

OCCULTES LES SCIENCES

Prix
CLASSIQUE

70 F



LA MAGIE

CRÉDITS

Rédaction

Alexandre Buchel

Maquette

Sir Hill Johnback

Fabrice Lamidey

Couverture

Franck Achard

Relecture

Stéphane Marsan

Frédéric Weil

Remerciements

Le duc de Saint-Amand, Seb Joon Koo,
Rudi Lainé, Le Club des Géants de Pierre,
les nombreux apprentis de l'ésotérisme
qui nous ont ouvert leurs
bibliothèques secrètes

Nephilim et *Les sciences occultes : la Magie*
sont des marques déposées par MultiSim
© MultiSim 1995

SOMMAIRE

Introduction à la Magie	10
-------------------------	----

La Basse Magie

Introduction	20
Focus	
Adeptat	23
Die Schwarze Kreuzen	27
Tetrabiblos	31
The three shining stars	35
Mercuria Principus	39
De Occulta	43
El Desdichado	47
Kirtimurkha	51
Oko Menkati	55
Les fleurs du mal	59
Les chants des sables	63

La Haute Magie

Introduction	68
Focus	
De Profundis Naturae	77
Le jardin des courtisanes	81
Symphonie pour Gabriella	83
Tass'on Nainen	89
Sanctificazione	93
Ab'n-Kabir	97
Seven deadly sins	101
Corpus Hermeticum	105
L'ordalie édenique	109
Le musée hermétique	113

Le Grand Secret

Introduction	118
Secret gardens of Babylon	133
Les chants d'Ossian	139
L'énigme	145
Grande magie occulte	151

Les fondations	157
----------------	-----

Création de sortilèges	168
------------------------	-----

Les enchantements magiques	172
----------------------------	-----

Annexes

Index	181
Illustrations de Focus	191
Éphémérides	203

ÉTUDE LIMINAIRE

par le duc de Saint-Amand

Sources de nombreuses interrogations et recherches depuis l'aube de l'Humanité, les sciences occultes font corps avec le Nephilim. Elles sont aussi importantes que son Ka et son pentacle. Depuis son apparition, le Nephilim doit consacrer la majeure partie de son existence qu'elle fût purement spirituelle ou bien incarnée depuis la chute de l'Atlantide aux sciences occultes. En effet, les sciences occultes constituent pour le Nephilim l'instrument principal de sa recherche spirituelle, de sa mise en accord avec les mondes qui l'entourent. Elles permettent à l'apprenti (terme pris ici dans son acception la plus large) de découvrir les harmonies secrètes qui gouvernent les corps plus ou moins subtils qui forment l'univers, le cosmos. Ainsi, par une étude et une pratique quotidienne des sciences occultes, le Nephilim arrive à se mettre en accord avec ces harmoniques, à rentrer en résonance afin de se fondre avec le Grand Tout.

A la différence des humains qui se sentent la plupart du temps « séparés », de par leur conscience du monde qui les entoure, les Nephilim recherchent au contraire à n'être qu'une corde (plus sensible et qui vibre facilement) de l'immense trame cosmique. L'image de la tapisserie peut être continuée. Le Nephilim doit tisser tout autour de lui de multiples nœuds et connexions qui se rattachent tous à l'ensemble des points de la Trame. Certains Nephilim contemporains n'hésitent pas à utiliser les images modernes décrivant les connexions des neurones humains. Ainsi, le Nephilim peut être en communion avec aussi bien la face visible que cachée de l'immense toile du monde, être à la fois un acteur et un contemplateur, un peintre et un spectateur.

Cette recherche de l'infinité de connexion ne peut se faire que par l'utilisation de ce qu'un humain peut appeler un don, c'est-à-dire la capacité à pouvoir se relier aux énergies subtiles qui circulent sur la Terre : les champs magiques. Grâce, à leurs pentacles, les Nephilim peuvent percevoir puis manipuler (le terme paraît encore trop humain, on pourrait utiliser transmuter, canaliser, appeler, invoquer, « symbiotiser ») ces champs magiques afin de produire des effets autour d'eux, effets qui sont à la fois visibles et occultes. C'est d'ailleurs là toute la difficulté pour un être humain qui se veut un modeste étudiant des sciences occultes.

Ce livre se veut l'étude et l'exposition la plus complète des sciences occultes Nephilim qui sont au nombre de trois : la Magie, la Kabbale et

l'Alchimie. Des secrets importants sont révélés pour la première fois. Des livres depuis longtemps oubliés ou bien cachés sont de nouveau cités et décrits. Seule, la nécessité et l'approche des grands bouleversements du début du troisième millénaire nous a poussé à présenter au public le résultat de ces enquêtes ésotériques. Chaque science occulte fait l'objet d'une publication séparée permettant ainsi de répondre aux nécessités de l'édition. Un seul livre pour les trois aurait atteint très rapidement une taille si importante, qu'il aurait été impossible de le proposer à un prix décent.

L'étude, longue et difficile des Sciences occultes nous a permis de constater que nos premières découvertes (exposées en partie dans le livre *Nephilim*) ne constituaient que le sommet de la Montagne Cosmique. En effet, les sciences occultes ont existé bien avant que l'homme n'apparaisse sur cette boule de terre, d'eau de feu et d'air. Elles nous imposent donc le plus grand respect et nous apprennent l'humilité lorsque nous mettons en avant nos maigres progrès scientifiques, ainsi que nos explorations philosophiques et religieuses.

En ces temps immémoriaux, les Nephilim encore jeunes, qui s'appelaient encore des Kaim exploraient avec une joie infinie tous les mystères des champs magiques. Ils découvraient les fabuleuses énergies élémentaires qui composent l'ensemble des éléments de notre planète et modelaient avec soin le monde. Mais très vite, ils se rendirent compte que l'instrument seul, ce pouvoir fabuleux qu'ils possédaient en eux, exerçait un pouvoir de changement sur eux mêmes. C'est ainsi qu'ils perçurent petit à petit leur pentacle liant les cinq énergies élémentaires primaires issues des éthers des cinq corps célestes les plus proches du creuset que constituent la Terre. Les Nephilim notèrent ainsi que leur nature se voyait «augmentée», élargie chaque fois qu'ils cherchaient à utiliser leur pentacle pour modifier et changer les champs magiques. Ils comprirent alors que ces changements amenaient un accord plus profond avec le monde, avec ces énergies si mystérieuses, si subtiles. La quête de la Sapience avait commencé. Le Nephilim de par l'évocation de son pentacle pouvait atteindre des états supérieurs, appréhender les couches les plus profondes de notre univers. De manière parallèle, une première codification de ces découvertes se fit par un conclave de cinq Kaïm qui inventèrent l'énochéen, ce langage symbolique et magique qui reste si hermétique à l'esprit humain. Ces Kaim sont connus sous le nom des Cinq Nommeurs. Ceci se déroula durant approximativement quarante éons, période de temps appelée aussi «deuxième ère d'or». Ils donnèrent le vrai nom de la première des sciences occultes: He-Ka que l'on peut traduire maladroitement par «Toi, enchanteresse sapience qui sublime mon moi intérieur et me fait vibrer avec Cosmos». Les Kaim, suivant les enseignements des Cinq Nommeurs, apprirent que He-Ka connaissait aussi des principes, des lois qu'il fallait étudier. La sapience de

chacun s'en trouva augmentée. Chacun de ces êtres spirituels put alors se lancer vers la quête de cet absolu avec plus de force et plus de rigueur.

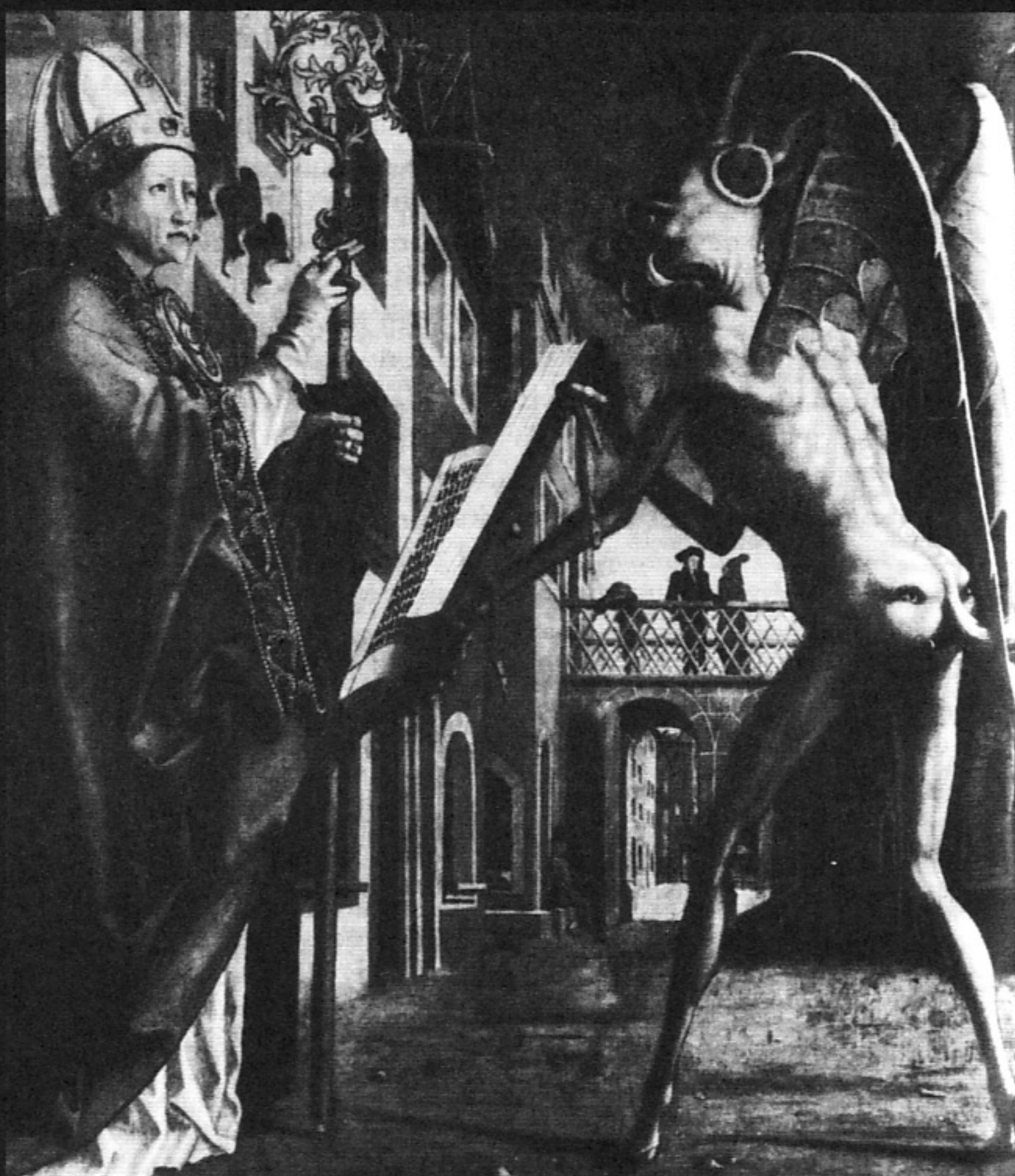
Les Kaim apprirent aussi à utiliser leur pentacle de telle sorte que celui-ci puisse transmettre à d'autres Kaim les manipulations des champs magiques. Une science subtile se dessina alors. Chaque Kaim y apporta sa touche personnelle tout en recueillant les découvertes des autres chercheurs d'absolu. Des liaisons très fines se tissèrent entre eux, qui donnèrent naissance à la Magie.

