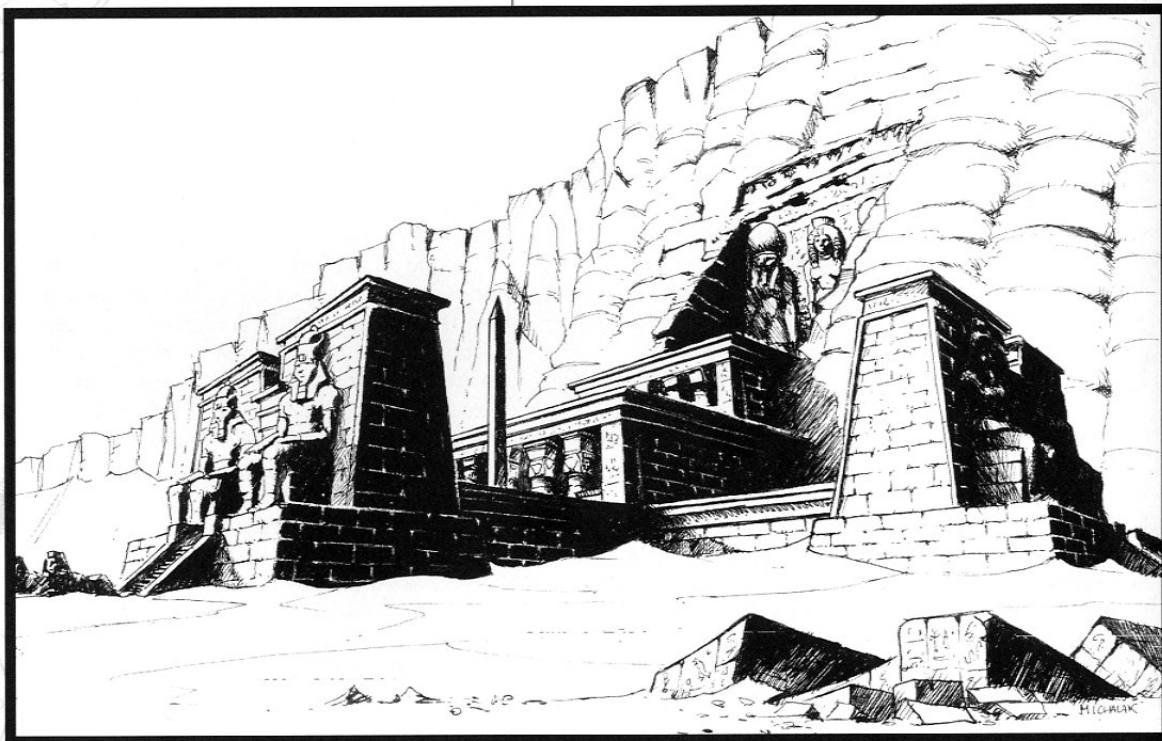
Simon Coutre

Il y a toujours un jeune élément perturbateur qui souhaite gravir les échelons de l'Ordre plus vite qu'il ne devrait. C'est le cas de Simon Coutre. Il s'est aperçu de l'apathie croissante de Rémi Jacquemont et il a l'intention de faire bouger les choses en provoquant des Immortels et en s'illustrant au cours d'un combat épique. Il espère ainsi se faire remarquer par des dirigeants haut placés et être promu au grade de Manteau Blanc.

Ses paramètres techniques sont ceux du Chevalier banneret.

LES INTRIGUES

La principale intrigue d'Alcénopia Investigations est centrée autour de la personne de Simon Coutre qui va effectivement s'attirer les foudres d'un groupe d'Immortels. Ces derniers rechercheront des soutiens afin de prendre d'assaut la Faction — afin de récupérer l'un des leurs, une Stase, un artefact, etc. Sinon, il y a de fortes chances que vos Immortels soient repérés autour d'un Plexus ou d'une porte menant vers les Akasha par les espions de la Faction. Ces derniers feront un rapport et il est possible que des actions soient entreprises contre eux.



Le Temple de Tubalcaan

Un acteur ésotérique

L'INITIATION

« Les symboles du Temple sont le pain et le vin des Frères-Chevaliers »

Jacques de Molay

MANTEAUX NOIRS

Le sceau



Symbole traditionnel du Temple, le sceau représente deux chevaliers en armes montant un seul cheval.

Au-dessus se trouve la croix pattée et une inscription qui fait le tour du sceau : « SIGILLVM MILITIVM XPISTI ». Seuls les plus hauts responsables des Manteaux Noirs sont en droit d'utiliser le symbole. Le sceau orne donc les documents des commanderies, les rapports et les ordres de mission.

À l'heure des nouvelles technologies, le sceau est utilisé pour identifier le Commandant par scanner. Il existe de nombreuses versions du même sceau, une par commanderie, mais seule une analyse informatique est capable de les distinguer. Le sceau permet au Commandant de se connecter au réseau informatique du Temple.

L'uniforme

Les Templiers sont tenus de porter le manteau, symbole de leur initiation. Pour le premier degré, le noir, couleur du deuil de la vie profane, est utilisé. Le manteau permet aux Templiers de dissimuler leurs armes, mais aussi les symboles de leur obédience. Sa forme varie selon les grades internes aux Manteaux Noirs.

L'ÉCUYER

Il porte un manteau de laine orné d'une croix de velours noir. Le col est en V et le manteau doit être doublé de satin noir. Dans sa vie civile, en signe de pauvreté d'âme, l'Écuyer ne peut porter qu'un manteau qui ne descend pas en dessous des cuisses — veste, blouson, trois-quarts —, il n'est pas obligé de porter la croix pattée.

LE FRÈRE

Son manteau noir est de velours avec une doublure en satin blanc. La croix qui l'orne est en satin blanc. Dans le civil, le Frère peut porter un long manteau et la croix peut être dissimulée dans le revers.

LE CHEVALIER

Si le manteau est toujours de velours et noir, le Chevalier porte une croix rouge en satin brodé. Contrairement aux autres Manteaux Noirs, le Chevalier n'est astreint à aucune tenue vestimentaire dans le civil. Cependant, en signe de son initiation, il porte souvent un bijou le désignant comme adoubé.

Le recrutement

Le recrutement d'un Manteau Noir obéit à des règles strictes.

- Seuls les membres du deuxième degré sont habilités à recruter pour le premier degré.

LES ARMES

SYMBOLE	SIGNIFICATION
Lance	Symbole de menace pour les Immortels, il manifeste la volonté du Temple de détruire les Nephilim.
Épée	L'esprit aiguisé par l'initiation. Indique la connaissance occulte, la vérité dévoilée.
Armure	Indique un sanctuaire pour les Templiers, un endroit où se cacher, où trouver de l'aide.
Casque	Marque le secret et la protection. Utilisé pour les coffres-forts, les systèmes informatiques sécurisés...
Écu	Symbolise une personne ou une structure pouvant assurer un soutien au Temple. Désigne les Compagnons de l'ordre. Un homme politique influent peut par exemple porter ce symbole, discrètement.
Cheval	Symbole du parcours initiatique du Templier. Marque généralement les talismans d'Orichalque, comme signe de bonne fortune.

QUELLES AMBIANCES POUR LE BÂTON ?

Le Bâton est un symbole de violence. Dans la majorité des cas, la rencontre entre Immortels et Templiers est placée sous le signe de la guerre. C'est désormais une donnée incontournable, tant les différents acteurs occultes sont persuadés que croiser un initié du Temple finit nécessairement mal.

HIGHLANDER

« Une rencontre solitaire dans un parking désert. Deux reflets métalliques scintillent un instant, puis vient le choc de l'acier. »

Image d'Épinal ? Certes. Il reste pourtant de nombreux Templiers, notamment en France, encore fort attachés aux usages anciens. Pour les orthodoxes, rien ne vaut un bon duel d'escrime contre un Immortel ou un ennemi initié. Ils cultivent un respect religieux pour le fer de la lame, pour les convenances entre bretteurs. Un Immortel manquant de discrétion peut ainsi recevoir une missive l'informant qu'on l'attend à tel endroit au lever du jour. Généralement, le Templier est honnête. Il ne cherche pas nécessairement à créer un Homuncule, mais plutôt à se prouver qu'il est de taille à affronter un Immortel ou à mettre à l'épreuve sa loyauté envers le Temple dans un duel à mort.

Évidemment, il peut en aller différemment de certains Immortels, guère passionnés par les combats de la vieille époque. Ceux-là préfèrent les armes modernes. Inutile d'insister alors. Le Temple saura que de tels individus ne méritent pas les honneurs. La prochaine fois, ce sera un van rempli d'un commando SWAT qui interviendra...

COMLOTS

Bien sûr, les Templiers ne se contentent pas de jeter leur gant au visage des Immortels. Ils ont aussi d'autres intérêts. Le Bâton dispose de nombreux cercles d'influence au sein des milieux politiques, financiers, policiers ou juridiques. Certains dignitaires du Temple sont aussi des généraux de l'armée, des hauts fonctionnaires ou des diplomates. Ils disposent des moyens et de la protection de la force publique. Une menace peu dangereuse en soi pour un Immortel ? Pas sûr...

Le Temple peut ainsi disposer de moyens propres à faire pâlir des agences de renseignement et se lancer dans des complots à grande échelle où la masse profane est manipulée.

Dans de tels scénarios, les Templiers ne sont pas des amateurs d'armes blanches, ils ressemblent plutôt à des agents secrets. Ils possèdent des armes modernes, parfois discrètes, et un équipement à la pointe de la technologie. Les sbires portent un costume-cravate, roulent dans des berlines noires immatriculées au ministère de la Défense, de l'Intérieur ou avec une plaque diplomatique. Leurs moyens sont toujours impressionnants, mais ils ne fournissent jamais une piste sérieuse : celui qui les poursuit se perd vite dans les rouages de l'État.

LA MAISON RUSSIE

Parfois aussi, les Templiers peuvent étonner. Tous ne sont pas des individus uniquement portés sur la violence, même s'ils ont tous un entraînement physique minimal. Certains sont de vrais initiés, ils possèdent des informations que les Immortels peuvent vouloir obtenir. Dans de tels cas, la violence n'est pas toujours la meilleure idée. Parce que de tels individus sont précieux au Temple et donc fort bien protégés et parce qu'ils disposent souvent de leurs propres moyens magiques. Aux Immortels alors de trouver un moyen de parlementer, d'échanger de « bons procédés ».

Dans d'autres cas, le Temple pourra fournir une « aide » aux Immortels dans la lutte contre un autre Arcane mineur. Soit que cette aide est volontaire et mérite ensuite compensation, soit que cette aide a été « provoquée » par les Immortels, au mérite de leurs manipulations.

Le Temple est un ennemi prépondérant, omniprésent. Il n'est jamais loin des événements occultes, même s'il n'en est pas l'acteur. Dans tous les cas, les Immortels doivent garder en tête la véritable signification du Bâton : sang et fer.

- Un membre du premier degré établira le contact entre la recrue et le Temple.
- Aucun autre membre du Temple ne devra lui être présenté.
- Le deuxième degré établit le profil du recruté en compilant toutes les données possibles à son propos ; bien souvent cela se fait dans la plus parfaite illégalité.
- En cas de réponse négative du deuxième degré, le recruteur ne doit plus être en contact avec le non-recruté. Si cela est nécessaire le recruteur est déplacé ou tué.
- En cas de réponse positive, le recruteur doit convaincre la recrue d'adhérer à l'Ordre.
- Le candidat admis se verra confier des missions mineures pour le Temple les six premiers mois.
- Si sa commanderie considère son admission valable, il est élevé au statut de Frère.
- Dans le cas contraire, l'Écuyer est tué.

L'adoubement

Cette cérémonie marque la transition au grade de Chevalier.

Le candidat est conduit, yeux bandés et mains attachées, dans une salle où sont réunis tous les membres de sa future commanderie ainsi que les Manteaux Blancs qui ont supervisé son approche. Il se tient seul au centre de la pièce, éclairée par les faibles lueurs de quelques bougies. Les Frères murmurent alors, de plus en plus fort, vingt-deux fois : « Non nobis Domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam ». Le Commandant s'approche du candidat, lui ôte son bandeau et le force à mettre un genou à terre. Il lui demande à haute voix son nom et son âge. Ensuite commence l'interrogatoire de l'initiation :

« Es-tu prêt à entrer dans la confrérie du Bâton [nom de la commanderie], aux postes suprêmes ?

— Oui.

— Connais-tu les implications de ton appartenance à notre Ordre ?

— Oui.

— Quel est le seul pouvoir matériel qui gouverne ta destinée ?

— Le Bâton et ses attributs incarnés par G, le Grand Maître.

— Quel est le seul pouvoir spirituel qui gouverne ta destinée ?

— La liberté.

— Quelle liberté ?

— La liberté de vivre dans l'obéissance et la pureté.

— Quel est le chiffre ?

— Le chiffre est trois.

— Quel est la couleur ?

— La couleur est rouge.

— Quel est le mot ?

— Le mot est AXE.

— Au nom du Grand Maître et en vertu des pouvoirs que j'ai acquis, je t'adobe Chevalier du Bâton. ».

Un adoubement, selon le rite médiéval, a alors lieu. L'exécutant est bien souvent le Commandant, mais il s'agit parfois de l'initié du plus haut degré présent.

MANTEAUX BLANCS

Le sceau



Le sceau du deuxième degré fut jusqu'en 1999 une nef médiévale à la voile rectangulaire et ornée de la croix pattée. Tout autour était la mention : « SIGILLVM MILITIVM TEMPLVM ».

Depuis l'échec du Grand Plan et la restructuration de l'Arcane mineur, ce sceau figure deux chevalier dans une couronne de lauriers et porte la mention « SUPREMA MILITIA EQUITUM TEMPLI. »

Ce sceau n'est utilisé que dans les correspondances officielles entre dignitaires des Manteaux Blancs. Il est parfois envoyé à un Commandant, celui-ci comprend alors que le message vient directement du Bailli.

L'uniforme

Les Chevaliers du deuxième degré doivent porter un manteau blanc lors de chaque cérémonie. Celui-ci manifeste la nouvelle vie qui les attend au sein du Temple et le rayonnement de leur force spirituelle. Là encore, les contingences du monde profane dispensent le Manteau Blanc de porter son manteau cérémoniel en toute occasion. Il devra cependant respecter certaines règles vestimentaires.

LE CHEVALIER BANNERET

On lui remet un manteau de laine blanche, doublé de satin noir. Le col est toujours en V. Enfin, une croix pattée en velours rouge orne son épaule. Dans la vie courante, le Chevalier banneret doit porter un manteau court de couleur claire. Pour diverses raisons, aussi bien pratiques qu'esthétiques, il peut donc

LES ARMES

SYMBOLE

SIGNIFICATION

Bâton

Deuxième symbole de l'esprit. Marque l'influence d'un bailliage, chacun ayant le sien propre.

Abraxas

Homme à tête de reptile, généralement en armure, portant un pendentif à la main gauche. Indique la présence d'objets magiques appartenant aux Manteaux Blancs.