La chute de l'Atlantide fut une vraie catastrophe pour les Kaim. Devenus des Nephilim, ils perdirent ce contact direct avec les champs magiques. He-Ka ne leur fut plus possible sous son ancienne forme. Les Nephilim comprirent alors qu'ils devaient de nouveau reprendre le bâton de pèlerin et repartir en quête du monde. L'Agartha les attendait, cachée derrière l'émiettement d'He-Ka en de multiples sortilèges difficiles à manier et à concentrer dans le pentacle. Ce monde éclaté en de multiples facettes devait être mis en fiches, notés pour que les Nephilim puissent de nouveau exercer leur pouvoir sur les champs magiques. Certains d'entre eux inventèrent les focus, qui sont plus qu'une simple mémorisation d'un acte magique. Ils sont aussi une aide précieuse à la concentration du pentacle, à sa mise en harmonie avec les champs magiques. Bien que non magiques stricto sensu, les focus sont un élément important des sciences occultes. C'est durant la construction solitaire et dangereuse de ces premiers focus que les Nephilim empruntèrent les chemins de traverse de la Sapience. Ils furent ainsi les explorateurs des différentes manières d'atteindre l'Agartha. C'est ce que me montrent nos études récentes. Quelque soit la science occulte pratiquée, les Nephilim choisissent une de ces manières pour escalader le monde vers l'Agartha. Cette manière, que l'on peut aussi appeler une Voie, indique comment le Nephilim aborde sa quête, comment il se situe dans l'univers, quels sont ses choix ésotériques. Ces voies remplacent en quelque sorte la pure recherche de la sapience et de la forme pré-atlante. Elles sont donc très importantes pour l'atteinte de l'Agartha et souvent la conditionnent.

Les sortilèges, invocations et formules décrits dans «Les sciences occultes» suivent cette progression par voie. De nombreux Nephilim vont enfin pouvoir accéder à un chemin vers l'Agartha, trouver ainsi la lampe de l'Ermite et frapper le sol de leur caducée. C'est tout le bien que nous pouvons leur souhaiter.

*Fait au Château du Moulin
Décembre 94*

LA MAGIE



Terminologie

Dorénavant, par commodité, le terme plus générique de «Magie» remplacera celui de «sorcellerie» qui a été utilisé jusqu'ici dans NEPHILIM. Deux raisons à cela. La première est que cette terminologie est plus adaptée à la définition même de cette science occulte. Dans le terme de «magie», nous retrouvons l'idée d'un ensemble de procédés dont la finalité est de produire des effets qui vont à l'encontre des lois naturelles. Or, qu'est-ce que la magie des Nephilim sinon le moyen d'altérer par leur pentacle leur environnement ? Deuxième raison : il est apparu que le nom de «sorcellerie» a pour beaucoup une connotation maléfique. Ne désigne-t-il d'ailleurs pas étymologiquement tout rituel magique entrepris grâce à un soutien diabolique. C'est donc pour des raisons évidentes de compréhension et d'interprétation que nous avons préféré modifier légèrement l'appellation de cette science occulte.

Données générales sur la pratique magique

La Magie est de loin la plus ancienne des sciences occultes puisqu'elle remonte à l'époque pré-atlante. D'ailleurs, nombre d'érudits s'avancent à dire qu'elle est devenue naturelle pour les Nephilim, et qu'ils ne la différencient guère de leur être profond. En effet, elle repose sur la manipulation la plus simple des courants magiques, qui, métaphoriquement, sont la «chair» des Déchus.

Dès leur apparition sur Terre, les Nephilim ont su intuitivement l'utiliser. Quoi de plus naturel pour eux au fond ? D'essence extraterrestre (dans le sens où ils proviennent d'énergie qui n'émanent pas de la Terre) ils purent grâce à elle altérer leur environnement immédiat et ainsi anéantir la Lune Noire et ériger l'Atlantide.

Dans l'histoire récente du Peuple Déchu, la Magie a très souvent été jugée primitive et primaire en comparaison à des sciences occultes plus modernes comme la Kabbale ou l'Alchimie. Il est en effet manifeste qu'elle ne partage pas la complexité de ses sœurs. Mais à la juger trop rapidement obsolète - comme cela a été de nombreuses fois le cas - on risque de s'égarer. En effet, si elle est réellement primitive (état de fait fort contestable au demeurant) elle ne nécessite aucun des artifices nécessairement déployés en Kabbale ou en Alchimie. Ici, nul besoin de substances ou de cercles d'invocation, il suffit de connaître les mots et de faire réagir en conséquence son pentacle (voir ci-dessous).

Quel chemin plus direct vers l'Agartha que celui du naturel, qui est presque inscrit dans l'essence du Nephilim. Celui qui aura choisi la Magie comme route vers l'Infuse Sapience saura comprendre et manipuler les forces magiques qui l'entourent, et pour cela devra nécessairement s'ouvrir au Monde.

Une mosaïque magique

Dans la perception des mages (c'est ainsi que sont nommés les pratiquants de cette science), la Terre est comparable à un immense capteur d'énergies magiques provenant d'autres planètes du système solaire. Les champs magiques qui la recouvrent comme un voile sont ceux de la terre, provenant de Vénus ; le feu, qui vient de Mars ; l'air, émis par Jupiter ; l'eau, qui a pour origine Mercure et enfin la lune, tirant sa source du satellite terrestre laiteux. Ces cinq champs magiques s'entremêlent lorsqu'ils se réverbèrent sur Terre, pour former un immense réseau de filaments élémentaires mouvants, qui ne cessent de palpiter et qui peuvent être considérés comme étant le «sang» de la Terre.

Notre planète peut ainsi être représentée comme une mosaïque chaotique dont chacun des verres n'aurait de cesse de bouger et de tourner autour du Graal, centre de la Terre, qui capture dans ses filets ces courants, les enserrant à sa surface afin qu'ils produisent la «vie».

A ces champs s'ajoute un sixième, le plus puissant d'entre tous, qui ne se retrouve que chez les humains : le soleil. Mais celui-ci est extérieur aux Nephilim, et ne se retrouve que chez les humains et n'entre donc pas dans les considérations magiques qui se cantonnent à la manipulation des énergies terrestres.

La magie consiste à percevoir cette mosaïque et à l'utiliser pour qu'elle serve ses desseins. Pour cela le Nephilim aura recours à deux «outils» indispensables : la formule magique de son sortilège, et son pentacle.

Dans un premier temps, le Nephilim devra chercher le moment propice pour lancer son sortilège, en accord avec la conjoncture élémentaire. Il doit s'accorder avec son environnement, rentrer en osmose avec lui afin de sentir ses vibrations et de réguler son être avec ces courants magiques. Il doit ouvrir son pentacle et son essence aux champs magiques pour ne former qu'un avec eux. C'est à cela que sert la formule du sortilège et ses compétences de magie.

Dès que la conjonction du champ magique désiré pour l'effet du sortilège est trouvée, et que le Nephilim est en accord avec elle, c'est son pentacle qui devra stimuler l'élément afin qu'il produise l'effet surnaturel voulu. Avec la partie du pentacle concernée (c'est-à-dire la même que l'élément requis pour le sortilège) il va obtenir que le filament élémentaire réagisse. Ceci fait, la partie ciblée de l'environnement sera altérée et le sortilège aura réussi.

Ceci n'est pas aussi aisé qu'il le semble. Il faut beaucoup de pratique pour obtenir des effets impressionnants en Magie. D'abord, le Nephilim aura à s'instruire et développer ses compétences afin de pouvoir se mettre

en accord avec les champs, ensuite son Ka devra être suffisamment important pour stimuler considérablement les courants. C'est seulement à ce prix que le Déchu pourra faire des prouesses magiques.

Focus et cercles initiatiques

1) Les Etapes de l'Achèvement

La Magie, à l'instar de la Kabbale et de l'Alchimie, est divisée en trois cercles, qui sont autant d'étapes que devra franchir le mage avant de pouvoir aspirer à la béatitude spirituelle, l'Agartha. Ces trois cercles sont : la Basse Magie, la Haute Magie et le Grand Secret.

Schématiquement, ces étapes sont traditionnellement représentées comme autant de cercles concentriques dont le cercle central serait le Grand Secret et le noyau l'Agartha. Ainsi, le périple du mage l'amènera à évoluer dans ces cercles, traversant leur périphérie dans l'espoir d'entr'apercevoir le noyau.

A chacun de ces cercles sont associées deux Couleurs, un Enseignement et un Attribut qui ont pour but de résumer le sens du savoir délivré par cette division de la Magie.