Simûrgh

Oiseau de feu à forme semi-humaine, il marque les courriers des Manteaux Blancs diffusés par les réseaux profanes. Il est invisible à l'œil nu. Entourent généralement un escalier à 9 marches et sont ornées de symboles kabbalistiques. Symbole utilisé pour toute action des Manteaux Blancs concourant à la réalisation du Grand Plan. Indique une priorité absolue.

Portes du Temple

se contenter d'une veste crème ou beige. Il n'est tenu à aucun symbole particulier — pas même la croix pattée — mais généralement, il garde le bijou, symbole de son adoubement.

LE CHEVALIER CONNÉTABLE

Il est tenu de porter un manteau blanc de velours, orné d'une croix pattée rouge de satin. La doublure est en satin blanc. Là encore, la vie civile permet un certain relâchement, mais par sens esthétique, les Templiers aiment revêtir de longs manteaux dont la couleur est toujours très claire, sans être réellement blanche. Car cette couleur est réservée à la tenue cérémonielle et ne saurait être souillée.

LE CHEVALIER SPIRITUEL

Lors des cérémonies, il doit porter un manteau blanc de velours orné d'une croix pattée rouge de satin. La doublure est d'un velours fin de couleur rouge. Le reste du temps, le Chevalier spirituel est simplement astreint au port d'une croix pattée rouge sur sa tenue, en plus de tout autre symbole de sa convenance. La croix symbolise la force de son engagement, l'absence de manteau montre qu'il n'est plus soumis à la peur et n'a plus besoin de l'armure du chevalier.

Le recrutement

Pour revêtir le Manteau Blanc, le Templier doit franchir des épreuves initiatiques.

Il doit se rendre à Jérusalem et trouver le Manoir Absolu, temple secret de l'Ordre sous la ville. Il ne peut s'aider que de sa connaissance des symboles.

Ensuite, il doit franchir cinq épreuves initiatiques dans le labyrinthe du Manoir Absolu : franchir les flammes d'Ortalos, boire l'eau de Llatalos, soulever



Abraxas.

la colline de Wertalos, respirer l'air de Hiatalos et résister à Mootalos.

Enfin, il doit trouver un Nephilim et le forcer à quitter son simulacre.

Cela peut prendre une à deux années.

MANTEAUX ROUGES

Le sceau



Le sceau des Manteaux Rouges représente une tour ressemblant au minaret d'une mosquée et surmontée de la croix pattée. Sur le pourtour, on peut lire la mention : « XPI STUBC TEMPLI ». Le sceau est utilisé pour marquer les lieux de réunion des Manteaux Rouges. Il est aussi utilisé pour tout message aux degrés inférieurs. En voyant ce symbole, ils comprennent qu'il s'agit d'une priorité absolue, que les ordres ne peuvent être discutés et que tout écart sera puni par la mort.

L'uniforme

Les Manteaux Rouges ne sont astreints à aucun port de vêtement cérémoniel. Ils sont les maîtres de l'Ordre, ils n'ont besoin d'aucun symbole d'appartenance. Beaucoup continuent de nourrir un certain goût pour le décorum. Ils portent alors leur ancien manteau blanc en lui ajoutant une bordure rouge. Les plus orthodoxes apprécient la bure noire austère et agrémentée d'une ceinture rouge à la place de la cordelette.

Le recrutement

Le Manteau Blanc doit vaincre un Nephilim dans un duel à l'épée et le transformer en Homoncule. Le Templier ne peut user de stratagème autre que ceux du guerrier. Il porte un talisman d'Orichalque pour se protéger de l'incarnation du Nephilim.

Il devient alors Manteau Rouge.

LES ARMES

SYMBOLE	SIGNIFICATION
G	Monogramme du Grand Maître. Son sceau personnel, la lettre peut être dans n'importe quel alphabet et est entourée d'un halo lumineux.
Baphomet	La magie, indique les caches d'Orichalque, les Stases, les Nexus et les bibliothèques de Focus.
Temple grec	Indique l'appartenance d'un individu aux Manteaux Rouges, symbole personnel utilisé par eux pour montrer leur autorité.
12 couronnes	Symbole du convent des Baillis autour du Grand Maître.
Buisson ardent	Symbole du Prieuré de Sion et de ses Nautes. Inconnu de tous sauf des Manteaux Rouges.

LES PLANS DU TEMPLE

Cela fait plus de trois mille ans que le Temple existe et qu'il combat sur tous les fronts, autant les Immortels que les initiés des autres Arcanes mineurs.

Cela fait plus de trois mille ans que Tubalcaan s'imaginer en pharaon d'un monde où les hommes seront libérés du joug de l'Histoire invisible et des intrigues.

LE GRAND PLAN

Le Grand Plan a vu le jour au cours du premier millénaire après l'Incident Jésus. Initialement prévu au premier jour de l'année 1400, il fut repoussé à l'an 2000 en 1307 lors du procès du Temple exotérique français. En 1999, d'intrépides Immortels mettent à nouveau un frein au Grand Plan et la Maison-Dieu le stoppe. En 2002, alors que le Temple achève sa énième restructuration, la plupart des composantes du Grand Plan sont opérationnelles. Bientôt il suffira d'un mot du Grand Maître pour mettre le monde à feu et à sang, mais avant, ce dernier vut absolument guérir Tubalcaan de ses souffrances.

Le Grand Plan a deux axes : la conquête du monde profane principalement orientée sur la prise de contrôle des pays dits « industrialisés » et la conquête de l'Astral visant, entre autres, la destruction d'Aggartha.

La guerre profane

Voici les différentes étapes de l'axe « conquête du monde profane. »

- Des missiles à très longue portée doivent partir d'une base militaire russe et détruire les grandes capitales européennes. Aujourd'hui, c'est à Vladimir Poltine que revient cette tâche. L'arsenal est prêt, mais le Naute doute de son efficacité et a ordonné la fabrication de missiles nucléaires et bactériologiques. Ceux-ci devraient être prêts d'ici à 2006.
- Le bogue de l'an 2000 n'a pas eu lieu. Les profanes pensent qu'il n'a jamais existé, mais ils ont tort car le bogue est en réalité une espèce de virus endormi que Microserf peut activer par le biais d'Internet ou d'ondes courtes. Ainsi, par l'intermédiaire de Gill Bates, le Temple prendra le contrôle de la plupart des ordinateurs du monde et réduira à néant les appuis économiques de ses ennemis.
- Face au chaos engendré par les deux phases précédentes, le président américain — un Manteau noir — déclarera l'état d'urgence et la Milice du Christ par l'intermédiaire de quelques bataillons prendra le contrôle des points névralgiques des États-Unis d'Amérique. Le Naute Poltine fera alors de même en Russie avec l'aide de l'OHIRE. La situation actuelle est plus favorable au Temple que celle de l'an 2000.
- Quelques semaines après la vague de destruction en Europe, un regroupement d'obédiences et de factions d'extrême droite européennes appelé la Garde noire, se dévoilera et viendra en aide aux victimes. À terme, elle prendra indirectement le contrôle de l'Europe. Cette étape est désormais aux mains de Zeller, le Grand Maître des Chevaliers teutoniques, mais sans le soutien des Assassins — plus ou moins retirés d'Europe

depuis l'accession de Zeller au rang de Naute —, il a peu de chances de réussir.

- Le reste du monde devrait tomber aux mains du Temple en quelques mois. Alors que les Nautes croient fermement que cette étape ne sera qu'une simple formalité, elle n'a quasiment aucune chance de réussir. En effet, c'est sans compter sur la capacité de réaction des autres Arcanes mineurs et des Immortels qui seront sans doute prêts à s'allier. Le Temple pourrait bien être définitivement détruit en ayant une nouvelle fois commis l'erreur de se dévoiler.

La guerre astrale

L'objectif principal de la guerre astrale est la prise d'Aggartha. Les Templiers pensent que c'est de là-bas que le gouvernement invisible des Immortels tire les ficelles de l'Histoire invisible. Même si certains Chevaliers rêveurs sont très puissants dans l'Astral, au point de pouvoir tenir tête à des Agarthiens, il leur est impossible d'emporter des objets solides dans l'Astral par le rêve et il ne pourront prendre la Cité des Vertiges sans Orichalque.

C'est dans ce but que les treize Galions élémentaires ont été créés — seuls dix ont réellement abouti et sont en activité aujourd'hui. Ils ont l'apparence de divers bateaux — galion, navire, barque, etc. —, mais ont la faculté de pouvoir voguer dans l'Astral grâce à des Homoncules et à des artefacts. Sept d'entre eux se trouvent actuellement dans les Plans subtils (cf. *Figures*), dont un commandé par Larménus de Jérusalem (voir plus loin). Le plus dangereux d'entre eux est le Galion de Feu. Généralement amarré à une Écume inspirée des victoires du Temple à Jérusalem, il est commandé par Villiers de l'Isle-Adam. Celui-ci l'utilise lorsqu'il a un de ses accès de violence. En général, il lui faut détruire deux ou trois Rives pour qu'il parvienne à se calmer.

Tubalcaan

En 2000, afin de parachever la réussite du Grand Plan, les Nautes devaient opérer la renaissance de Tubalcaan en permettant la fusion de l'Eidolon et du Baphomet. Pour cela, une réplique du Temple de la Vie — en plus petit — a été bâtie non loin de Thèbes. Après moult incidents, les Portes du Temple originelles sont venues le compléter et un rituel a été opéré pour les réactiver. C'est ce rituel qui devait permettre la résurrection de Tubalcaan, mais il a échoué. Les Portes s'ouvrirent à nouveau, mais le

Baphomet, à cause de la folie qui le ronge depuis 1999, n'a pu fusionner avec l'Eïdolon.

ESMÉRALDA

Armando Cavarla, le Grand Maître, a lancé de nombreuses recherches sur ce qui pourrait guérir la folie du Baphomet et a même demandé audience au Prince de la Tempérance. La seule piste qu'il a trouvée est un texte des Chevaliers invisibles datant d'environ de -1350 et accusant Esméralda d'être responsable de la défaite de Tubalcaan par le trouble dans lequel elle l'a jeté. L'Ordre de Malte a été lancé sur la piste de la belle Bohémienne pensant que celle-ci pourrait guérir Tubalcaan.

LE CHACAL

La légende veut que Tubalcaan affronte à nouveau Anubis le Chacal lors de l'avènement du Grand Plan. Seule une victoire pourra permettre au Temple de dominer le monde. G a créé une petite obédience composée de chevaliers issus de l'Ordre de Malte pour réunir le maximum d'informations sur Anubis le Chacal.

Évidemment, cette légende n'est absolument pas fondée. Mu est prisonnier du Prisme du Rex Ka et Anubis a donc peu de chances de renaître.

AUTRES INTRIGUES

Le bailliage perdu

Les Templiers n'ont jamais réussi à s'implanter durablement dans la botte italienne. Les seules fois où ils ont failli réussir ont été sous l'Empire romain de triste mémoire et au milieu des années 1990. Le nouveau Grand Maître a chargé les Chevaliers teutoniques de s'infiltrer, de repérer et de détruire les bases des Arcanes mineurs et Majeurs en utilisant tous les moyens possibles. Même en scellant des alliances « impies ».

Les ennemis du Temple

Depuis 1307, l'Ordre des Chevaliers du Christ — une obédience de Manteaux Blancs aux ordres des Chevaliers teutoniques — a pour mission de retrouver et d'exécuter les responsables de la chute du Temple, notamment le Lion Vert et le Nephilim qui a été incarné dans Nogaret. Les fidèles du fauve chrysopéen sont accusés d'avoir détruit de nombreuses commanderies qui devaient assurer la reconstruction du Temple dans le bailliage *Francia*. Renseignés sur les faiblesses de l'Agarthien par un de ses anciens disciples — le Lion Vert a connu cinq Cycles basaltiques de Feu (cf. *Le Codex des Nephilim*, p. 29) —, les Chevaliers du Christ ont conçu des balles au mercure. Quant à Nogaret, tout ce qu'ils savent sur lui est qu'il était incarné par un Faërim de la Maison-Dieu.

Depuis l'année 1999, l'une des missions les plus importantes des Chevaliers teutoniques est de retrouver et d'éliminer définitivement les Immortels ayant assassiné Kavigan, l'ancien Grand Maître. Bien entendu, ils ignorent que ceux-ci sont



désormais les Cavaliers de l'Apocalypse.

Enfin, en décembre 1999, Larménus de Jérusalem, Naute et Grand Maître de l'OSMTJ, a été déclaré traître au Temple. Alors que son ordre était dissous, il s'est emparé de l'Anti-Galion d'Air — il existe deux Galions élémentaires par Élément, un Galion et un Anti-Galion — et a fondé l'OCTS, l'Ordre des Chevaliers du Temple de Salomon. Aujourd'hui, deux autres Galions élémentaires le traquent dans l'Astral.

Le Graal

G n'a pas oublié l'échec de l'obtention du Graal lors de la geste arthurienne. Pensant que ce dernier pourrait perturber le Grand Plan s'il était obtenu par des adversaires, G a décidé d'augmenter largement les moyens des Templiers du Graal dans l'espoir que ceux-ci trouvent l'objet de leur quête avant 2006.

Les Lames mineures

En avril 2002, Armando Cavarla alias G a fait un terrible cauchemar où il se voyait torturé par des Pharaons grotesques utilisant des bâtons et des torches. Durant deux jours, il est resté dans un état catatonique, assailli par des visions où la symbolique du feu revenait sans cesse. Lorsqu'il en a réchappé, il avait compris. Tubalcaan, par l'intermédiaire de l'Eidolon lui avait envoyé un message : Akhenaton a forgé quatre jeux de Lames mineures dont un porte les signes du Bâton et du Feu. Posséder ce dernier, c'est s'assurer de la victoire. G a immédiatement lancé les Assassins sur la piste des Lames mineures et a demandé aux autres obédiences de Manteaux Rouges de rechercher dans leurs archives toute mention à l'égard des artefacts. Les Assassins ont découvert que la FIRM (cf. *L'Écran du MJ*) connaissait leur existence. Ils ont éliminé tous les Templiers de cette obédience avant de la reconstruire et se sont mis sur les traces d'un groupe d'intrépides Immortels ayant affronté la FIRM.

Les treize glaives prométhéens originels

Depuis sa création, l'ordre du Temple est à la recherche des glaives prométhéens originels (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 47) dont l'histoire a été entendue par les Chevaliers invisibles de la bouche d'Irysos. Cavarla a décidé de reprendre en mains ces recherches dans l'attente de pouvoir déclencher le Grand Plan, il a ordonné à la Milice du Christ d'organiser les recherches en Amérique, en Asie et en Australie alors que l'Ordre de Malte se charge du reste du globe. Int Staff, le service de renseignement du Temple, doit leur apporter son concours.

De nos jours, six Chevaliers rêveurs explorent par groupe de deux les Akasha arthuriens à la recherche de la lance de Longinus et l'Ordre de Malte essaye d'obtenir le droit de faire des fouilles sur le site de Carthage où se trouverait un poignard fabriqué avec la pointe de la flèche qui tua Achille. Enfin, il est avéré que Balmung a été volée dans la tombe de Rourik au début de l'année 2000. L'Ordre de Malte soupçonne des Bohémiens. À juste titre d'ailleurs.