Ainsi, les Couleurs de la Basse Magie sont le Pourpre et le Sable. L'Attribut est le Bâton et l'Enseignement est celui des Formes.

Les Couleurs de la Haute Magie sont le Gueule et l'Argent. L'Attribut est le Bouclier et l'Enseignement est le Nom.

Les Couleurs du Grand Secret sont le Sinople et l'Or. L'Attribut est la Coupe et l'Enseignement est l'Essence.

L'explication de ces symboles se retrouvera dans la présentation de chacun des cercles, précédant la liste des focus.

2) Les Sources de Sapience

Il est nécessaire pour les mages de posséder des focus afin de progresser dans leur discipline par l'apprentissage de nouveaux sortilèges, qui sont autant de nouvelles ouvertures vers la Compréhension.

Comme il l'a été dit dans les règles de Nephilim, les focus sont les supports du savoir occulte des Nephilim, qu'ils transmettent par cet intermédiaire à leurs Frères. Un focus peut prendre diverses apparences, mais en règle générale, on consignera plutôt les formules dans des livres, pour des raisons évidentes de commodité, bien qu'il puisse être dissimulés aux yeux des humains dans des tatouages ou des fresques murales par exemple.

Pour chacun des cercles de magie ont été listés les dix focus les plus importants, et encore disponibles à la fin du XXème siècle. Ce ne sont bien sûr pas les seuls supports existant pour les sorts, mais ce sont les plus complets. On pourra trouver d'autres ouvrages moins complets, ne contenant par exemple qu'un sortilège ou deux, et ayant une portée ésotérique moindre. Néanmoins, gardez à l'esprit que les focus sont rares et que la recherche de l'un d'eux peut supporter à elle seule l'intrigue d'un scénario.

Car avant tout, la quête du mage, c'est la quête des focus. C'est bien plus souvent cette recherche, parfois harassante et éperdue, qui lui délivrera l'Enseignement, que la lecture du focus même. N'hésitez pas à faire jouer l'approche du focus par le personnage, qu'il déchiffre les signes qui seront les pistes de quête future et que le démembrement de la substantifique moelle occulte de l'ouvrage soit aussi palpitant que sa découverte. Rendez la lecture de l'œuvre difficile, faites vivre la recherche du sortilège caché bien souvent entre les lignes, sinon entre les pages. Le plaisir qu'en retireront vos joueurs et vous-même n'en sera que plus grand. Bien souvent d'ailleurs, le seuil du sortilège vous fournira une indication sur la difficulté à retrouver le sortilège dans l'ouvrage.

Ainsi, l'apprentissage de la Magie s'auréolera de fierté pour vos Nephilim, qui ne sentiront que plus palpable leur acheminement vers l'Agartha.

Éléments ludiques

Voici quelques règles qui viendront s'ajouter à celles énoncées dans les règles de base de Nephilim (pages 117 et 118), afin d'explicitier certaines parties nébuleuses ou soutenir ludiquement quelques nouveaux principes qui vous seront présentés. En aucun cas ces propositions ne sauraient faire règles, usez-en comme bon vous semble et adaptez-les à vos désirs et à ceux de vos joueurs.

Résumé de la procédure magique

Ci-dessous va vous être présenté un résumé concis de la procédure à suivre lors du lancement d'un sortilège. L'échec lors d'une étape entraîne bien souvent l'arrêt complet du processus.

1) Notification du modificateur astral au jet de Ka : en accord avec le tableau des éphémérides, le joueur modifie pour le lancer de son sortilège le score du Ka-élément nécessité par le sortilège. Ce modificateur, bien sûr, peut être nul.

2) Jet de compétence : le personnage effectue son jet de compétence, en accord avec le cercle du sortilège (Basse Magie, Haute Magie, Grand Secret). Quatre cas de figure :

- Réussite : passez à l'étape suivante.
- Echec : le Nephilim pourra recommencer s'il le désire la procédure le round suivant.
- Réussite critique : le personnage aura immédiatement droit à un jet d'expérience dans le cercle de magie utilisé, en plus du jet d'expérience en fin de scénario.
- Echec critique : ce n'est que le rituel, aucune conséquence.

3) Jet de Ka-élément : le Nephilim procède à un jet de Ka-élément, toujours en accord avec l'élément du sortilège. Ce jet se fera à $Ka \times 3$ pour la Basse Magie, $Ka \times 2$ pour la Haute Magie et $Ka \times 1$ pour la Grand Secret.

A nouveau quatre cas de figure :

- Réussite : les effets désirés sont obtenus.
- Echec : le personnage aura droit à un deuxième jet avec un modificateur inférieur, soit $Ka \times 2$ pour la Basse Magie, $Ka \times 1$ pour la Haute Magie. Dans le cas du Grand Secret, il n'aura pas le droit à une seconde tentative. Si ce second jet échoue, et seulement pour la Basse Magie, un dernier jet à $Ka \times 1$ pourra être tenté.

Si finalement ce jet est un échec, le Nephilim devra attendre le jour suivant (après minuit) avant de pouvoir relancer ce même sortilège.

- Réussite critique : le Nephilim aura le droit d'effectuer un jet d'expérience en Ka à la fin du scénario.
- Echec critique : le Nephilim devra faire un jet sur la table des maladresses et gagnera de plus 1% en Khaïba.

Le rituel de la stase

Les champs magiques de la stase peuvent être utilisés afin d'augmenter les chances de réussite lors du jet de Ka-élément. Le Nephilim mage peut pour cela dépenser des points du champ magique de sa stase du même Ka-élément dont il a besoin pour lancer son sort. Ces points deviennent des bonus qu'il additionne à son Ka-élément. Les points dépensés de la stase ne peuvent remonter que lorsque le Nephilim trouve un Plexus ou un Nexus. Le temps de lancer de ce rituel est égal à la somme des points de stase dépensés, plus le temps normal de lancer du rituel en actions.

Exemple : Anabaseth se trouve sous une mauvaise conjonction qui l'handicape d'un malus de -2 en Ka-feu. Il veut à réussir à tout prix son sortilège «Anticipation souveraine». C'est un sortilège de deuxième cercle. Anabaseth a 18 en Ka-feu. Normalement, ses chances de réussite s'élèvent à $(18-2) \times 2 = 32\%$. Cela ne lui convient pas. Il décide de sacrifier 10 points du champ magique feu de sa stase. Cela fait passer son Ka-élément à 28 moins 2 du malus astrologique, ce qui donne 52% de chance de réussir son sort.

Le rituel de sacrifice

Rituel des cas désespérés. Le Nephilim doit mettre en contact le sang du simulacre qui véhicule ses Ka-éléments avec le milieu extérieur selon des correspondances symboliques. Pour son Ka-élément de terre, il doit faire goutter son sang sur la roche. Puis, il doit sacrifier un certain nombre de points du Ka-élément nécessaire à son sortilège de manière définitive. Il doit dépenser 1 point pour les sortilèges de Basse Magie, 2 pour ceux de Haute Magie et 3 pour le Grand Secret. Les modificateurs astrologiques ne sont pas pris en compte. Pour lancer le sort, le Nephilim doit réussir son jet de compétence. S'il le rate, les points de Ka-élément sacrifiés sont définitivement perdus. Le temps de lancer d'un sortilège sous ce rituel est court. Chaque point de Ka-élément sacrifié demande une action; le niveau du cercle est rajouté en nombre d'actions.

Le rituel de sacrifice est si dangereux que le Nephilim doit faire un jet de Khaïba à chaque utilisation. Ce rituel est interdit aux Nephilim de la lune car c'est le début de la transformation Selenim.

Temps de lancer d'un sortilège

Un sortilège a une durée incantatoire égale au dixième du seuil du sortilège. Ce nombre s'exprime en actions (ou en secondes lorsque la scène n'est pas subdivisée en tours) pour la Basse Magie ; en minutes pour la Haute Magie (rappelons qu'une minute est égale à 12 tours) et en heures pour le Grand Secret.

Il est possible pour le mage de diminuer cette durée. S'il divise sa compétence de Magie par deux, l'unité de temps sera celle du cercle inférieur (donc en minutes pour le Grand Secret, en actions pour la Haute Magie et instantané pour la Basse Magie).

Exemple : Anabaseth est chargé par un Templier mécontent. Il désire le stopper dans son élan par un sortilège de Peur (2ème cercle, seuil : 20%). Il lui faudra donc 2 minutes pour le rituel incantatoire, soit assez pour passer de vie à trépas. Il décide de diviser sa compétence en Haute Magie, qui est égale à 50%, par deux, et ainsi faire passer le temps de lancer à deux actions. Dans ce cas, son jet se fera à 25%. Espérons pour lui qu'il réussira.

Maladresse lors du lancer d'un sortilège

Dès qu'il y a échec critique du jet de Ka-élément durant le lancer d'un sortilège, il s'en suit des conséquences souvent désastreuses pour le Nephilim. Il devra lancer un D100 sur la table ci-dessous et le MJ prendra soin d'appliquer dès lors les résultats.

Modificateurs à ce jet : Basse Magie +20% , Haute Magie +10%

Table des Maladresses	
01-20	Dispersion
21-40	Mauvais ciblage
41-50	Erreur d'incantation
51-60	Sortilège incontrôlable
61-70	Effets contraires
71-80	Apparition
81-90	Inconscience
91-00	Libération du Ka
00 +	Entropie

DESCRIPTION

Dispersion : le sortilège se répand dans les champs magiques et n'a aucun effet.

Mauvais ciblage : la cible est déterminée aléatoirement, ou au choix du MJ, mais ceci est nécessairement néfaste au personnage.

Erreur d'incantation : le lanceur s'est trompé dans ses manipulations des champs magiques. C'est en fait un autre sortilège qui est lancé, déterminé aléatoirement dans la liste du cercle, ou à la discrétion du MJ.

Sortilège incontrôlable : le sortilège a des effets aussi inattendus que brutaux. Les conséquences de cette maladresse sont laissés au choix du MJ, qui prendra soin de nuire au personnage, dans des proportions raisonnables.

Effets contraires : les effets du sortilège sont à l'inverse de ceux escomptés. Ainsi un sortilège de Soins infligera 1D6 points de dommages, un sortilège de Force fera perdre 1D10 points dans la caractéristique, etc.

Apparition : un Effet-dragon naît des courants magiques déployés. Son élément est en accord avec celui du sortilège, et il sera hostile au personnage. Le sortilège, lui, sera sans effet.

Inconscience : l'énergie transitant par le Nephilim est si importante qu'il sombre dans l'inconscience pour une durée de 1D6 minutes. Cet état est similaire au Chakra. De plus le sortilège est considéré comme incontrôlé (voir ci-dessus).

Libération du Ka : le Ka-élément utilisé par le Nephilim s'échappe de son pentacle et provoque une émulation des courants magiques alentours. Ainsi, si le Ka-élément est l'eau, les liquides environnants pourraient

s'échapper de leurs récipients et se répandre comme des torrents sur le sol ; dans le cas de l'air, c'est une micro-tempête qui pourrait se déclencher. Les conséquences exactes sont laissées à l'appréciation du MJ. Le Ka-élément réintégrera le pentacle du Nephilim au bout d'1D6 minutes, et les courants magiques reviendront à leur état normal.

Entropie : le pentacle du Nephilim s'est abîmé durant l'opération, et il s'est partiellement désagrégé. Les effets sont les mêmes que dans le cas d'une Libération du Ka, mais concerne tous les Ka-éléments. De plus, le Nephilim perd définitivement 1 point de Ka et endure 1% en Khaïba.

Format de description des focus

Les focus sont les recueils des sortilèges que les Nephilim ont patiemment retrouvés et écrits. En effet depuis la chute de l'Atlantide, les Nephilim sont obligés de matérialiser les rituels nécessaires à la manipulation des champs magiques. Pour cela, ils doivent créer des supports occultes où les informations sont cryptées de manière à ce que le profane ne puisse pas les lire. La forme des focus est très diverse, les sortilèges pouvant apparaître dans des dessins, des textes, ou même à travers des supports matériels inattendus comme une gravure métallique ou une incrustation de pétales de fleurs. Tous les focus sont présentés selon le format ci-dessous.

Auteur : le nom de l'auteur officiel du focus, qui est le plus souvent celui du simulacre du Nephilim qui en a retrouvé ou inventé les sortilèges.

Date : la date de rédaction du focus, qui peut être antérieure à celle de la publication.

Langue : la langue dans laquelle est rédigé le focus, et que doit connaître le lecteur pour déchiffrer et apprendre les sortilèges.

POT de rareté : ce chiffre indique la difficulté à trouver le focus ou à se le procurer par des moyens occultes. Un POT de 2 indique que le livre est disponible en édition de poche, un POT de 19 montre que le livre a été tiré à deux exemplaires et n'est possédé que par une seule personne connue, qui le cache soigneusement.

POT de lisibilité : ce chiffre indique la difficulté et le temps nécessaire pour déchiffrer le focus. Une fois cette difficulté résolue, on applique la règle générale de déchiffrement décrite dans le livre de base NEPHILIM p.114.

Bonus : la lecture du focus permet au lecteur d'augmenter certaines de ses compétences, dans la mesure du chiffre indiqué.

Présentation : l'aspect physique du focus, son apparence extérieure et sa graphie, ainsi que son historique.

Format de description des sortilèges

Dans la liste des sortilèges de chaque cercle, vous découvrirez ceux du livre de base, qui ont été repris et agrémentés d'une description plus précise afin de faciliter et fluidifier le déroulement de vos parties. A côté de cela,

nombre de nouveaux sortilèges figurent, afin d'alimenter la faim de sagesse de vos Nephilim.

Rappelons que tous les sortilèges (hormis exceptions notées dans la description du sortilège) touchent les corps physiques (simulacres, humains, matière). Certains sortilèges peuvent affecter aussi les Ka-éléments d'un Nephilim ou l'énergie magique des créatures magiques. Ce cas est précisé dans la description du sortilège.

Tous les sorts sont présentés selon le format ci-dessous.

Nom : c'est la dénomination la plus courante du sortilège, bien qu'il existe pour chacun d'eux de multiples variations. Pour certains sorts du livre de base, la terminologie a été modifiée. Pour des raisons pratiques, vous trouverez entre parenthèses le nom original.

Focus : il s'agit de la partie du focus dans laquelle le Nephilim pourra retrouver le sortilège.

Seuil : le pourcentage minimum que devra posséder le Nephilim dans la compétence du cercle pour apprendre le sortilège.

Ka-élément : l'élément sur lequel agit le sortilège.

Portée : la distance maximale entre le lanceur et sa cible.

Durée : le temps que mettra le sortilège avant de se dissiper. On ne peut neutraliser l'effet avant que cette durée ne se soit pleinement écoulée.

Description : les effets du sortilège.

Potentiel de lisibilité (POT de lisibilité) : ce POT définit la complexité de l'ouvrage, en réponse à des critères à la fois linguistiques et occultes. Il peut représenter la complexité du verbiage utilisé, ou alors la difficulté d'approche de l'oeuvre.

On se référera à la table fournie ci-dessous pour connaître le temps de lecture minimum. Ce temps doit être pondéré par le MJ en fonction de la connaissance du personnage dans la langue utilisée. On pourra considérer que les durées fournies ci-dessous correspondent à un pourcentage de 60%.

Table de durée de lecture	
POT	Durée
01-03	1d10 heures
04-06	1d20 heures
01-10	1d10 jours
11-13	1d20 jours
14-16	1d10 semaines
17-18	1d20 semaines
19	1d10 mois
20	1d20 mois

LA BASSE MAGIE

LA MAGIE DES FORMES



L'Apprenti

C'est ainsi qu'est nommé le mage qui n'a pas encore atteint le second cercle initiatique. Il ne connaît que les principes généraux des arcanes magiques, et sa perception du monde est amputée par son ignorance.

Dans une certaine mesure, tous les Nephilim peuvent être considérés comme étant des Apprentis puisque la Magie est connue de tous les Déchus. Ne nous trompons cependant pas, car seuls ceux qui ont choisi cette science occulte comme sentier vers l'Agartha pourront aspirer à se vêtir de ce titre. Les autres, qui auront accordé une importance secondaire à ce savoir, ne pourront se targuer d'être des Apprentis.

Les Formes

L'Apprenti mage qui n'a pas encore entrevu la Haute Magie perçoit le monde comme un ensemble d'éléments disparates mais complémentaires qu'il répertorie et catalogue selon leurs Formes. En effet pour lui, la seule référence par laquelle il définit la réalité est l'apparence sous laquelle elle se présente à lui. Il ne peut comprendre pleinement les choses, car il se heurte à leur matérialité.

L'Apprenti n'a de regard pour les choses que dans les courants magiques qui les composent. Tout n'est que rapport aux éléments, qui définissent toute chose et forment les piliers de voûte de l'existence. Sans ces courants, rien ne saurait exister. Malheureusement, il ne comprend pas encore ces flux et reflux élémentaires, et ne peut qu'assister à leur valse infinie. Il aimerait pouvoir saisir l'immensité de cette mosaïque magique dans ses mains, mais ne peut dans l'immédiat que manipuler des bribes de ce Tout.

Il tâtonne, avance péniblement, ne cesse d'expérimenter pour comprendre pourquoi les choses sont ainsi et pas autrement. Il est cet aveugle qui dans un musée de cire essaie d'identifier les statues en palpant leur visage, ou ce sourd qui essaie de lire sur des lèvres closes.

Mais grâce à sa détermination et souvent à sa fougue immature, il parviendra à traverser le cercle de la Basse Magie et à s'élever vers celui de la Haute Magie.

Les Symboles

Parce que définitivement et après mûres réflexions il a décidé de privilégier cette voie dans sa quête de l'Agartha, l'Apprenti peut se parer des Attributs de son choix, et se targuer de son inflexible détermination.

Il se devra de porter les Couleurs et les Attributs de son cercle lorsqu'il rencontrera d'autres Nephilim, que ce soit dans le cadre d'une réunion de son Arcane ou lors d'assemblées de Déchus. Ces principes sont bien sûr totalement informels, et ne constituent pas une loi inflexible, il n'y a nulle autorité pour contrôler l'application de ces règles. Simplement, la Tradition

l'exige. Et nous savons tous que le respect de la Tradition est l'une des vertus des Nephilim.

Les Couleurs : le Pourpre et le Sable

Ce sont les deux Couleurs de la Basse Magie. Le Pourpre est la Couleur de la détermination. Elle symbolise la volonté d'avancer, de sans cesse progresser. C'est aussi une teinte chatoyante, qui montre la fierté qu'exhibe le Nephilim lors de sa quête vers l'Agartha. C'est aussi un symbole lié à la noblesse, car elle fut prisée par les plus grands. Le Nephilim sait que sa quête est royale, et que le sentier qu'il a choisi est celui qui originellement fut celui des siens lors de leur régence atlante.

Mais il se doit aussi de porter le Sable (le noir en héraldique). C'est la Couleur du deuil, car le Nephilim abandonne consciemment sa quête jusqu'alors insouciant pour adhérer à la rigueur nécessaire à l'assimilation de l'enseignement que la Basse Magie va lui prodiguer. C'est aussi des ténèbres dont il se vêtira, car il doit perpétuellement se remémorer le possible échec qui pourrait être le sien. C'est la noirceur de son Ka encore impur (car il est Déchu) qui colore son habit.

L'Attribut : le Bâton

L'Apprenti doit se munir de son Bâton, car il lui est nécessaire pour progresser. Il est encore amputé par son ignorance et ce troisième appui représente le soutien que lui apporte la Basse Magie dans sa quête de l'Agartha.

Ce Bâton va aussi symboliser les pratiques du mage, car il est à l'origine un élément naturel façonné pour devenir un outil. Et tel est à présent le monde pour l'Apprenti. Il devra le respecter, mais savoir l'utiliser, le modeler pour le servir. Car il prend conscience qu'il est un être surnaturel, et qu'en conséquence la nature doit lui servir.