PERCER LES MANIPULATIONS DU TEMPLE

ARCANE MINEUR (BÂTON)

L'évolution de la Tradition Arcane mineur (Bâton) ne se fait pas de manière conventionnelle. Elle nécessite non seulement une dépense de PdA pour progresser, mais le joueur qui souhaite l'augmenter doit également la justifier par les découvertes de son personnage au cours d'une partie. En fonction du niveau souhaité, des impératifs sont à respecter en matière de connaissances pour évoluer dans cette Tradition.

Pour prétendre à la possession de cette Tradition à chacun de ses niveaux respectifs, le personnage doit être confronté à un certain nombre de choses directement liées au Bâton. Il doit posséder au moins trois des cinq exemples cités à chaque stade de progression de la Tradition. Chacun de ces événements rapporte une certaine quantité de PdA. Le joueur peut les investir et les dépenser librement pour la progression de son personnage.

NOTE : il n'y a que quelques exceptions qui octroient le droit à un personnage de posséder la Tradition Arcane mineur (Bâton) à un niveau donné sans avoir à posséder les trois conditions requises. On distingue notamment : s'il s'incarne dans un simulacre qui possède déjà cette Tradition à un niveau donné ou si son passé le justifie.

Profane

En tant que nouveau venu sur la scène ésotérique, l'Immortel n'a qu'une connaissance extrêmement vague du Bâton. Sont-ils des chevaliers des temps modernes qui parodent dans les festivals médiévaux ou bien encore des membres de la noblesse française déchue ? Tout cela peut prêter à confusion, mais le peu qu'on a pu lui révéler à leur sujet dans les milieux ésotériques pousse l'Immortel à se méfier de ces images d'Épinal. Mieux vaut les éviter. Pour lui le Temple est le Bâton. Rien de plus.

Apprenti

- **Devenir Apprenti en Arcane mineur (Bâton).** Par de simples altercations, l'Immortel est confronté aux agents du Bâton. L'utilisation par ces derniers de lames en métal honni et autres artefacts peut constituer une bonne entrée en matière. Des enquêtes dans les milieux fermés permettent de trouver les liens du Bâton à tout un réseau de clubs et d'associations. L'Immortel peut ainsi mettre en évidence les mailles de l'influence dont l'Arcane dispose au sein de la société profane. À ce stade, les contacts avec le Bâton sont sporadiques et ne font que dévoiler la face visible de l'iceberg.
- Discuter une heure avec un initié doté d'Arcane mineur (Bâton) à Compagnon : + 1 PdA.
- Avoir une Chute en rapport avec le Bâton : 1 PdA.
- Avoir étudié l'Histoire invisible sur des périodes comme l'Égypte et la chute du Temple : 1 PdA.
- Avoir été le témoin de l'utilisation d'Orichalque ou d'Homoncules : 2 PdA.
- Avoir été confronté une fois à un groupe de Templiers en mission : 2 PdA.

Connaître le temple, même si cela peut paraître simple, ne se résume pas à une simple altercation avec eux. Le Bâton possède ses impératifs et ses objectifs ésotériques qui, s'ils ont été convenablement interprétés, peuvent apporter nombre de révélations sur leurs plans et leurs manières d'agir. L'Immortel a une connaissance de certains aspects de l'Arcane mineur, mais le tout sera basique. À ce niveau de Tradition, l'Immortel n'a qu'une connaissance approximative du Bâton. Il sait que ses origines remontent à l'époque des pharaons. L'Ordre est divisé en trois niveaux initiatiques représentés par les couleurs noire, blanche et rouge. Sa structure adopte celle des commanderies au niveau régional et des bailliages au niveau international.

Les moyens magiques de l'Arcane demeurent fortement redoutés et l'Immortel ignore tout des techniques employées pour leur réalisation, même s'il les a vues au cours de ses aventures.

Compagnon

- **Devenir Compagnon en Arcane mineur (Bâton).** L'Immortel a commencé à dépasser les clivages et les rumeurs au sujet de l'Arcane. Après avoir été mêlé de près aux activités du Temple, il est en mesure de saisir ses implications les plus profondes avec la société profane. Confronté à une branche régionale, voir nationale, du Bâton, il sait que ce dernier est présent dans de nombreuses organisations politiques qu'il noyautte et par lesquelles il réalise ses plans. La réalité de ses rituels magiques devient également un sujet de préoccupation pour l'Immortel.
- Découvrir l'influence du Bâton dans un parti politique ou un réseau d'influence : + 2 PdA.
- Être confronté à des Manteaux Blancs et à leurs moyens d'action : + 3 PdA.
- Localiser la position d'une commanderie et son réseau de fermes et de structures dépendantes : + 4 PdA.
- Empêcher la réalisation d'une mission d'importance nationale (le réveil du Dragon de Bretagne) : + 5 PdA.
- Comprendre ce qu'est le Grand Plan : + 5 PdA.

On peut aisément admettre qu'un Immortel qui a vécu une existence de lutte acharnée contre le Temple, ponctuée par les silences de ses remises en Stase, peut prétendre à ce niveau. Toutefois, il ne suffit pas de se mesurer à cet adversaire pour le comprendre de manière plus approfondie. La plupart des Immortels qui restent dans de pareilles considérations restent bien souvent des Apprentis. Le Temple est une menace. Il faut sortir les autres Immortels de l'erreur dont ils sont les victimes. Le Bâton est celui qui est fort quand on le croit faible, qui est actif quand on le croit mort. L'Immortel est capable de reconnaître les différents degrés d'initiation des agents du Temple. Il sait composer avec leur présence et prévoit dans une moindre mesure leurs actions et leurs réactions face à un événement donné. Il connaît également les Baillis dans leur ensemble ainsi que leurs origines et leurs traditions.

Maître

- **Devenir Maître en Arcane mineur (Bâton).** L'Immortel à croisé la route de personnalités importantes de l'Arcane, souvent par le biais d'enquêtes sur des sujets ésotériques de grande envergure. De telles intrigues ont déclenché de réels changements dans le monde ésotérique et ont provoqué l'aboutissement de complots et de machinations séculaires. Un tel Immortel dispose d'un savoir si vaste sur le Temple qu'il est considéré comme un référent par ses pairs, mais aussi comme une menace par le Bâton.
- Participer aux *Chroniques de l'Apocalypse*: + 8 PdA.
- Connaître deux des étapes majeures du Grand Plan: +8 PdA.
- Être confronté à l'un des onze Nautes et ses acolytes: + 8 PdA.
- Retarder ou faire échouer l'accomplissement d'une étape du Grand Plan: + 8 PdA.
- Connaître les ramifications internationales du Temple et ses infiltrations à tous les niveaux de la société sur un continent: + 10 PdA.

Seuls les Immortels au passé exceptionnel et ayant survécu à leurs confrontations avec le Temple peuvent prétendre à ce niveau. À ce stade, ils ont en effet une connaissance approfondie de l'Arcane et de toutes ses implications directes. La plupart des Immortels ne préfèrent pas accéder à un tel degré de connaissances tant la tâche pour y arriver est rude et dangereuse. Nombre d'entre eux ont en effet été fauchés en pleine découverte d'informations capitales. L'Immortel sait. Il connaît les nombreux objectifs et plans du Temple et les répercussions qu'ils auront sur le monde ésotérique comme profane. Il a connaissance de l'existence des Nautes et de leur positionnement dans la hiérarchie des hommes. Leurs moyens d'action physiques comme magiques n'ont plus aucun secret pour lui.



LES QUÊTES DE L'AGARTHA

Cette section met en rapport direct les quêtes décrites dans *Le Livre du Meneur de Jeu*. Elle indique les PdA que l'Immortel est susceptible de gagner lorsqu'il est confronté au Temple au cours de ses quêtes.

Le Graal

Même s'il est vrai que les Templiers du Graal demeurent moins impliqués qu'auparavant sur la recherche du Graal, ils n'en restent pas moins en attente de trouver la piste d'un Immortel qui serait trop avenant. Ayant disposé des pièges et des leurres sur la piste ésotérique du « Calice » d'émeraude, ils attendent patiemment qu'un imprudent tombe dans leurs griffes. Néanmoins les fonds aloués par G devraient leur permettre de quitter leur retraite.

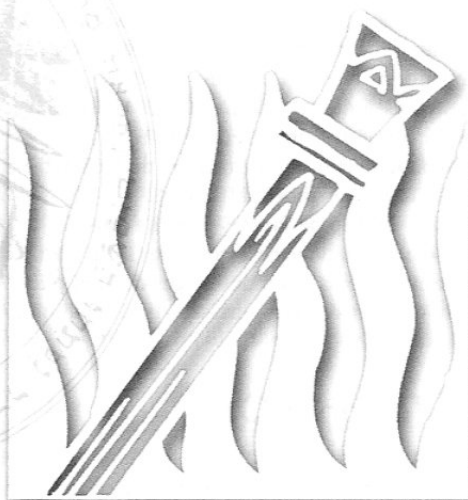
- Avoir fait échouer une mission de recherche des Templiers du Graal: 2 PdA.
- Avoir diffusé de fausses informations sur le chemin initiatique de la quête du Graal: 2 PdA.
- Être tombé dans un des pièges des Templiers du Graal et s'en être sorti sans trop de dommages: 3 PdA.

La Toison d'Or

Une obédience de Manteaux Blancs coordonne les recherches pour retrouver cet être unique. Les Chevaliers de la Toison d'Or se sont placés dans une logique de travail et d'investigation pour se lancer sur toutes les pistes plausibles pouvant les mener là où demeure Ka-Noun. Ils sont également conscients que les Immortels qui sont sur sa trace pourraient être d'un grand secours s'ils étaient capturés. Avec les voyages akashiques retraçant le périple de l'Argo, l'Immortel aura fort à faire pour ne pas attirer leur attention.

- Comprendre que les Chevaliers de la Toison d'Or lancent leurs recherches dans les Plans subtils: 1 PdA.
- Échapper à une altercation avec les Chevaliers de la Toison d'Or: 2 PdA.
- Réussir à doubler les Chevaliers de la Toison d'Or dans l'Akasha du Long Départ ou sur chacune des étapes du voyage de l'Argo: 3 PdA.

APPENDICES



FEUILLES D'HOMONCULE

NEPHILIM ☐

SELENIM ☐

AR-KAÏM ☐

KA DOMINANT : Initié



COMPÉTENCES MAGIQUES :

.....
.....
.....

SORTS CONNUS :

.....
.....
.....

« PUCES » D'ANAMORPHE RESTANTES :

..... ENKHAÏBATÉ

ASSERVISSEUR : Initié

RITUEL :

FEUILLES D'HOMONCULE

NEPHILIM ☐

SELENIM ☐

AR-KAÏM ☐

KA DOMINANT : Initié



COMPÉTENCES MAGIQUES :

.....
.....
.....

SORTS CONNUS :

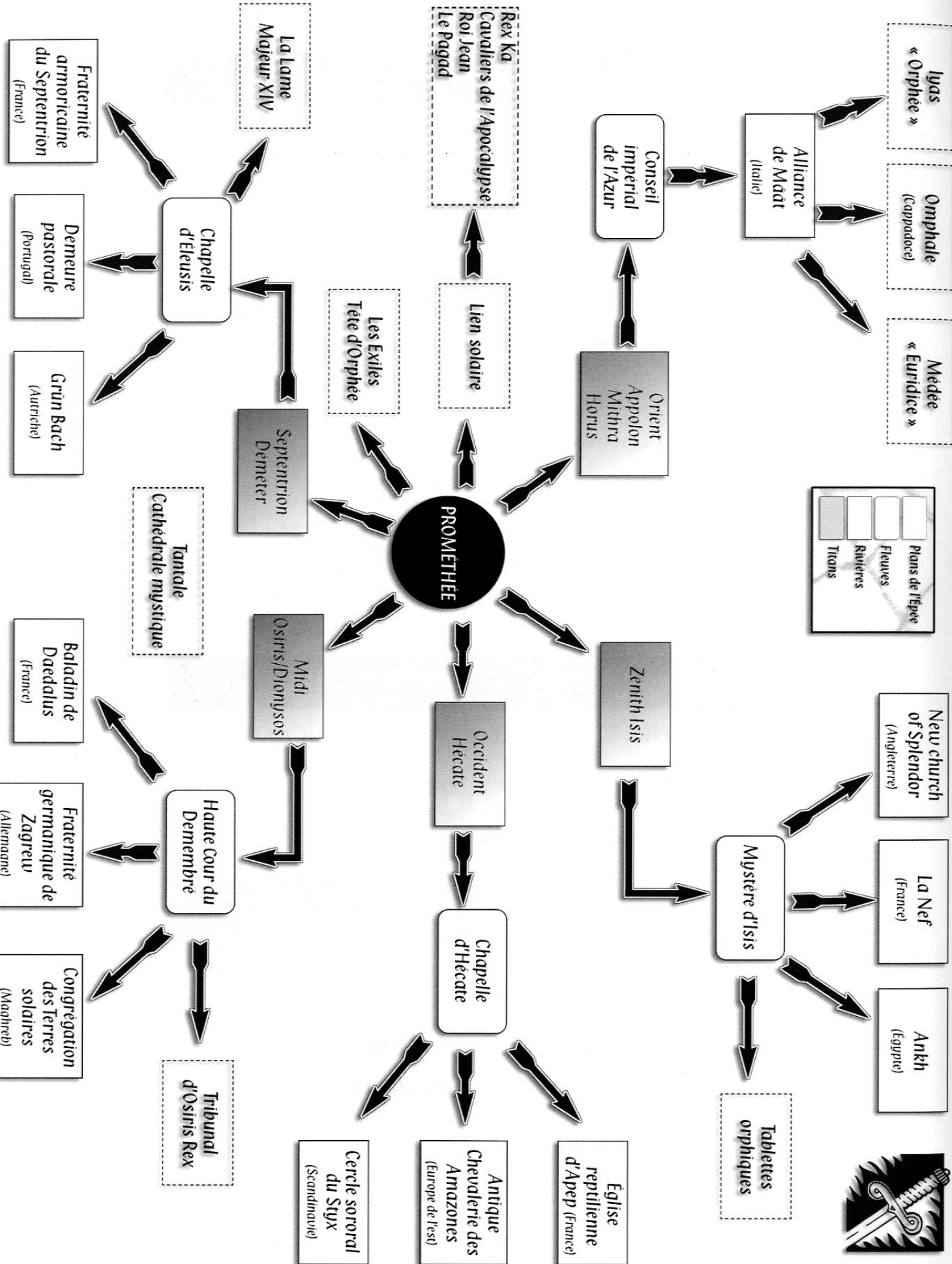
.....
.....
.....