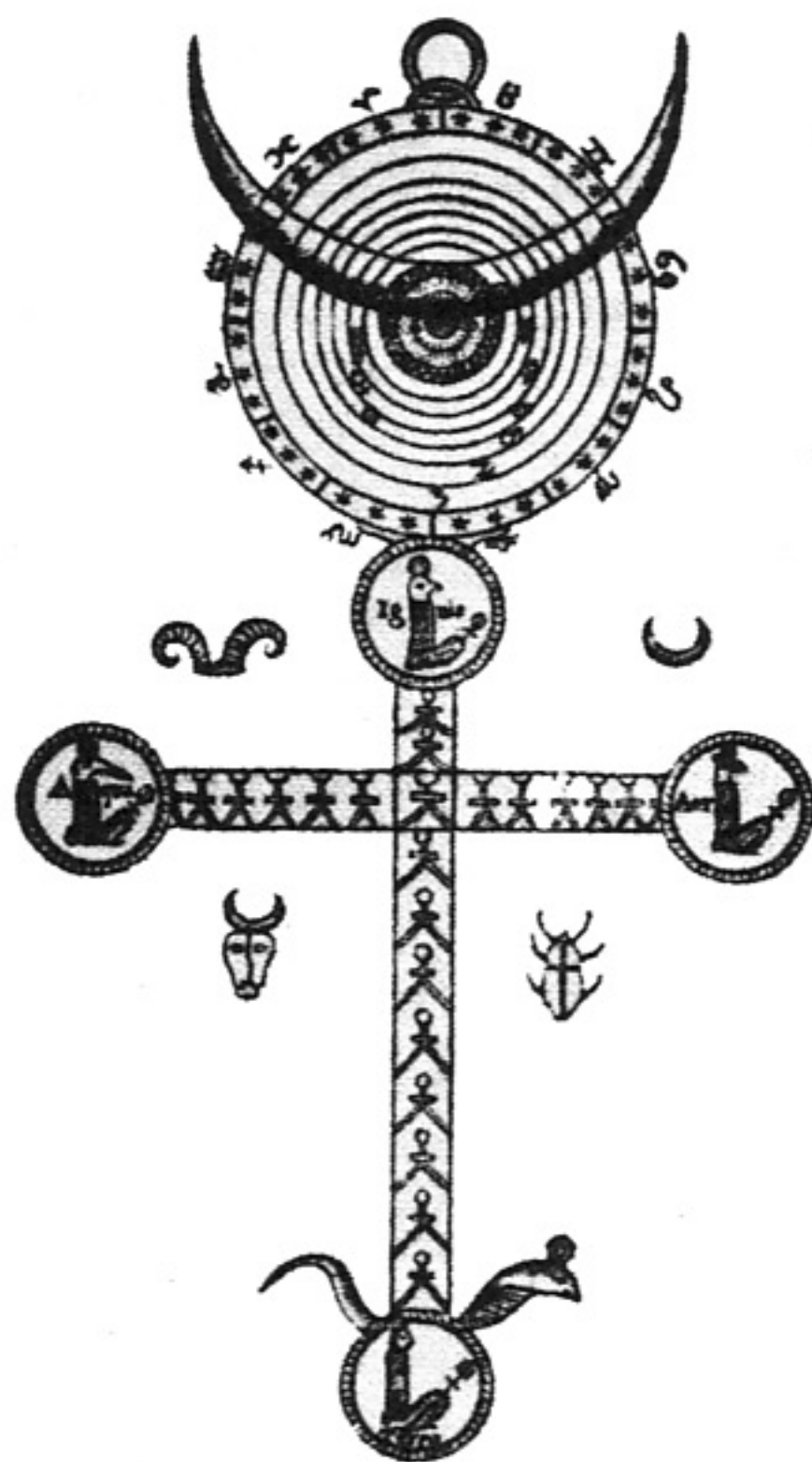
Mais le Bâton peut aussi devenir une arme dans des mains habiles. Il peut frapper et blesser. L'Apprenti doit réaliser que la Basse Magie peut aussi devenir une arme dangereuse qui lui permettra d'affronter et de vaincre ses adversaires. Mais cette arme est encore peu puissante, et ne tranche pas comme l'épée. Cela doit inciter le mage à la prudence.

Les sortilèges

Les sortilèges qui composent la Basse Magie sont bien souvent des sortilèges simples, aux conséquences directes et temporaires. Ils agissent sur l'instant présent, et l'Apprenti ne se soucie guère des conséquences ultérieures de l'utilisation de ses pratiques.

Ils affectent les choses dans leur aspect, se contentant de les modifier dans de faibles proportions pour un laps de temps précis. Si leurs effets vont à

l'encontre des lois naturelles, ils ne les enfreignent que partiellement, et un esprit pragmatique n'aurait aucun mal à les expliquer rationnellement. Ils sont utiles aux mages pour outrepasser les capacités de son simulacre, ou pour pallier ses imperfections.



ADEPTAT

Auteur : Decélius

Date : XVème siècle, date précise indéterminée.

Langue : Hiéroglyphes et ancien français

POT de rareté : 20 (édition originale)/ 8 (édition de 1825)

POT de lisibilité : 11

Bonus : +20% en Rites religieux de l'ancienne Egypte.

Présentation : Il s'agit d'un lourd volume manuscrit dans la calligraphie des moines bénédictins, bien que très sobrement présenté (peu d'encre de couleurs). La reliure de cuir est épaisse, et n'affiche aucun titre sur la couverture.

Cet ouvrage a été écrit en France au XVème par un certain Decélius, très vraisemblablement un Nephilim. Il s'agit d'un recueil de poèmes datant de l'époque égyptienne, destiné aux divers dieux de cette culture. L'ensemble peut fournir d'intéressantes informations sur les us et coutumes de cette antique société, ainsi que sur les protocoles religieux. En fait, ce sont des lamentations adressées aux déités, qui les supplient de protéger la Terre Mère Egypte des vices et de la gangrène née dans une société sombrant peu à peu dans la luxure et le vice, reniant le Pharaon.

L'Initié pourra voir dans ce texte une anticipation du malheur que sera la fin du Compromis, écrite par un visionnaire, où est présagée la révolte des prêtres face à Akhenaton (d'après les éléments disséminés dans le corps du propos, il semblerait que ces poèmes aient été originellement composés au début du règne du Pharaon), et les horreurs de cette rébellion.

L'édition disponible est la traduction que Champollion fit de cet ouvrage en 1825. Elle a le défaut d'augmenter le seuil des sortilèges de 30%.



CANTIQUE DES VENTS

Focus : Le sortilège est contenu dans les prières.

Seuil : 20%

Ka-élément : Air

Portée : 10 m

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet d'inspirer un état de calme paisible, propre au recueillement chez un individu. Il permettra de calmer une personne dans un stade d'agressivité naissante ou de léger énervement, bien qu'il sera sans effet contre quelqu'un dont le courroux est violent.

De plus, il octroie un bonus de 10% à toute action reposant sur une activité intellectuelle soutenue (se remémorer certaines connaissances, résoudre une énigme mathématique, etc.).



SOUFFLE INSPIRATEUR

Focus : Le sortilège est contenu dans la structure de l'organisation des textes et des gravures.

Seuil : 10%

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 1 heure

Ce sortilège permet d'inspirer un artiste lors de la conception et la réalisation d'une œuvre. Il palliera un éventuel manque d'idées ou de concepts.

La muse ainsi artificiellement créée donnera un bonus de 20% à toute compétence artistique et des idées de réalisation naîtront dans l'esprit de l'artiste.



DANSE DE LOUANGE

Focus : Le sortilège est étrangement contenu dans le mouvement des pages lorsqu'elles sont feuilletées. Leur poids respectif (respecté dans l'édition de 1825) est à l'origine de ses variations.

Seuil : 50%

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : 10 mn

Ce sortilège inspire des mouvements gracieux, liés aux ondulations du corps lors d'une danse presque envoûtante. Toute personne regardant le lanceur se mouvoir sera partiellement subjuguée et béate d'admiration devant sa volupté. Pour que le sortilège soit efficace, la victime doit focaliser toute son attention sur la danse et ne doit pas être dérangée par des circonstances extérieures. C'est donc volontairement qu'elle doit assister au spectacle ainsi donné.



DUPERIE DE LA FOI

Focus : Le sortilège est inscrit dans le corps du texte.

Seuil : 60%

Ka-élément : Lune

Portée : 5 m.

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet au lanceur de remettre en doute les croyances religieuses de la victime, la faisant douter des fondements de sa foi. Ainsi, il permet de modifier par le verbiage les convictions d'une personne, pour peu que le propos du lanceur soit habile, pour finaliser l'action du sortilège. Ce sortilège n'affecte pas tous les fanatiques, ou toute personne naturellement non influençable. Techniquement, on pourra octroyer au lanceur un bonus de 30% en baratin.



SANCTIFICATION DU SITE SACRÉ

Focus : Ce sortilège se trouve dans les dessins qui illustrent les poèmes.

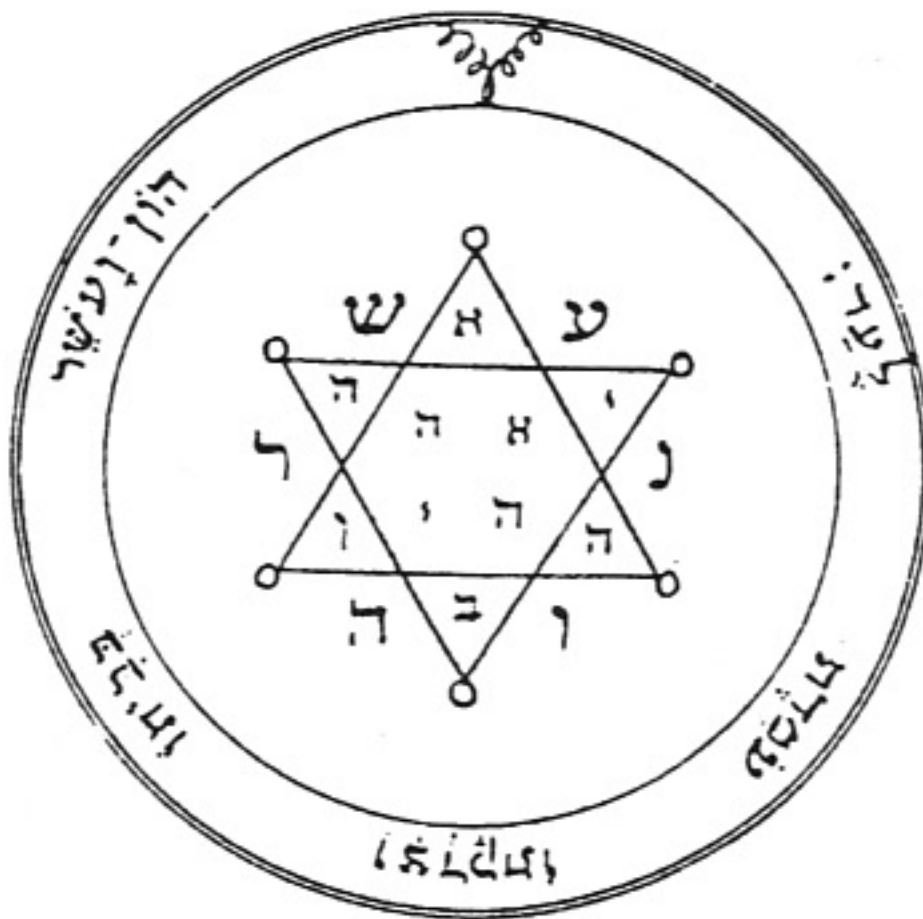
Seuil : 70%

Ka-élément : Terre

Aire d'effet : Un cercle de 15 m de diamètre

Durée : 1 heure

Ce sortilège enchante temporairement un lieu précis. Toute personne foulant ce site ressentira inconsciemment un calme et une plénitude intérieure qui lui inspireront un état similaire à celui du Cantique des Louanges dont il est complémentaire. Néanmoins, il possède les mêmes limites que celui-ci.



DIE SCHWARZE KREUZEN

Auteur : Usgard Reukmann auf Niederbandelemnür

Date : XVIème siècle

Langue : Allemand

POT de rareté : 18 (original)/15 (éditions ultérieures)

POT de lisibilité : 8

Bonus : + 10% en Sorcellerie (racine Occultisme)

Présentation : Un ouvrage de près de 80 cm de hauteur pour près de 40 cm de largeur. Il doit bien peser 8 kg, car ses pages sont très épaisses, ce sont des feuilles de bois très fines. Etrangement, ces parchemins de chêne sont intacts après quatre siècles. Sa couverture présente une croix chrétienne inversée, en plomb.

L'auteur nous présente les rites d'une secte énigmatique, fraternité de sorciers qui sévissait dans la Forêt Noire durant la Renaissance, nommée Die Schwarze Kreuzen. Il y décrit leurs immenses orgies de sexe et de sang, leur rites sacrificiels, avec très souvent pour victimes des enfants en bas âge, noyés dans des chaudrons de bronze pour se gaver de leur chair tendre.

L'ensemble est à la limite du supportable, tant les évocations sont précises et explicites. Les gravures sont précises, et il se dégage d'elles une beauté macabre malsaine qui provoque chez les personnes sensibles de véritables malaises.

Qu'un Nephilim ait laissé de tels écrits est étrange, mais Usgard fut en son temps renommé dans les milieux occultes européens pour la compulsion qu'il éprouvait pour la mort.

Très certainement, l'auteur est un Onirim en partie dévoré par la Lune Noire, et prêt à sombrer et devenir Selenim. Quoi de plus terrifiant pour le lecteur ?

On peut le trouver aujourd'hui en édition moderne dans certaines librairies occultes allemandes.



VOILE D'ILLUSION

Focus : Dans la description des procédures d'enchantement de la secte.

Seuil : 40%

Ka-élément : Lune

Portée : 50 m

Durée : 5 mn

Ce sortilège permet de créer une illusion grande comme un cube d'une dizaine de centimètres d'arête. Cette illusion est parfaitement immobile, et n'affecte aucun autre sens que la vue. De plus, elle se dissipera dès que la preuve évidente de son immatérialité sera apportée.



PRÉSENCE SULFUREUSE

Focus : Dans les gravures représentant le dépècement des nouveau-nés.

Seuil : 30%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet au lanceur de dégager de sa présence une aura malsaine qui inmanquablement mettra mal à l'aise son entourage. La réaction dépendra de la personne : certaines sentiront des relents nauséabonds, d'autres verront éphémèrement des ombres les observer, etc. Cela ne fera bien sûr pas fuir un interlocuteur, mais pourra dans une certaine mesure l'impressionner.



PUTRIDE FLÉTRISSEMENT

Focus : Dans le corps du texte.

Seuil : 20%

Ka-élément : Terre

Aire d'effet : 10 m

Durée : -

Ce sortilège permet de faire instantanément pourrir ou flétrir tout organisme végétal se trouvant dans la portée du sortilège. Ceci est un exemple explicite de la façon dont les Ka-éléments peuvent être pervertis pour obtenir des effets antithétiques de la nature de l'élément affecté, pour peu que le Nephilim qui a inventé le sortilège soit en partie rongé par le Khaïba ou la Lune Noire.



NUAGES ETOUFFANTS

Focus : Dans les en-têtes de chapitres.

Seuil : 40%

Ka-élément : Feu

Portée : 50 m

Durée : 2 mn

Ce sortilège fait naître dans la zone désirée une brume noire, semblable à la fumée se dégageant des incendies, qui s'étend rapidement au point de couvrir une zone de 10 m de diamètre. L'inhalation de ces vapeurs brûlera la gorge, provoquant toux et légères brûlures buccales. On opposera 2D10 à la CONS de la victime chaque round. Chaque échec lui fera perdre 1 PdV. La fumée se dissipera si elle est dispersée par un coup de vent, même léger.



BOUILLIR & CHAUFFER

Focus : Un texte en énochéen se forme dans les lettrines de début de paragraphe.

Seuil : 20%

Ka-élément : Feu

Portée : 10 m

Durée : -

Ce sortilège porte un liquide à ébullition ou un solide à une température d'une centaine de degrés, ce qui pourrait provoquer une brûlure au second degré (infligeant donc 1D2 points de dommage). Le volume affecté est celui d'un verre d'eau. Après avoir été chauffé, l'objet refroidit normalement jusqu'à atteindre sa température de stabilité. Le sortilège n'affecte en aucune façon les matières organiques.



TETRABIBLOS

Auteur : Ptolémée

Date : II^{ème} siècle

Langue : Grec

POT de rareté : 16

POT de lisibilité : 15 pour l'original, entre 11 et 14 pour les transcriptions papier selon qu'elles sont plus ou moins reclassées.

Bonus : -

Présentation : Le texte original se présentait sous forme d'un ensemble de tablettes gravées de la main même de l'Eolim Ptolémée. Des retranscriptions peuvent être trouvées dans quelques herméthèques, qui conservent la structure de l'original, en ayant transposé le texte sur papier.

Il s'agit là d'un essai sur la nature des langues et de leur fonctions dans toute société civilisée ou primitive. Noyée dans des considérations philosophiques sur la non-nécessité d'un langage parlé (qui nuit à la communication écrite), on pourra découvrir une intéressante étude sur la structure des langues, et des manières d'exploser cette structure préétablie. Si l'on exclue la subjectivité de l'auteur et son jugement partial sur l'inutilité du milieu rural (vide de toute culture évoluée selon lui), l'analyse est pertinente, et pleine d'enseignement si l'on met les théories proposées en corrélation avec des études plus modernes.

L'œuvre est vierge de toute représentation picturale, mais la calligraphie est superbe, pleine de richesse et de finesse.

Il est intéressant de noter que les pages ne sont pas classées, et ont été imprimées dans le désordre le plus complet, forçant le lecteur à un jeu de reconstitution avant de pouvoir exploiter la teneur du propos. Nul doute qu'il s'agit là d'un enseignement occulte.



COMPRÉHENSION INFUSE

Focus : Dans les chapitres étudiant les différentes langues du bassin méditerranéen.

Seuil : 70%

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 10 mn

Ce sortilège permettra de comprendre toute parole audible pour le lanceur, dans la mesure où l'élocution de l'interlocuteur est intelligible. La teneur du propos sera parfaitement compréhensible, et le langage dévoilera toutes ses finesses, permettant au lanceur d'être aussi à l'aise que s'il entendait sa propre langue. Néanmoins, ce sortilège se cantonne à la compréhension, et ne touche ni l'écriture, la lecture ou l'élocution.



DIALOGUE VÉGÉTAL

Focus : Dans la reconstitution de l'ordre chronologique des chapitres.

Seuil : 40%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : 5 mn

Ce sortilège permet de ressentir les vibrations ayant marqué le champ magique d'un végétal, et laissées par un Ka autre que le Ka-soleil. Ainsi, le Nephilim pourra savoir si dans la semaine passée un des siens a été en contact avec la plante. Pour qu'il y ait contact, il faut que l'être magique se soit trouvé à moins d'un mètre de la plante. De plus, si le dit Nephilim est du même élément que le lanceur, celui-ci le saura. En aucun cas cependant, il ne pourra déceler la présence d'un Selenim, puisqu'il ne peut percevoir le Ka-lune noire.



RUISSEAU DE MOTS

Focus : Dans l'étude des formes aériennes des lettres et de la disposition du texte.

Seuil : 40%

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet au lanceur d'être extrêmement volubile et de gagner une certaine assurance dans son verbiage. Sa voix deviendra douce, légère et captivante. Les paroles jailliront d'elles-mêmes de ses lèvres, sans hésitation et sans avoir eu à faire mûrir ses phrases.

Il gagnera dès lors pour le temps du sortilège de formidables talents de conteur qui pourront pallier les déficiences de sa narration, détournant l'attention des auditeurs du fond pour la tourner vers la forme. De plus, cette voix pourra devenir un très efficace outil de séduction.

Le sortilège donne un bonus de 30% à la compétence discussion et 15% à la séduction.





ATTIRANCE CHARISMATIQUE

Focus : Dans l'analyse des figures géométriques des sobres ornements des pages.