« PUCES » D'ANAMORPHE RESTANTES :

..... ENKHAÏBATÉ

ASSERVISSEUR : Initié

RITUEL :





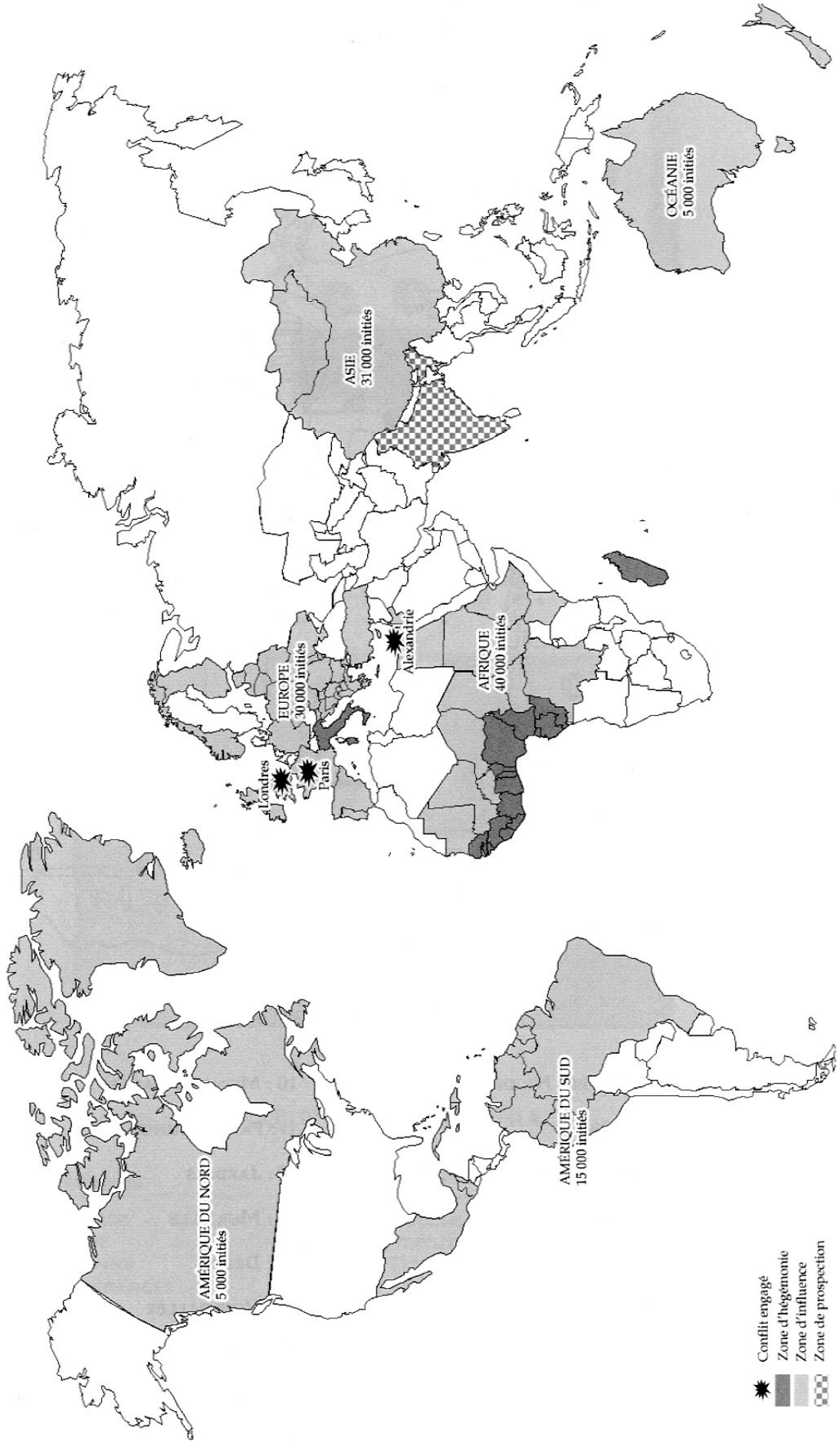
Zone d'hégémonie: l'Arcane mineur a totalement infiltré les rouages du pouvoir: politique, médias, économie... Les autres acteurs occultes ont énormément de mal à agir et sont bien souvent neutralisés des qu'ils tentent de s'imposer.

Zone d'influence: l'Arcane mineur s'est implanté durablement, possède différentes cellules et Factions efficaces, propres à agir de façon dangereuse contre tout autre acteur occulte.

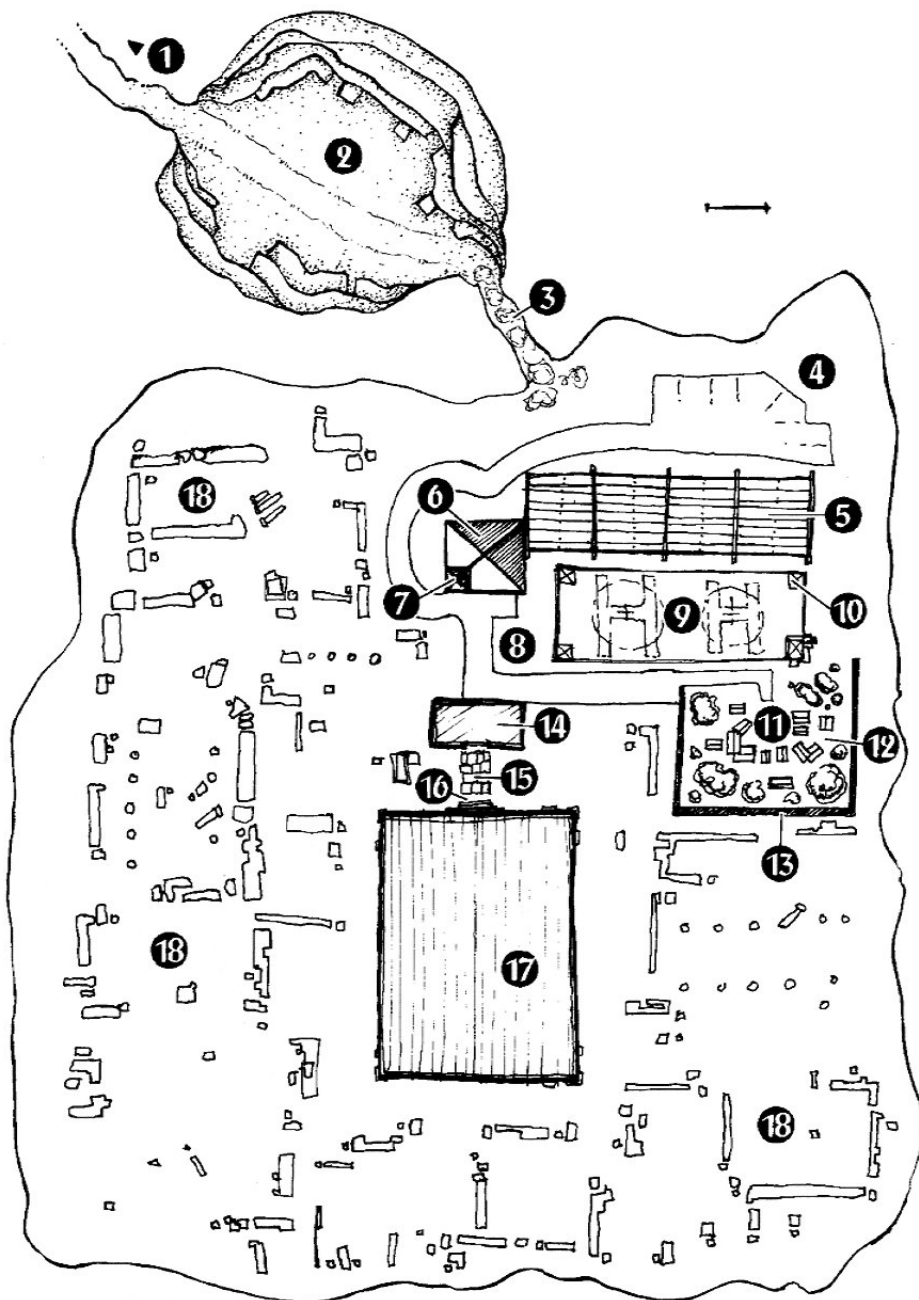
Zone de prospection: l'Arcane mineur cherche à prendre le pouvoir occulte. Il mobilise énormément de ressources, matérielles, humaines et magiques, afin de vaincre les autres acteurs occultes. Il cherche à devenir une puissance hégémonique.

Conflit engagé: en certains endroits, les tensions entre acteurs occultes ont généré une véritable guerre occulte. Ici, la situation est rude, aussi bien pour les immortels que pour les Arcanes déçus par ses adversaires et mineurs. Chacun est à l'affût, prêt à éliminer tout adversaire assez imprudent pour se dévoiler.

Zone « blanche »: l'Arcane mineur n'est pas ou peu implanté. Il peut posséder quelques cellules ou Factions, voire quelques initiés isolés. Il se cache, de peur d'être découvert par ses adversaires et mineurs. Chacun est à l'affût, prêt à éliminer tout adversaire assez imprudent pour se dévoiler.



LES MYSTES DANS LE MONDE



NÉODELPHIA

1: ROUTE VERS NIGDE

2: CARRIÈRE

3: BOYAUX ENVAHIS DE GAZ SARIN

4: PARKING

5: ENTREPÔTS EN FER FORGÉ

6: MÉGARON

7: PISTE CENTRALE

8: PISTE EN GOUDRON

9: HÉLIPORT

10: MONTE-CHARGES

11: PALAIS (BUNGALOWS)

12: JARDINS

13: MURAILLE

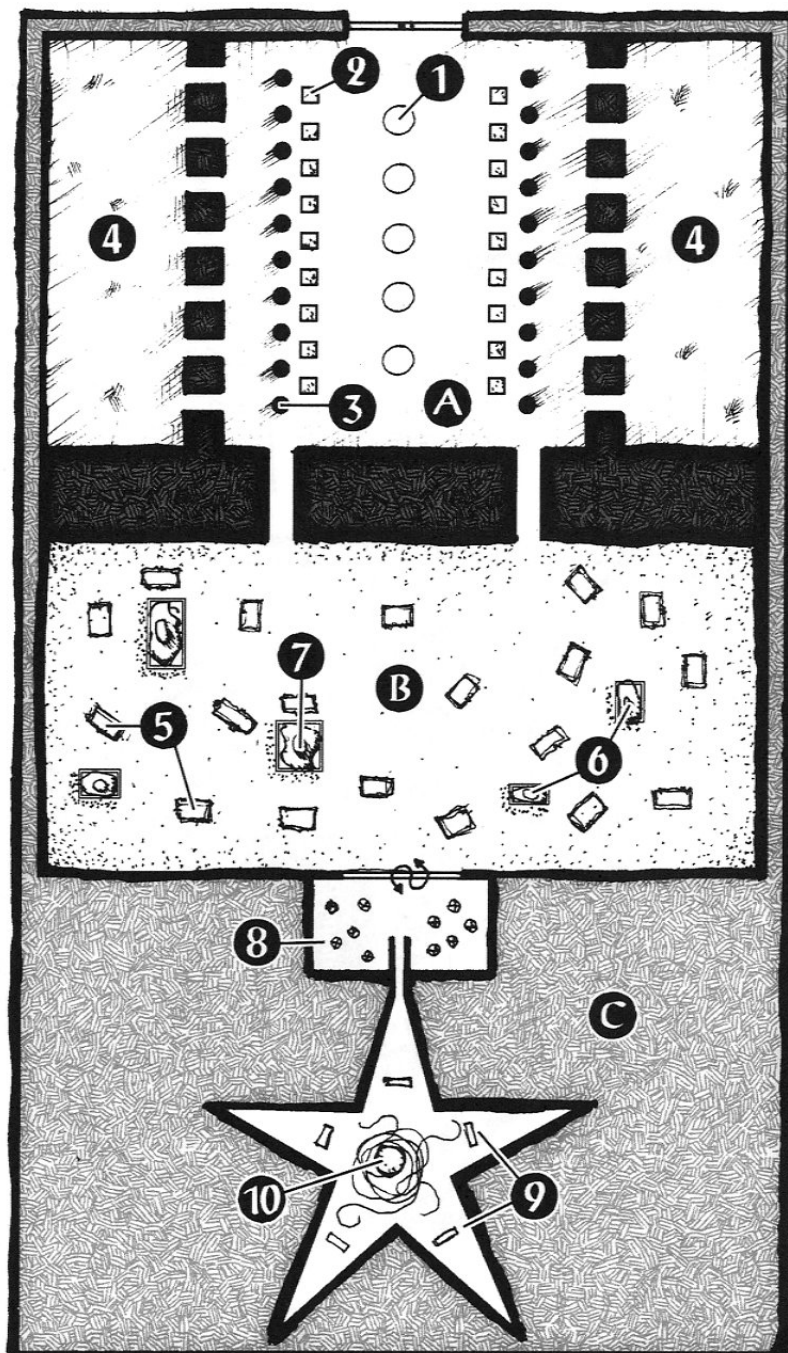
14: DÉLOS

15: VOIE DALLÉE

16: MARCHES

17: SANCTUAIRE DE NÉODELPHIA

18: RUINES



LE CŒUR DE NÉODELPHIA

A : PROANOS

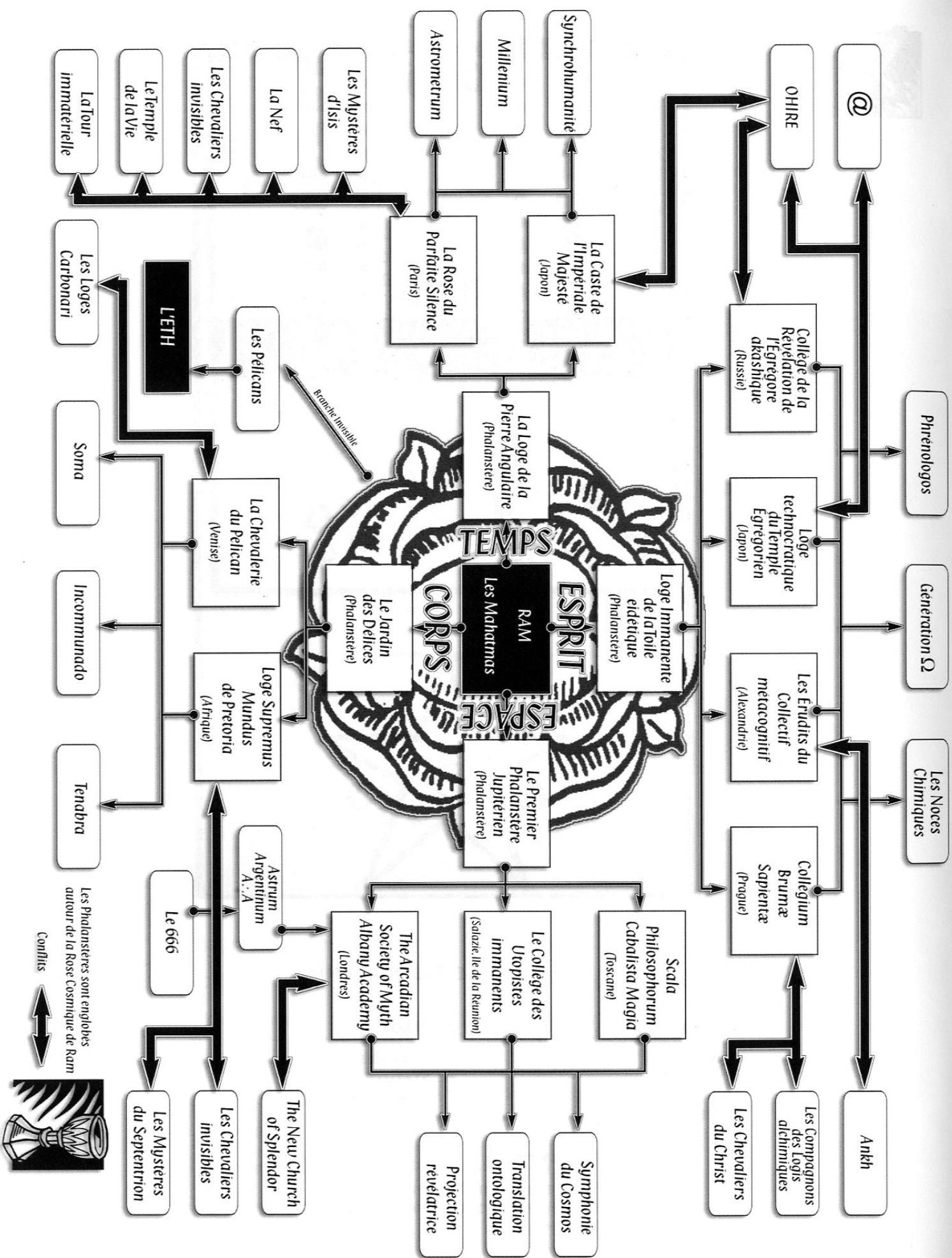
- 1: BRASEROS
- 2: STATUE
- 3: COLONNE
- 4: DÉPENDANCES