Seuil : 20%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet de modifier en profondeur les rapports entre le Nephilim et son entourage immédiat. Lors le sortilège lancé, la perception des interlocuteurs se modifiera immédiatement. Les membres du sexe opposé trouveront le lanceur plus attirant, et tous s'accorderont à dire que le personnage s'approche de leur idéal masculin et féminin. Le sortilège n'agit pas uniquement sur le plan hormonal, mais affecte le magnétisme de l'individu, poussant au respect et à l'admiration.

Le lanceur ne change cependant pas, c'est uniquement la perception des autres qui se modifie.

Le Charisme du lanceur augmentera temporairement de 1D10, mais attention ! car le sortilège cessera brutalement, son temps d'action révolu, modifiant tout aussi brutalement les réactions des victimes.



DOUCEUR CALLIGRAPHIQUE

Focus : Dans le dessin des lettres tout au long de l'ouvrage.

Seuil : 10%

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : 1 heure

Ce sortilège permet au lanceur d'affiner sa calligraphie par des traits délicats, la rendant extrêmement attrayante au regard. Il est très agréable de lire tout ouvrage rédigé à l'aide de ce sortilège, et de plus la durée nécessaire à la complète lecture est diminuée de 1/5ème.

THE THREE SHINING STARS (AN ASTRONOMY STUDY BY AN INITIATE)

Auteur : Professor Sir John Mac Intire, alias Apulée

Date : 1781

Langue : Anglais

POT de rareté : 14

POT de lisibilité : 16

Bonus : +20% en Astronomie

Présentation : Dans son édition la plus commune (à savoir celle de la maison d'édition Books of the Pinguin, 1953), il se présente sous la forme d'un livre de la taille d'un carnet, dont une page sur deux représente une constellation, reproduite d'après le manuscrit original de Mac Intire. À côté de la représentation, on peut trouver les commentaires de l'auteur et ses théories.

Dans cet ouvrage, l'auteur analyse sous un angle occulte les diverses constellations, s'inspirant notamment des travaux de John Dee en la matière. Il tergiverse longuement sur l'influence des phases lunaires sur le comportement humain, constatant notamment une recrudescence de la criminalité lors des nuits de pleine lune.

Ses théories sont extrêmement intéressantes, parfois même passionnantes, mais il dérive rapidement sur des considérations plus douteuses, en particulier lorsqu'il explique pourquoi il est assuré de l'existence de races extra-terrestres peuplant la lune.

Nul doute que le dit John Mac Intire était (soit ?) un Adopté de l'Etoile. D'ailleurs il est intéressant de noter que son descendant, du même nom que lui, s'est inspiré en partie de ses travaux pour écrire en 1924 son roman «Kobal le Sumérien». C'est un excellent ouvrage, sauf la fin. Peut-être s'agit-il du même Nephilim?



LOCALISATION DU NOYAU LUNAIRE

Focus : Dans le dessin obtenu par la superposition de toutes les reproductions de la Grande Ourse.

Seuil : 50%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet de repérer l'emplacement du plus proche Plexus de lune. Le sortilège lancé, le Nephilim se sentira comme porté par les courants magiques vers une direction précise. Le chemin ainsi tracé est le plus court vers le Plexus, mais est totalement rectiligne et ignore tout obstacle qui pourrait bloquer le personnage. Ce sortilège cesse dès que le Nephilim arrête de progresser vers sa destination.



CROISSANT LUMINEUX

Focus : Dans l'étude de la position de la lune tout au long des schémas.

Seuil : 20%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 heure

Le sortilège lancé, un croissant de lune apparaît dans la paume du Nephilim. Il se dégage de lui une pâle lueur laiteuse, qui peut fournir un éclairage équivalent à celui d'une lampe de poche. La lumière est cependant projetée dans toutes les directions, rendant la main du personnage translucide. Il ne se dégage aucune chaleur de ce croissant.



CARTOGRAPHIE CÉLESTE

Focus : Dans la mise en corrélation des conjonctions principales et des grands événements du XVème siècle.

Seuil : 40%

Ka-élément : Lune

Portée : 2 m

Durée : 1 heure

Ce sortilège permet au Nephilim de faire apparaître devant lui une carte des constellations, présentées dans leur position au moment du sortilège. Toutes les étoiles et les planètes les plus proches pourront y être trouvées. La carte fait 4 mètres sur 2, et apparaît comme une projection holographique.

Ce sortilège donne un bonus de 10% pour toute prédiction, qui dans ce cas de figure ne durera qu'une demi-heure.



LOCALISATION DU NOYAU AÉRIEN

Focus : Dans le dessin obtenu par la superposition de toutes les reproductions de la Petite Ourse.

Seuil : 50%

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet de repérer l'emplacement du plus proche Plexus de l'Air. Le sortilège lancé, le Nephilim se sentira comme porté par les courants magiques vers une direction précise. Le chemin ainsi tracé est le plus court vers le Plexus, mais est totalement rectiligne et ignore tout obstacle qui pourrait bloquer le personnage. Ce sortilège cesse dès que le Nephilim arrête de progresser vers sa destination.



FLOCONS DE FEU

Focus : Dans les textes annotant les représentations astrales.

Seuil : 60%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 15 mn

Ce sortilège permet d'entourer le Nephilim de paillettes voletant autour de lui, ressemblant à de minuscules copeaux de fer chauffés à blanc. Elles nimrent le Nephilim d'une lueur rouge brillante, qui éclaire jusqu'à 10 m de distance. Toute personne se trouvant à proximité du personnage ainsi vêtu (à moins de 50 cm) risque de se blesser avec ces flocons de feu. Chaque round, elle aura 30% de chance de subir 1 point de dommage.



MERCURIA PRINCIPUS

Auteur : Artephius

Date : 254

Langue : Latin

POT de rareté : 15

POT de lisibilité : 17

Bonus : +10% en Connaissance des sectes égyptiennes

Présentation : Le livre se présente sous la forme d'un ouvrage de grande taille, à la couverture cartonnée ornée de multiples symboles ésotériques indécryptables pour le non-initié. Les pages sont artificiellement parcheminées, et le texte est défiguré par de multiples dessins et plans placés ignominieusement sur les pages. La mise en page est une vraie horreur, rendant la lecture éprouvante.

Les cornes de pages sont recouvertes de feuilles d'aluminium pliées, comme pour protéger les coins, de taille variable, chacune d'entre elles étant ornée d'un petit symbole illisible sans une loupe.

Description : Artephius traite dans son œuvre d'un mystérieux temple souterrain de la lointaine Egypte, situé sous le Temple de Menthouothep, bâtiment bordant la ville de Louxor. Selon lui, les Fleuves de Mercure, charriant les savoirs impies des sectes qui mirent fin au Compromis se jettent dans ce temple, qu'il décrit comme étant un immense lac où baignent les Noirs Cyclopes de Jade, créatures nées des expériences occultes de Tubalcaan lors de la Première Aphélie.

On peut mettre en doute les propos de l'Hydrim, car il est douteux que le Maître Templier ait pu créer de tels monstres. De plus tous ceux qui sont partis en quête de ce site sont revenus jusqu'à présent bredouilles.

La fin de l'ouvrage est cependant intéressante sur plus d'un point, car elle narre le jour où l'Apocalypse débutera, le Grand Plan achevé, par la montée en surface de ces êtres.

Le manuscrit original a aujourd'hui disparu. Des copies sont disponibles dans toute grande herméthèque.



LIQUÉFACTION DE LA MATIÈRE

Focus : Dans la reconstitution du cours des Fleuves de Mercure, de leur source au Temple.

Seuil : 70%

Ka-élément : Eau

Portée : Toucher

Durée : 1 mn.

Ce sortilège permet de liquéfier un solide d'un volume équivalent à celui d'un cube de 10 cm. d'arête. Une fois dans un état physique liquide, l'objet conserve sa couleur, adapte sa texture et ne change pas de température. La fluidité est équivalente à celle de la matière lorsqu'elle est réduite à l'état de liquide sous une température extrême. L'objet reprend sa forme originale instantanément au bout d'une minute, que le liquide ait été disséminé ou non. Rien ne pourra empêcher la reformation en solide.



LOCALISATION DU NOYAU MARIN

Focus : Dans le plan du Temple de Menthouotep.

Seuil : 50%

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet de repérer l'emplacement du plus proche Plexus de l'Eau. Le sortilège lancé, le Nephilim se sentira comme porté par les courants magiques vers une direction précise. Le chemin ainsi tracé est le plus court vers le Plexus, mais est totalement rectiligne et ignore tout obstacle qui pourrait bloquer le personnage. Ce sortilège cesse dès que le Nephilim arrête de progresser vers sa destination.



BARRAGE FLUVIAL

Focus : Dans l'humidité naturelle qui imprègne les pages.

Seuil : 60%

Ka-élément : Eau

Portée : 20 m

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de momentanément stopper le cours d'un bras marin, qu'il s'agisse d'un ruisseau ou de quelque coulée de liquide que ce soit. Une barrière magique se dresse dans le vecteur terrestre de l'eau, l'arrêtant. Cela peut dans certains cas provoquer des crues, ou plus simplement bloquer le débit d'un liquide.

L'aire d'effet de ce sortilège est un cylindre de 5 mètres de diamètre, qui disparaîtra au bout d'une minute. Cela pourra provoquer des problèmes, puisque tout le liquide amalgamé derrière la barrière jaillira brutalement.



SURVIE PÉLAGIQUE

Focus : Dans les tailles des feuilles d'aluminium aux cornes des pages.

Seuil : 20%

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet au lanceur de respirer dans tout milieu liquide contenant (même en partie infime) de l'eau. Dans ce cas, ses poumons se remplissent de liquide sans que cela lui pose aucun désagrément. Néanmoins, le sortilège ne protège pas contre les effets secondaires de l'absorption de l'élément potentiellement dangereux et le simulacre risque donc d'être endommagé lors de l'effet. Le sortilège terminé, tout le liquide est évacué par la bouche, ce qui, bien que non dangereux, est fort dérangeant.



SAVOIR NATUREL

Focus : Dans l'évocation des grottes souterraines du Temple

Seuil : 30%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de définir les origines et/ou l'âge de tout élément naturel simplement par le toucher. Ainsi, pour un arbre, le Nephilim saura son âge, pour un fleuve il saura où se trouve sa source, etc. Les informations obtenues sont générales et superficielles. En aucun cas il ne peut affecter quoi que ce soit d'artificiel.