B : NAOS

- 5: COUCHES
- 6: STATUTS
- 7: TITAN DE L'ORIENT

C : ADYTON

- 8: GUERRIERS DE L'ADYTON
- 9: ÉCHAFAUDAGES SUR ROULETTES
- 10: OMPHLE





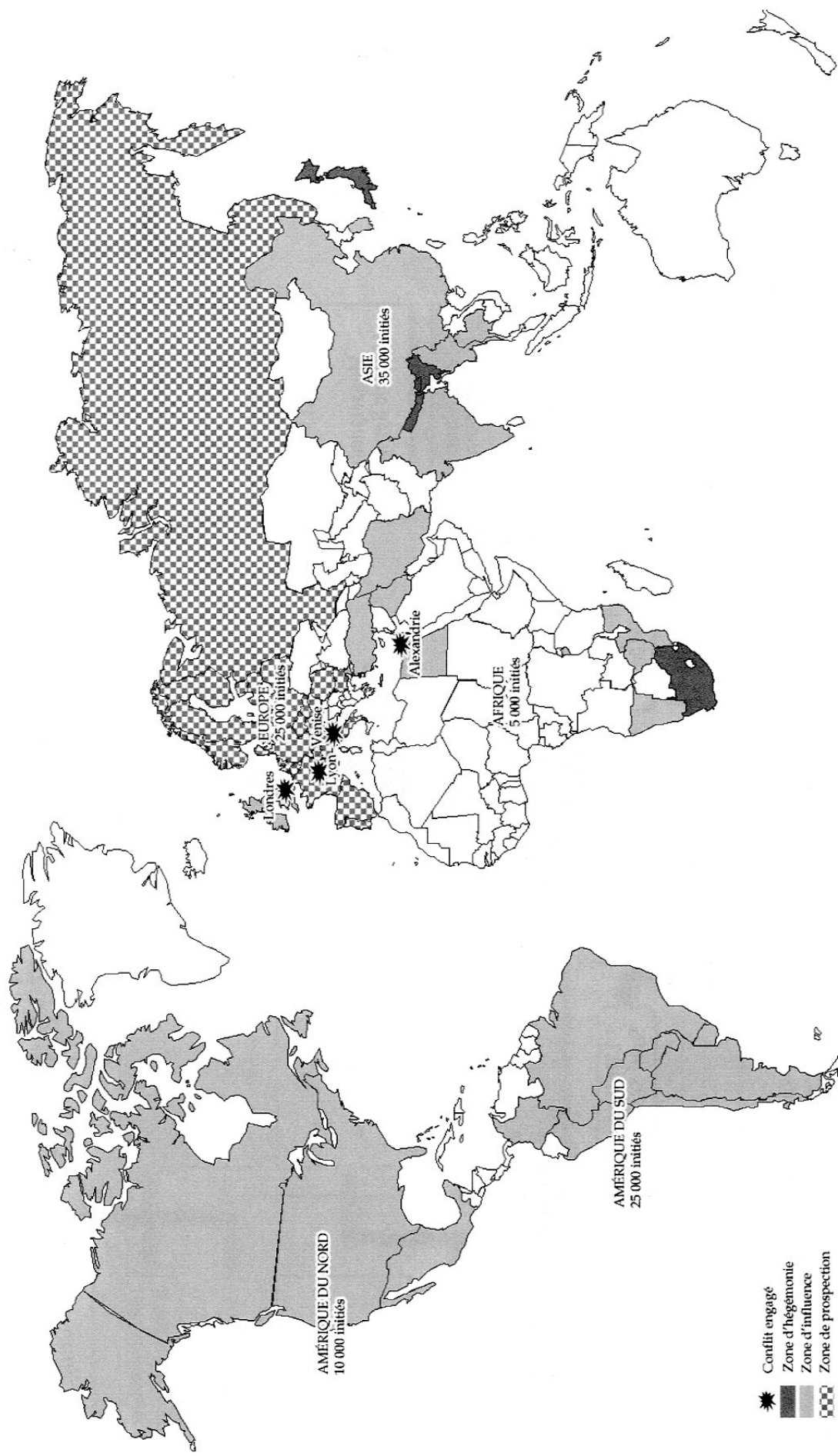
Zone d'hégémonie: l'Arcane mineur a totalement infiltré les rouages du pouvoir: politique, médias, économie... Les autres acteurs occultes ont énormément de mal à agir et sont bien souvent neutralisés dès qu'ils tentent de s'imposer.

Zone d'influence: l'Arcane mineur s'est implanté durablement, possède différentes cellules et Factionnaires efficaces, propres à agir de façon dangereuse contre tout autre acteur occulte.

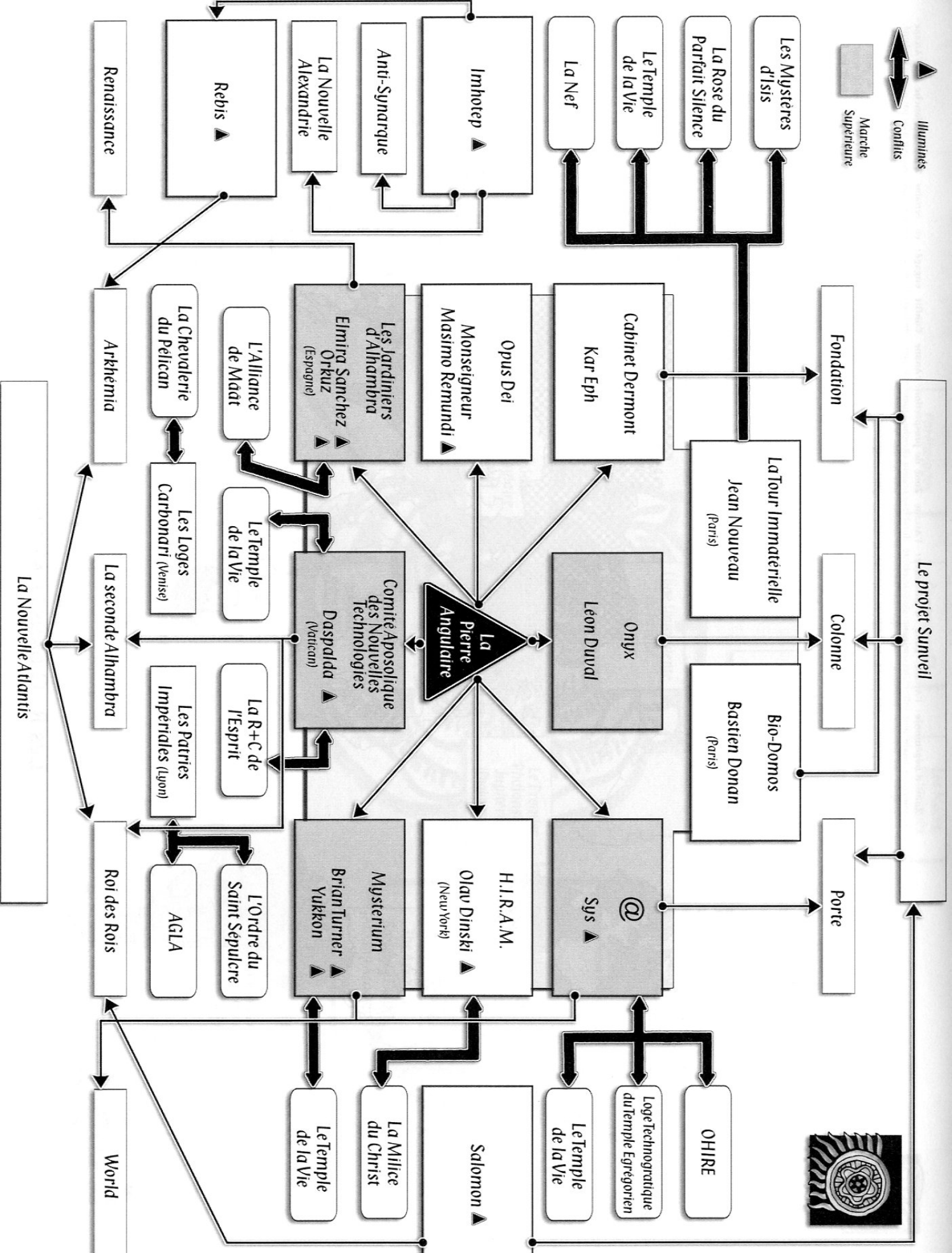
Zone de prospection: l'Arcane mineur cherche à prendre le pouvoir occulte. Il mobilise énormément de ressources, matérielles, humaines et magiques, afin de vaincre les autres acteurs occultes. Il cherche à devenir une puissance hégémonique.

Conflit engagé: en certains endroits, les tensions entre acteurs occultes ont généré une véritable guerre occulte. Ici, la situation est rude, aussi bien pour les Immortels que pour les Arcanes mineurs. Chacun est à l'affût prêt à éliminer tout adversaire assez imprudent pour se dévoiler.

Zone « blanche »: l'Arcane mineur n'est pas ou peu implanté. Il peut posséder quelques cellules ou Factionnaires, voire quelques initiés isolés. Il se cache, de peur d'être découvert par ses adversaires et être balayé sans avoir les forces nécessaires pour se défendre.



- Conflit engagé
- Zone d'hégémonie
- Zone d'influence
- Zone de prospection





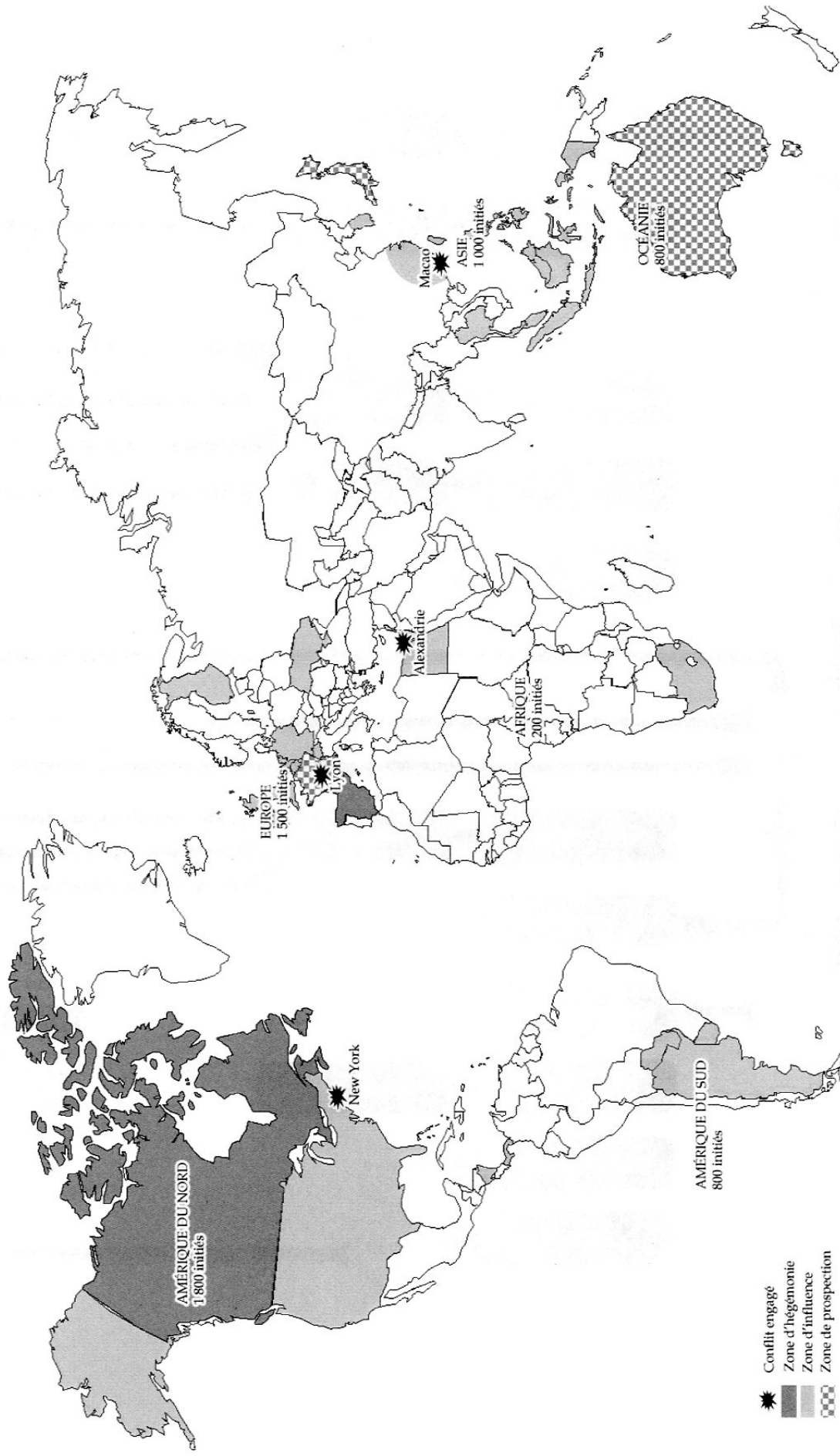
Zone d'hégémonie: l'Arcane mineur a totalement infiltré les rouages du pouvoir: politique, médias, économie... Les autres acteurs occultes ont énormément de mal à agir et sont bien souvent neutralisés dès qu'ils tentent de s'imposer.

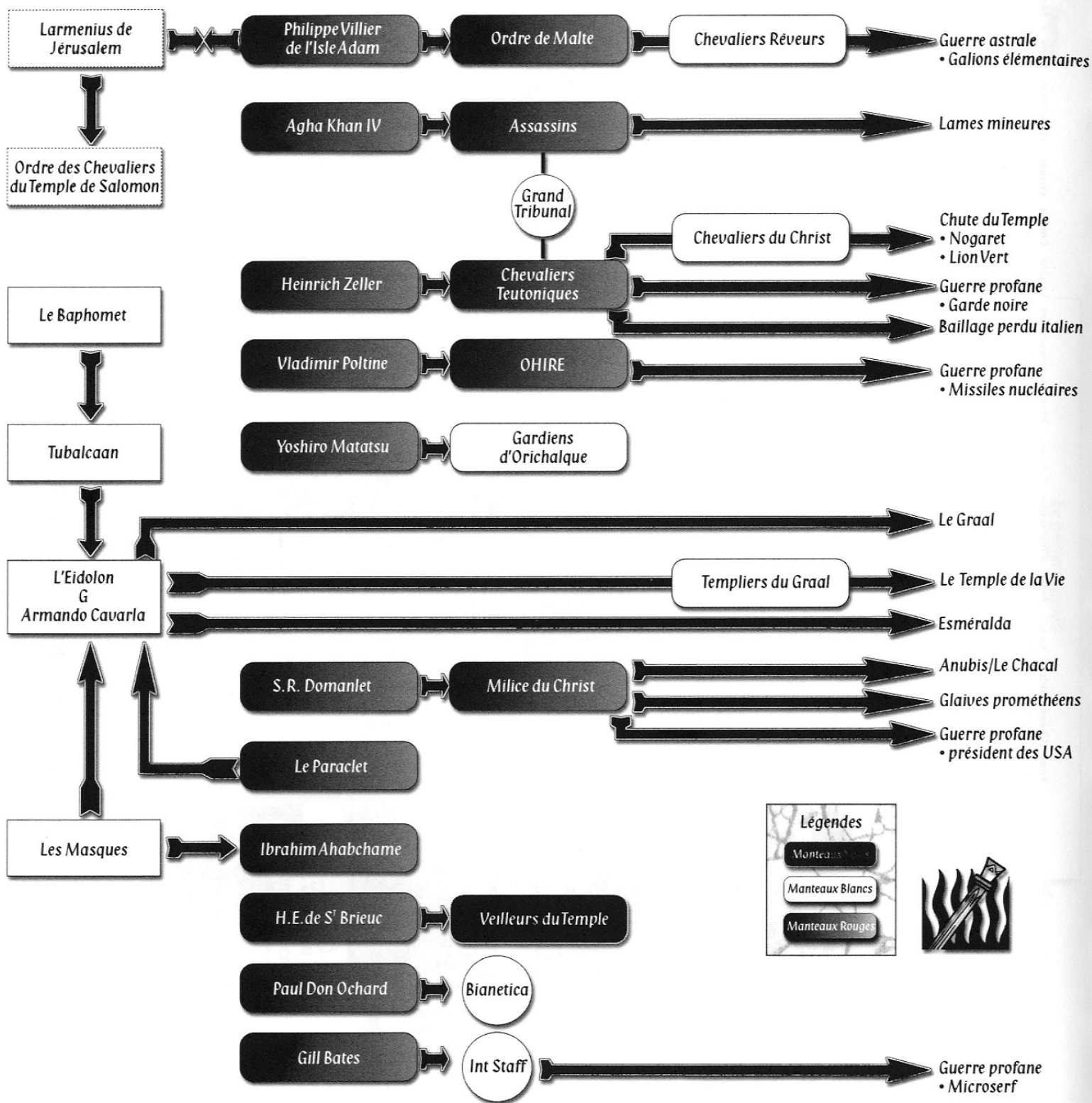
Zone d'influence: l'Arcane mineur s'est implanté durablement, possède différentes cellules et Factions efficaces, propres à agir de façon dangereuse contre tout autre acteur occulte.

Zone de prospection: l'Arcane mineur cherche à prendre le pouvoir occulte. Il mobilise énormément de ressources, matérielles, humaines et magiques, afin de vaincre les autres acteurs occultes. Il cherche à devenir une puissance hégémonique.

Conflit engagé: en certains endroits, les tensions entre acteurs occultes ont généré une véritable guerre occulte. Ici, la situation est rude, aussi bien pour les Immortels que pour les Arcanes mineurs. Chacun est à l'affût, prêt à éliminer tout adversaire assez imprudent pour se dévoiler.

Zone « blanche »: l'Arcane mineur n'est pas ou peu implanté. Il peut posséder quelques cellules ou factions, voire quelques initiés isolés. Il se cache, de peur d'être découvert par ses adversaires et être balayé sans avoir les forces nécessaires pour se défendre.







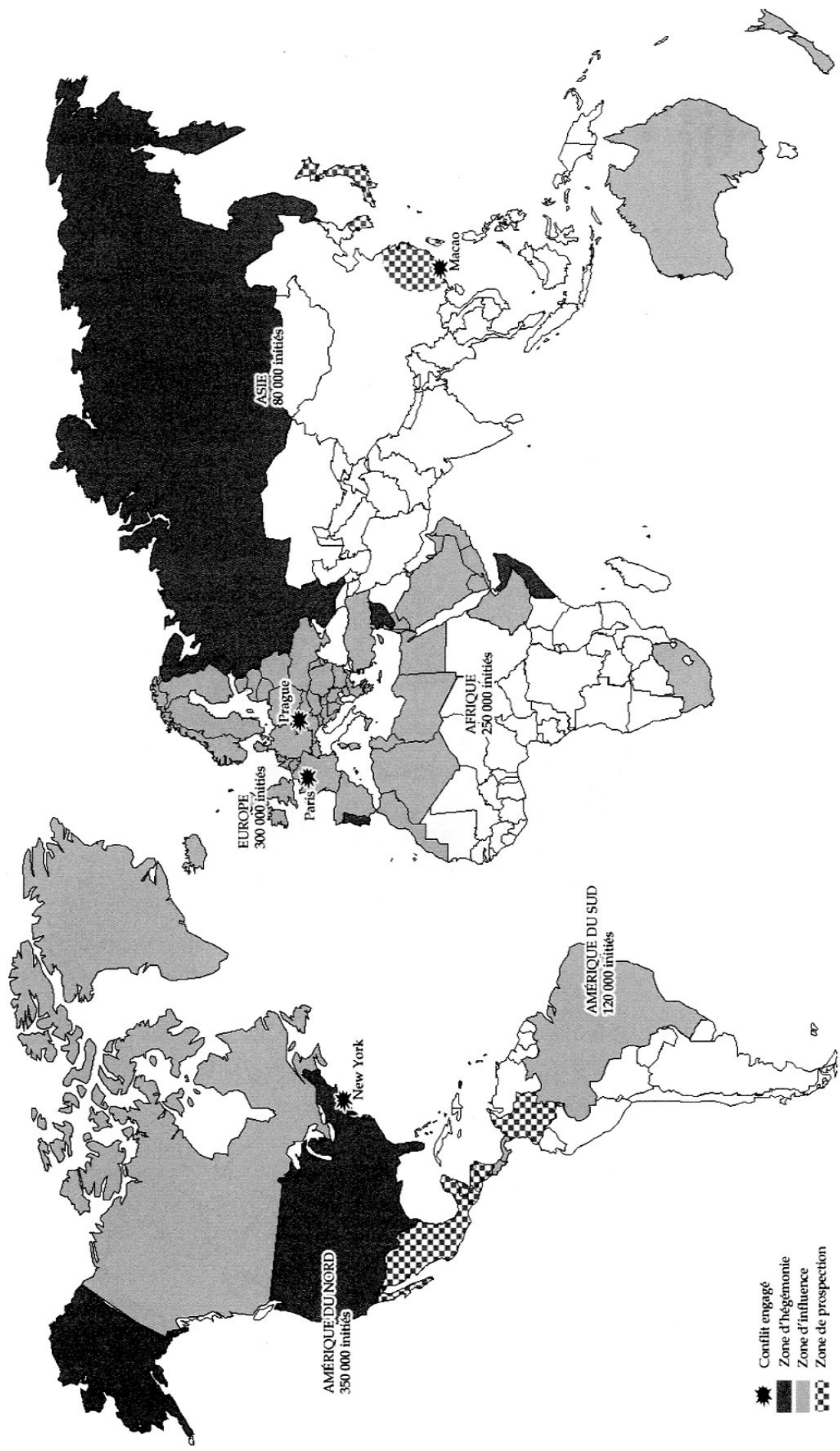
Zone d'hégémonie: l'Arcane mineur a totalement infiltré les rouages du pouvoir: politique, médias, économie... Les autres acteurs occultes ont énormément de mal à agir et sont bien souvent neutralisés dès qu'ils tentent de s'imposer.

Zone d'influence: l'Arcane mineur s'est implanté durablement, possède différentes cellules et factions efficaces, propres à agir de façon dangereuse contre tout autre acteur occulte.

Zone de prospection: l'Arcane mineur cherche à prendre le pouvoir occulte. Il mobilise énormément de ressources, matérielles, humaines et magiques, afin de vaincre les autres acteurs occultes. Il cherche à devenir une puissance hégémonique.

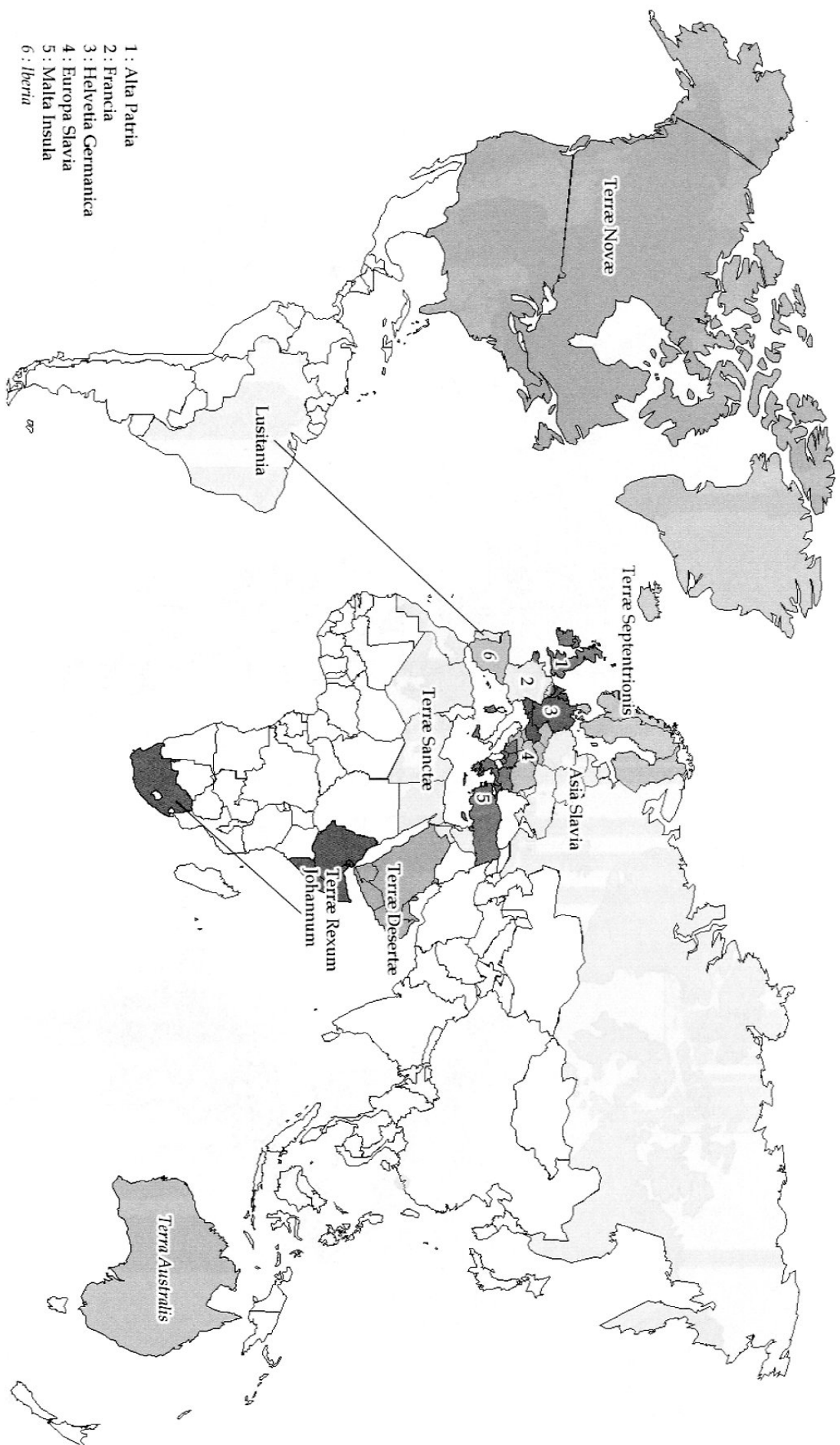
Conflit engagé: en certains endroits, les tensions entre acteurs occultes ont généré une véritable guerre occulte. Ici, la situation est rude, aussi bien pour les Immondes que pour les Arcanes mineurs. Chacun est à l'affût, prêt à éliminer tout adversaire assez imprudent pour se dévoiler.

Zone « blanche »: l'Arcane mineur n'est pas ou peu implanté. Il peut posséder quelques cellules ou factions, voire quelques initiés isolés. Il se cache, de peur d'être découvert par ses adversaires et être balayé sans avoir les forces nécessaires pour se défendre.



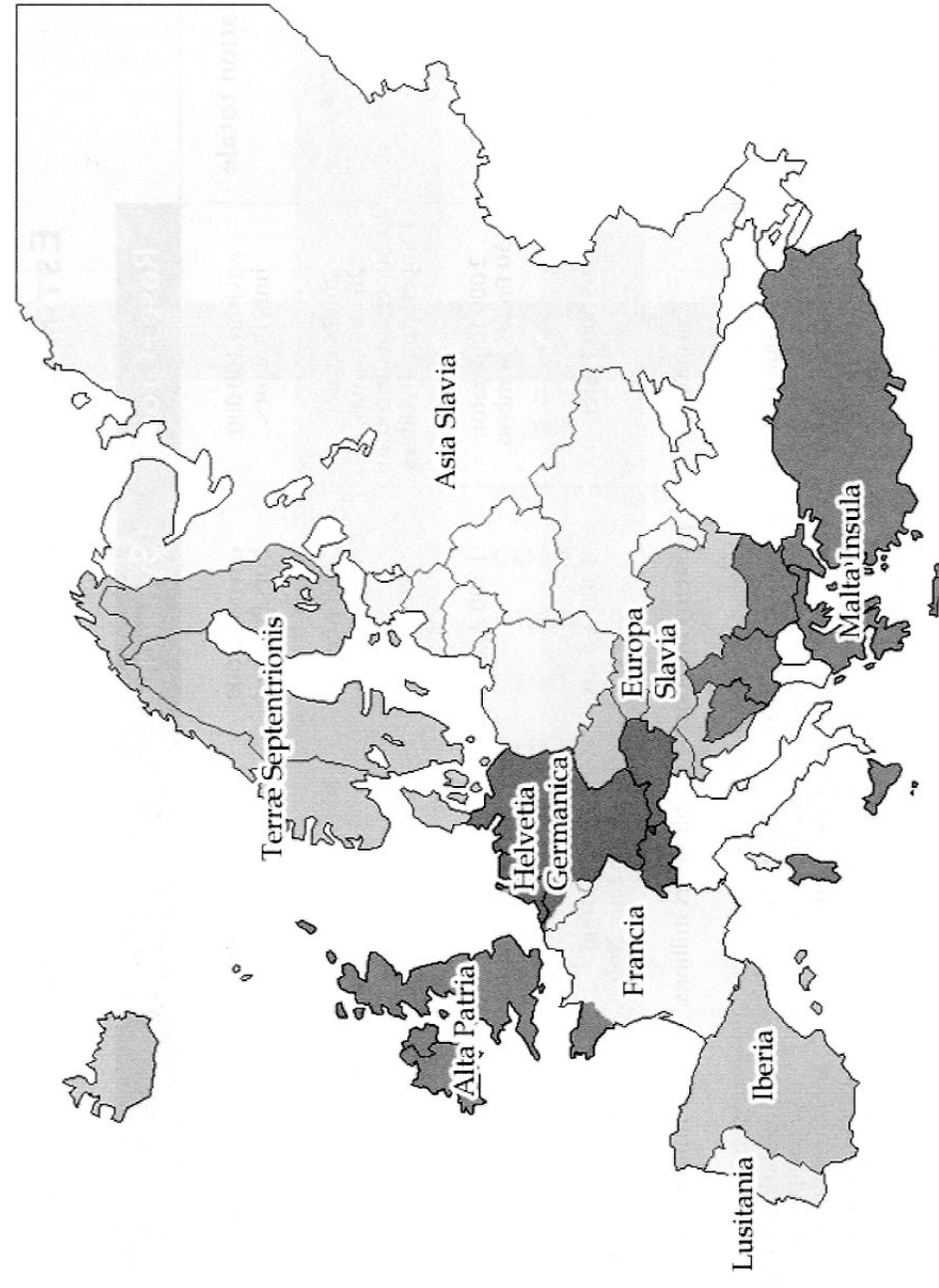
Conflit engagé
 Zone d'hégémonie
 Zone d'influence
 Zone de prospection
 Zone blanche

LES TEMPLIERS DANS LE MONDE



Note:

Iberia et Terra Australis ne sont pas des baillages, mais sont néanmoins reconnus par le Temple. Terra Australis n'est qu'une commanderie « indépendante », sans présence structurante de Manicux Blancs, et est placée sous le titre de Terra Nova. Iberia n'est qu'un assemblage d'obédiences des Manicux Noirs et Blancs. Aucune structure territoriale (commanderie ou baillage) n'existe donc.



LES BAILLAGES TEMPLIERS EN EUROPE

ESTIMATION DE LA POPULATION DES ARCANES MINEURS

	Rose+Croix	Synarchie	Temple	Mystères
Population totale	environ 100 000, hors Profanes.	environ 6 000, hors Profanes.	environ 1 million, hors Profanes.	environ 130 000, hors Profanes.
Maîtres	200 Magister, 20 Mahatmas, 13 Supérieurs Inconnus, 4 Supérieurs Invisibles.	450 Agents, 30 Illuminés.	800 Manteaux Rouges.	100 membres de Fleuves.
Compagnons	2 000 Imperator, 50 Frères Sombres.	1 500 Agents.	45 000 Manteaux Blancs.	15 000 membres de Rivières.
Apprentis	95 000 Frater.	4 000 Agents.	900 000 Manteaux Noirs.	115 000 membres de Ruisseaux.
Profanes	750 000.	plusieurs millions.	plusieurs millions.	un million et demi.
Notes	La population profane regroupe les Masques : rosicruciens, sectes (Luna), sociétés éciars...	La population profane se compose de francs-maçons, des Pions de la Marche inférieure, des employés de filiales profanes...	Pour exemple, la Bianética regroupe à elle seule onze millions de « fidèles » dévoués.	La population profane se compose des membres des Sources (sectes patennes, etc.).

FEUILLES DE FACTION

NOM:

ARCANÉ MINEUR : INITIATION :

..... Savant Fortuné Sociable

MOYENS OCCULTES : MOYENS HUMAINS :

CONTACTS: ALLIÉS:

MISSIONS

NOM: NOM:

PRÉ-REQUIS : PRÉ-REQUIS :

COÛT : COÛT :

DIFFICULTÉ : DIFFICULTÉ :

DURÉE : DURÉE :

CHEF:

RESSOURCES: _____

TRADITION:

BÉNÉFICES :	BÉNÉFICES :
-------------	-------------

NOTES



LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

L'arche de Noé (environ – 8000 à environ – 5000)	•••	/	/	/
Les fils des étoiles (environ – 8000 à environ + 500)	•	/	/	/
Les guerres Selenim				
(environ – 6400 à environ – 6000)	•••	/	/	/
L'ombre de Rebis (environ – 7000 à environ – 6700)	•	/	/	/
Le bouclier de lune (environ – 6000 à environ – 5000)	•	/	/	/
Les Défricheurs (environ – 6000 à environ – 5000)	•	/	/	/
Les clans (environ – 5300 à – 2000)	•	/	/	/
Le sanctuaire boréal (environ – 8000 à environ – 5500)	••	/	/	/
La Venise des glaces (environ – 7300 à environ – 6900)	•	/	/	/
La promesse de l'Hadès (environ – 6300)	•••	/	/	/
Le premier âge d'Érin (environ – 5500 à environ – 5000)	•	/	/	/
Les cousins ennemis (environ – 6100 à environ – 1200)	•	/	/	/
La chute d'Eden (environ – 6500)	•••	/	/	/
La tour de Babel (environ – 5800 à environ – 5200)	••	/	/	/
Le premier havre de concorde				
(environ – 5900 à environ – 5800)	•	/	/	/

LES COMPACTS SECRETS

Les deuxième et troisième âges d'Érin				
(environ – 5000 à environ – 4000)	•	/	/	/
Les prémisses du sanctuaire du couchant				
(environ – 4000 à environ – 800)	•	•	/	/
La voie du Dragon (environ – 4000 à environ – 800)	•	•	/	/
Le compromis d'Égypte				
(environ – 3200 à environ – 1350)	•••	••	••	/
La place de la vérité (environ – 2700 à environ – 1350)	•••	••	•	/
L'horizon du disque solaire				
(environ – 1350 à environ – 1300)	•••	••	••	•••
Les Gardiens de la Sapience Infinie				
(environ – 3200 à environ – 1300)	••	•	•	••
L'Aïon des Podarcides (environ – 2000 à environ – 1500)	•	•	/	/
L'Aïon des Atrides (environ – 1500 à environ – 1200)	••	•	/	/
Le souffle des Muses (environ – 1500 à environ – 1300)	•	•	/	/
Les cités-états des Pourvoyeurs d'Esprit				
(environ – 3500 à environ – 1800)	•	•	/	/
Le trône de Lilith (environ – 1800 à environ – 1000)	•	•	/	/
Les sages blancs du roi du monde				
(environ – 3000 à environ – 1300)	•	•••	/	/
Le deuxième havre de concorde				
(environ – 2300 à environ – 1500)	•	•	/	/
Le Compromis du Tao et du Te				
(environ – 2000 à environ – 1900)	•••	••	/	/

L'HERMÉTISME

Le sanctuaire du couchant (environ – 800 à – 58)	•	•	•	•
La guerre du couchant (– 58 à + 43)	•••	•	••	•••
La chute de Troie (– 1184)	•••	•	/	/
L'émergence de Rome (– 753 à environ – 600)	••	•	••	•
Le monde romain (environ – 600 à environ + 410)	•••	•	••	•••
Le lion de Macédoine (– 343 à – 323)	••	•••	••	•
L'exode (environ – 1250 à environ – 1200)	••	•	/	/
Le règne de Salomon (– 970 à – 930)	•	••	•••	•
L'incident Jésus (aux alentours de l'an 0)				
Le trône d'ombre et de lumière				
(environ – 1000 à environ – 650)	•	•	••	•
Le trône de lumière (environ – 650 à – 562)	••	•	•	•
Les serviteurs des ténèbres (– 1200 à environ + 900)	•	•	•	•
La chute de Carthage (– 146)	••	•	•	•
Les nobles vérités et principes (– 504 à – 487)	•	•	••	•
La grande Muraille (– 221 à – 210)	•	•	•	•



LES GUERRES SECRÈTES

La fin des phares cosmiques (environ 400 à environ 500)	/	•	•	•
Les Arthuriades (420 à 450)	•	•	•	••
Le retour des Bohémiens (environ 800 à environ 1400)	/	•	•	•
La révélation alchimique (1000)	/	•	••	•
Le temps des abbayes (1000 à 1100)	/	••	•••	•
Les croisades (1095 à 1270)	/	•	•	•••
Le temps des cathédrales (1100 à 1600)	••	••	•••	•••
Les enfants du Graal (1100 à 1244)	/	•	•	•••
La chute du Temple (1294 à 1314)	•	•	•	•••
La guerre de cent ans (1337 à 1453)	•	•	•	•••
Le prophète des soumis (612 à 632)	••	•	•	•
Le refuge maya (environ 200 à environ 900)	/	•	•	•
Le soleil de ténèbres (environ 900 à 1524)	•	•	•	•
Le sanctuaire des enfants de Phu (environ 900 à environ 1200)	/	•	•	•
La horde d'or (1224 à 1265)	/	•	•	•••

LES NOUVEAUX MONDES

Les portes de l'Alhambra (environ 1400 à 1492)	•	•	•••	••
Le couffin d'or (environ 1400 à 1612)	•	•	•	••
La Renaissance (environ 1400 à environ 1600)	••	••	••	•
Les guerres de religion (environ 1500 à environ 1600)	•	•	•••	•••
La nouvelle Camelot (1551 à 1582)	•	••	•	•••
La Rose-Croix (1614 à environ 1789)	•	•••	••	••
Le roi-soleil (1638 à 1715)	•••	•••	•••	••
Le siècle des Lumières (1700 à 1800)	•	••	•••	•
Le poids de son regard (1815 à 1866)	•	••	•••	•
L'aube dorée (1888-1900)	••	•••	••	•••
Le nouveau continent (1400 à 1492)	•	•	•	•••
Les guerres indiennes (1662 à 1812)	••	•	•	•••
La conquête de l'Ouest (1812 à 1890)	••	•	•	•••
Les cités d'or (environ 1400 à 1533)	•	•	•	•••
Les conquistadors (1520 à 1533)	•	•	•	•••

LA RÉVÉLATION

La grande guerre (1914 à 1918)	•	•	•	•
Les années noires (1933 à 1945)	•••	•••	••	•••
Le gouvernement mondial (1945 à aujourd'hui)	•	•	•••	••
La menace communiste (1947 à 1985)	•	•	•••	••
La communauté européenne (1957 à aujourd'hui)	•	•	•••	•
La terre promise (1948 à 1987)	•	•	•••	•
Les années rugissantes (1919 à 1929)	•	•	•••	•••
Le Papillon Obsidienne (1931)	•	•	•	••
La nouvelle frontière (1960 à 1969)	•	•••	••	•••
Le toit du monde (1950 à aujourd'hui)	•	••	•	•
Le Souffle du Dragon (1994 à aujourd'hui)	•	•	•	•••
La toile des Parques (1996)	•	•	•	•
Loa (1997)	•	•	•	•••
L'Assemblée du Seuil (1998)	••	••	••	•••
Les Chroniques de l'Apocalypse (1999)	•••	•••	•••	•••
Al-Mugawir (entre 1990 et 2012)	•	•••	••	••

LÉGENDE

- / : soit l'Arcane mineur n'existe pas, soit il n'est pas présent dans la région et à l'époque de l'événement-clef, soit il est totalement inactif à cette période.
- : l'Arcane mineur est présent et actif à l'époque ou dans la région concernée, mais ne participe pas directement à cet événement-clef.
- : l'Arcane mineur est présent et actif à l'époque et dans la région concernée et participe d'une manière ou d'une autre à cet événement-clef.
- : l'Arcane mineur existe, il est présent et actif à l'époque et dans la région concernée et participe d'une manière capitale à cet événement-clef.

SOMA ABSCONDITA

Histoire

Ce Collège du Corps a vu le jour au ^{xvi}^e siècle en France, sous l'influence de la Renaissance italienne. Les premiers membres étaient des érudits et des savants humanistes. Ils recrutèrent en particulier dans les universités, parmi les étudiants et les clercs. Le Collège a beaucoup réfléchi sur la place du corps humain dans la doctrine R+C, mais d'un point de vue plutôt philosophique. Cela explique que ses membres soient restés très discrets durant plusieurs siècles, se contentant de grossir leurs rangs et d'effectuer un travail sur eux-mêmes — et donc sur leur Ka-Soleil. Ils ont ainsi mis en place plusieurs fraternités dans toute l'Europe et développé des rituels très puissants. Leur projet a été ensuite de créer un être de Ka-Soleil et tous leurs efforts ont tendu vers ce but unique, baptisé « Projet Phoïbos ».

De nombreuses choses ont changé au début du ^{xix}^e siècle, avec l'arrivée d'un certain N. N. au grade de Magister — on pense que ces deux initiales signifient *Nomen Nescio*, « je ne connais pas mon nom » en latin, et qu'elles étaient attribuées aux enfants trouvés à cette époque. Ce nouveau Magister a donné une impulsion décisive au projet en établissant une hiérarchie et une discipline militaires au sein du Collège. Désormais, chacune des Fraternités qui composaient le Collège se voyait attribuer une tâche spécifique, le tout étant coordonné par une Fraternité principale, basée à Paris, dont N. N. avait été l'Imperator. D'autre part, le Magister a axé le travail du Collège sur un affrontement direct avec des Nephilim afin d'aguerrir ses membres. Il jugeait en effet que le Collège dérivait trop vers la Branche de l'Esprit et perdait sa raison d'être. Il a donc initié le développement de nouvelles Tekhnès davantage tournées vers le corps, de manière à s'opposer aux Immortels. C'est au cours de l'une de ces expéditions qu'il trouva la mort en 1855 lorsque ses hommes et lui s'attaquèrent à l'Hepta, une fraternité de sept Nephilim qui recherchaient un artefact dans la capitale française. Cet affrontement fut à l'origine d'une haine réciproque entre les deux factions (cf. *Soma Abscondita, Casus Belli* n° 13), en particulier parce que le Projet Phoïbos a dû être interrompu en raison d'une expédition punitive de l'Hepta. Le Collège perdait des années de travail.

C'est la fille de N. N. qui reprit le flambeau, alors qu'elle était très jeune. Elle se fit appeler M^{me} N. et conserva le seul titre d'Imperator car le rite de passation de pouvoir entre l'ancien et le nouveau Magister n'avait pu être effectué dans de bonnes conditions. Menant le Collège d'une main de fer, elle en accentua encore le versant militaire et guerrier, tout en faisant avancer les recherches plus rapidement, afin d'annihiler l'Hepta. Elle a même réussi à améliorer les Tekhnès laissées par ses prédécesseurs. Voici quelque temps, ses hommes ont de nouveau repéré des membres de l'Hepta. M^{me} N. s'estime prête à en découdre avec eux et ne désespère pas de mener en même temps le Projet Phoïbos à son terme, faisant d'une pierre deux coups.

Organisation

Soma Abscondita est organisé en cinq Fraternités qui miment les cinq parties du corps humain : la tête, les deux mains et les deux jambes. Chacune d'entre elles participe à son niveau au grand Projet Phoïbos. On compte la fraternité Képhalè (la tête) à Paris, celle qui est dirigée par M^{me} N., la fraternité Dextra (la main droite) qui se trouve à Budapest et dont le nouvel Imperator a pour nom Marcus depuis peu, à Rome se trouve la fraternité Crus Primum (la première jambe), à Athènes se trouve la fraternité Crus Secundum (la deuxième jambe), et enfin, c'est à Londres que se trouve la fraternité Sinistra (la main gauche). Le nombre total d'Initiés doit se monter, selon les estimations de diverses autres Factions, à une trentaine d'individus.

En général, ces fraternités sont très discrètes et tirent leurs effectifs de milieux marginaux : des clochards enlevés comme sujets d'expériences, des nervis de milices d'extrême-droite comme hommes de main. Autant de milieux où l'on prête peu attention aux actes de violences, considérés comme « naturels ». Cette politique semble porter ses fruits car ces fraternités demeurent très secrètes malgré une activité souvent importante.

Masques

Soma Abscondita vit depuis toujours dans l'ombre des universités, en particulier celles de lettres. C'est d'ailleurs dans ces milieux qu'il recrute ses initiés, d'où une Faction marquée par l'érudition et la culture. Cette culture humaniste s'accompagne d'une culture physique intense. On trouve ainsi des membres de Soma Abscondita à la Sorbonne — où l'un de leur laboratoire a été récemment découvert par des Immortels et rendu inutilisable par la libération d'un Daimon (cf. *Soma Abscondita, in Casus Belli* n° 13) —, ainsi que dans les grandes universités des capitales citées ci-dessus où sont basées les fraternités. On voit que le Collège joue sur deux tableaux : à la fois les milieux intellectuels et les milieux anti-intellectuels.

SCHÈMES

L'ambition de Soma Abscondita est de démontrer la supériorité incontestable des humains sur les Nephilim et les autres Immortels. Cette supériorité doit s'affirmer en quatre étapes qui jalonnent l'évolution du Projet Phoïbos.

- **Une supériorité intellectuelle :** les membres de ce Collège sont sûrs d'être supérieurs aux Nephilim. Ils mettent ainsi un point d'honneur à vouloir les battre sur le terrain de la culture et de l'érudition, en développant des techniques de mémorisation et d'apprentissage rapide. C'est la première étape du Projet Phoïbos.
- **Une supériorité physique :** les membres de ce Collège travaillent beaucoup leurs techniques de combat. En particulier, ils veulent montrer que les humains sont capables d'accéder à l'immortalité. Pour ce faire, ils ont développé des techniques de combinaisons génétiques et de transfert d'organes qui permettent de rallonger la vie de leurs Imperator, c'est ainsi que M^{me} N. a atteint un âge supérieur à cent cinquante ans. C'est la deuxième étape du Projet Phoïbos.
- **Une supériorité magique :** les membres de ce Collège ont l'ambition d'affronter parfois directement les Immortels, et de les vaincre. Pour réaliser ce projet, ils se sont d'abord attaqués à des Selenim qu'ils considéraient à tort comme des Nephilim dégénérés. À leur contact, ils ont développé une Tekhnè qui leur permet d'évacuer leur Ka-Soleil pour échapper aux interrogatoires, qu'ils fussent vivants ou morts. C'est la troisième étape du Projet Phoïbos.
- **Une supériorité mystique :** les membres de ce Collège sont persuadés que le Ka-Soleil est supérieur à tous les autres Ka et qu'il peut les aider à se débarrasser des Nephilim. Ils ont ainsi développé des Tekhnès qui permettent d'enfermer les Pentacles dans une sorte de prison de Ka-Soleil, grâce à la communion mystique de plusieurs membres du Collège. C'est la quatrième étape du Projet Phoïbos.

À terme, Soma Abscondita envisage de créer un être entièrement formé de Ka-Soleil, ce qui formerait la cinquième et dernière étape du Projet Phoïbos. Pour l'instant, cette étape n'a pas été atteinte, mais la récente découverte de l'existence des Ar-Kaïm leur ouvre de nouveaux horizons.

Personnalités

M^{me} N.

Fille de l'ancien Magister, Imperator de la fraternité basée à Paris, M^{me} N. est la véritable tête pensante du Collège. C'est une petite femme menue qui ne paye pas de mine, mais ses cheveux gris et ras, ses yeux gris acier, le rayonnement de son Ka-Soleil inspirent le respect. Elle est obsédée par l'éradication de l'Hepta, mais elle ne perd pas de vue pour autant les visées du Collège. Elle vit complètement à l'écart de la vie profane, retirée dans les laboratoires du Collège, à exercer sans cesse son Ka-Soleil et à réfléchir aux prochaines actions de la Faction.

150 ans environ, sexe féminin

Ka-Soleil : Très Initiée

Richesse : Assez Fortunée

Éducation : Savante
Nationalité : Française
Proches : Assez sociable

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Endurante, Peu Forte, Très Intelligente et Séduisante

Compétences : Armes (De poing) C, Art (Architecture, Peinture, Littérature, Musique, Sculpture) M, Arts martiaux A, Connaissances (Géographie, Histoire, Psychologie) M, Rituels M, Sciences (Biologie, Mathématiques, Physique/Chimie) C, Vigilance M, Usages (R+C) M, Arcanes Majeurs (Force, Arcane-sans-Nom) A, Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme A, Histoire invisible (Révélation) M, Langue (Français, Anglais, Allemand, Italien, Grec moderne, Latin, Grec ancien, Araméen, Hébreux) C et Sciences occultes (Nécromancie) C

Tekhnès : toutes celles du Collège

FRÈRE KURT

Ancien savant humaniste traducteur de Homère et Virgile, Kurt a découvert sa vocation en travaillant sur l'hymne homérique à Phœbos Apollon. Il a franchi rapidement les échelons de la hiérarchie R+C pour devenir le bras droit incontournable de M^{me} N. Bras droit n'est pas un vain mot car à la suite d'une bataille, il a perdu son bras droit qui a été remplacé par une prothèse affublée d'une arme Kaser. Cela contribue à rendre plus effrayante encore sa silhouette de brute, à moitié bossue, avec son visage aux traits grossiers.

45 ans

Ka-Soleil : Initié

Richesse : Peu Fortuné

Éducation : Savant

Nationalité : Allemand

Proches : Peu sociable

Caractéristiques : Assez Agile, Endurant, Fort, Très Intelligente et Peu Séduisant

Compétences : Armes (D'épaulé, De mêlée) M, Art (Architecture, Littérature, Sculpture) M, Connaissance (Histoire) A, Discrétion M, Piloter (Voiture, Hors-bord, Hélicoptère) C, Recherche d'information M, Sciences (Électronique) A, Sports (Athlétisme, Acrobatie) C, Usages (R+C) C, Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme A, Langue (Français, Anglais, Allemand, Italien, Grec moderne) C et Langue (Latin, Grec ancien) M.

Tekhnès : toutes celles du Collège, sauf Réincarnation solaire

Tekhnès

PREMIÈRE ÉTAPE DU PROJET PHOÏBOS

SAVOIR SOLAIRE

Faction : Compagnon **Domaine :** Modifier

Analogie : mémoire **Difficulté :** Peu Difficile, +0

Cette Tekhnè permet à la cible d'avoir une mémoire phénoménale et de se rappeler en détail le moindre événement. C'est l'une des rares survivances de la dérive vers la Branche de l'Esprit dénoncée par N. N.

DEUXIÈME ÉTAPE DU PROJET PHOÏBOS

SURVIE SOLAIRE

Faction : Compagnon **Domaine :** Transformer

Analogie : immortalité **Difficulté :** Assez Difficile, +0

Cette Tekhnè permet de prolonger la vie des Initiés grâce à des opérations chirurgicales qui consistent à prendre les organes qui contiennent le plus de Ka-Soleil résiduel afin de les transmettre à d'autres Initiés, pour regrouper le tout en un même corps. En effet, les membres du Collège ont remarqué une corrélation entre l'intensité du Ka-Soleil et le ralentissement du vieillissement cellulaire. La cible sait alors quels organes choisir en priorité pour une greffe. Quant au bénéficiaire des greffes, il cesse de vieillir et peut espérer vivre de très longues années. Pour l'heure, seuls les Imperators des différentes fraternités du Collège en bénéficient.

TROISIÈME ÉTAPE DU PROJET PHOÏBOS

SUICIDE SOLAIRE

Faction : Compagnon **Domaine :** Déplacer

Analogie : incarnation < désincarnation

Difficulté : Assez Difficile, - 1

Cette Tekhnè permet à l'Initié d'évacuer définitivement son Ka-Soleil qui sort par la bouche en une brume dorée, laissant un corps absolument vide, et donc insensible à la Nécromancie ; de même le corps ne peut plus servir de simulacre à Immortel. Cette Tekhnè est la première enseignée aux Initiés du Collège. Si l'action est interrompue, tout le Ka-Soleil reste dans le corps.

RÉVOLUTION SOLAIRE

Faction : Compagnon **Domaine :** Déplacer

Analogie : incarnation < désincarnation < incarnation

Difficulté : Assez Difficile

L'Initié est capable d'évacuer tout son Ka-Soleil pour une durée assez courte — il en perd une « puce » par heure —, après quoi, il peut décider de réintégrer son corps d'origine et seulement ce corps, il doit pour cela réussir un nouveau jet. À ce jour, seuls frère Kurt et M^{me} N. ont atteint ce niveau, mais il est possible que d'autres Imperator en soient également capables.

RÉINCARNATION SOLAIRE

Faction : Compagnon **Domaine :** Déplacer

Analogie : incarnation + incarnation > désincarnation

Difficulté : Assez Difficile

L'Initié est capable d'évacuer tout son Ka-Soleil pour une durée assez courte — il perd une « puce » par heure —, après quoi, il peut décider de réintégrer son corps d'origine ou un autre corps dont il remplace le Ka-Soleil, à la manière d'un Nephilim avec un simulacre, il doit pour cela réussir un jet. À ce jour, seule M^{me} N. semble avoir atteint ce niveau.

QUATRIÈME ÉTAPE DU PROJET PHOÏBOS

Ce rituel est une des étapes du Projet Phoïbos. Elle permet de s'attaquer directement à un Nephilim incarné en mettant en commun le Ka-Soleil de ses membres, en mobilisant au moins un frère dans chacune des cinq fraternités qui composent Soma Abscondita.

AVEUGLANT ÉBLOUISSEMENT

Faction : Compagnon **Domaine :** Communiquer

Analogie : ombre **Difficulté :** Assez Difficile, + 0

La majorité des Initiés qui participent au rituel sont Apprentis dans cette Tekhnè et au moins Peu Initiés. Si la cible ne réussit pas à opposer son Ka dominant, elle tombe en Ombre pour un nombre d'heures égal à la somme totale de « puces » de Ka-Soleil des participants.

EXORCISME LUMINEUX

Faction : Compagnon **Domaine :** Déplacer

Analogie : simulacre **Difficulté :** Assez Difficile, + 0

La majorité des Initiés qui participent au rituel sont Compagnons dans cette Tekhnè et au moins Assez Initiés. Si la cible ne réussit pas à opposer son Ka dominant, elle est évacuée de son simulacre et ne peut se réincarner pendant un nombre d'heures égal à la somme totale de « puces » de Ka-Soleil des participants.

GANGUE SOLAIRE

Faction : Compagnon **Domaine :** Créer

Analogie : gène **Difficulté :** Difficile, + 0

La majorité des Initiés qui participent au rituel sont Maîtres dans cette Tekhnè et au moins Initiés. Si la cible ne réussit pas à opposer son Ka dominant, elle demeure prisonnière du Ka-Soleil de ce corps humain et ne peut plus pratiquer aucune Science occulte, ni avoir le moindre contrôle sur le simulacre. Même si le simulacre meurt, le Nephilim demeure prisonnier pendant un nombre d'années égal à la somme totale de « puces » de Ka-Soleil des participants. Si l'opération donne lieu à un Coup d'éclat, le Nephilim est dissipé.



Àu fil des siècles, quatre sociétés secrètes sont nées dans l'ombre des descendants des Kaïm. Leurs intrigues ont agité le flot des événements occultes de l'Histoire invisible.

MYSTÈRES.
TEMPLIERS.

ROSE+CROIX.
SYNARQUES.

Tous ont de tout temps ourdi de terribles plans contre les Nephilim et les Selenim et ils ont récemment ajouté à leur tableau de chasse les énigmatiques Ar-Kaïm. Mais que réserve la Révélation à ces quêteurs de Sapience ?

Quels sont les buts de ces initiés ?

Qui sont-ils ?

Quels rôles ont-ils à jouer dans les Guerres de l'Apocalypse et la Révélation ?

CES QUESTIONS ET BIEN D'AUTRES ENCORE TROUVENT
LEUR RÉPONSE DANS *LES ARCANES MINEURS*,
UN SUPPLÉMENT RÉSERVÉ AUX MENEURS DE JEU.

Le supplément présente chacun des Arcanes mineurs sous forme d'une encyclopédie, d'une aide de jeu pour que le MJ construise ses propres organisations secrètes et des règles de mise en scène de ces acteurs occultes. La première de ces parties s'intéresse à l'histoire, à la géographie, aux méthodes de ces initiés ainsi qu'aux plus illustres d'entre eux. La deuxième est un ensemble de règles pour que chaque MJ développe des ennemis à la hauteur des personnages de ses joueurs. La dernière a été conçue comme un guide ésotérique qui donnera aux parties de Nephilim : Révélation l'ambiance des guerres occultes auxquelles se livrent Immortels et initiés depuis des millénaires.



NEPHILIM: RÉVÉLATION

EST LA TROISIÈME ÉDITION
DU JEU DE RÔLE
DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

www.nephilim-rpg.com

40 €
ISBN: 2-84476-133-X

MULTISIM
édition