DE OCCULTA

Auteur : Augustin Tristeneph

Date : 1524

Langue : Latin

POT de rareté : 17

POT de lisibilité : 12

Bonus : -

Présentation : De Occulta est un livre épais, recouvert de soie écarlate sur laquelle a été plaquée une fresque sculptée dans le métal en volume, représentant les exploits du mythique Gilgamesh. Les feuilles sont parcheminées, et l'encre semble être du sang. La calligraphie est grossière et gauche. Des dessins agrémentent l'œuvre, représentant des affrontements guerriers (Saint Georges et le Dragon, la guerre entre les Formoirés et les Thuata de Dannan, etc.).

L'auteur, un Djinn bien connu, analyse dans son œuvre les plus grands guerriers de l'histoire et des mythes. Il expose ses théories quant à l'origine de leur force et de leur vaillance, et replace ces légendes par rapport à l'Histoire des Déchus. Ainsi on apprend que Samson fut un Phénix, que Persée fut un Triton.

Sans justifier son propos, l'auteur prophétise le Grand Réveil actuel, l'annonçant comme la résurgence de l'Age des Légendes, qu'il nomme «la Geste Moderne».

Il affirme que cette époque sera celle de la Grande Lutte, que le Destin se jouera alors, et où Nephilim, Templiers, Mystères et Selenim livreront leur ultime combat pour la suprématie sur Terre. Il est assez pessimiste quant à l'issue de ce conflit, puisqu'il affirme que le Grand Plan sera alors achevé.

On peut quand mettre en doute ces paroles, puisque ce sont celles d'un Pyrim, et que nous les connaissons emportés.



PUISSANCE FURIEUSE

Focus : Dans les représentations des attributs des grands héros présentés dans l'ouvrage.

Seuil : 30%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège lancé, une formidable vague de puissance gagnera le Nephilim. Durant la durée d'effet, ses capacités physiques seront décuplées, lui permettant d'effectuer des prouesses qui lui seraient autrement inaccessibles. Sa Force augmentera de 1D10 points, modifiant éventuellement le bonus aux dommages. La vitesse de course maximale augmentera elle aussi de 10% par point d'augmentation, ainsi que la masse pouvant être soulevée. Si durant le sortilège le Nephilim fait trop d'effort, il risque, celui-ci terminé, de ressentir une grande fatigue et d'être essoufflé un court instant.

Force devient $For_{simulacra} + \left\{ \begin{array}{l} \text{Bonus de} \\ \text{KA Feu} + 1D10/ \end{array} \right.$



FURIE DES FLAMMES

Focus : Dans les allures et les grimaces des guerriers dans l'effort.

Seuil : 80%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège inspire au Nephilim une fougue et une ardeur proches de l'état de berserk. Il aura du mal à se contrôler, grognant et tempêtant, allant jusqu'à hurler en se jetant au combat. Il garde cependant la pleine initiative de ses actions, et distinguera alliés et ennemis.

Techniquement, le Nephilim pourra augmenter ses compétences de combat de 10%, il n'aura temporairement pas à subir la fatigue et si ses points de vie venaient à chuter à 0 (ou moins) il continuera à se battre jusqu'à la fin du sortilège avant de s'écrouler. Si durant le sortilège il venait à subir des dommages dans son Ka (par l'Orichalque entre autres), les bonus et les effets de celui-ci s'arrêteront brutalement.



VIGUEUR HÉROÏQUE

Focus : Dans la fresque ornant la couverture.

Seuil : 30%

Ka-élément : Terre

Portée : -

Durée : 5 mn

Ce sortilège agit sur la résistance physique du Nephilim, augmentant son endurance et sa vitalité. Ainsi il pourra effectuer des actions qui normalement par les efforts qu'elles nécessitent ne pourraient être tentées.

La Constitution du lanceur augmentera de 1D10 points, et le temps de sprint augmentera de 10% par point d'augmentation. Il pourra retenir son souffle plus longtemps, résister à la douleur plus fougueusement, etc.

Ses points de vie augmenteront eux aussi du même nombre. Pour ce qui est des pertes de PdV, la somme des dommages sera à la fin du sortilège retirée au score original, pouvant faire s'écrouler le Nephilim si ce score devient inférieur ou égal à 0.



ADRESSE DU JUSTE

Focus : Dans le texte décrivant les hauts faits des héros légendaires.

Seuil : 30%

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège augmente temporairement l'agilité et l'adresse du Nephilim. Sa précision augmente proportionnellement, ses gestes seront plus assurés et il pourraient se permettre des acrobaties osées.

La Dextérité du lanceur augmentera temporairement de 1D10. Le Meneur de Jeu prendra soin de diminuer en conséquence la difficulté de toutes les actions liées à l'agilité et la précision, en augmentant par exemple de 10% la compétence d'arme à feu pour un tir de précision, ou la compétence Dessin pour une application graphique. Du fait de la variété de situations affectées par cette augmentation, le modificateur est laissé à la discrétion du MJ.



TOUCHER PURIFICATEUR

Focus : Dans le destin de ces héros, la finalité de leurs actions.

Seuil : 70%

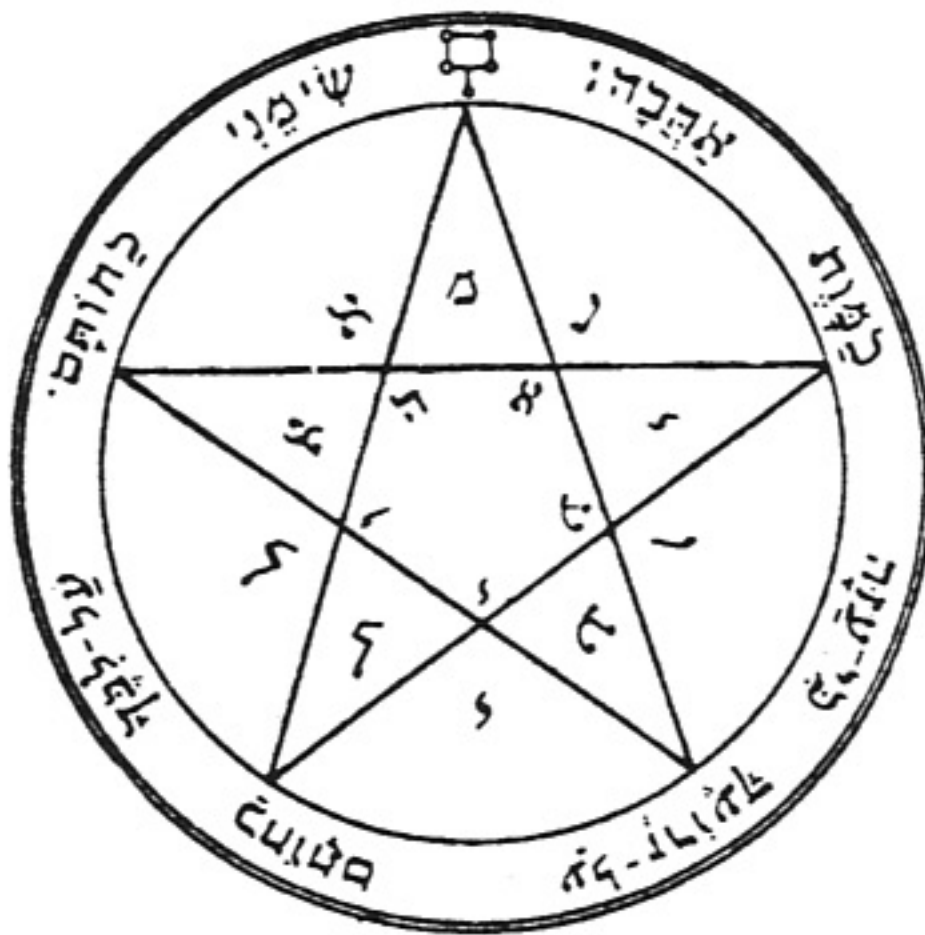
Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

Par un simple contact, le Nephilim peut soigner toute maladie contractée par un être vivant. Les effets disparaissent immédiatement, bien qu'une période de convalescence puisse être nécessaire.

Ce sortilège ne protège cependant pas contre les maladies à venir.



EL DESDICHADO

Auteur : Don Rabiera Sanchez

Date : XVIème siècle, date précise inconnue.

Langue : Espagnol

POT de rareté : 20 (manuscrit original) / 13 (édition contemporaine)

POT de lisibilité : 18 pour l'original / 12 pour les autres

Bonus : +20% en Rites aztèques.

Présentation : Le manuscrit original se présente sous la forme d'un journal intime, petit carnet relié en cuir, écrit à la plume, dont plusieurs pages sont noircies par des croquis représentant de grandioses paysages sud-américains (forêt, ziggourat, etc.). Le carnet a eu à subir des ravages du temps et se trouve actuellement dans un état de délabrement avancé : les feuilles sont en partie illisibles, les croquis ont déteint, la couverture est trouée...

L'auteur nous narre dans son carnet de voyage son périple jusqu'à l'Empire aztèque et ses contacts avec la peuplade autochtone. Azmaleus, l'Ange qui avait pris pour simulacre ce conquistador semble épris d'une passion fulgurante pour la culture des Aztèques, leurs rites et leurs coutumes. Il les décrit longuement, prenant soin de blâmer les exactions des Espagnols en ces terres édéniques, et saluant la «beauté de ces mœurs si exotiques et attachantes».

Pour l'Initié, le propos devient captivant à partir du moment où Azmaleus rapporte sa rencontre avec l'un des prêtres d'une tribu enfouie dans la jungle, que l'on devine comme étant un Nephilim. Les sortilèges contenus dans cet ouvrage sont ceux appris de la bouche du prêtre.

Hélas, leur liaison ne dura que quelques semaines avant que les Espagnols ne mettent cette terre à feu et à sang.



MANGE-PLAIES

Focus : Dans l'interprétation des paroles du vieux prêtre.

Seuil : 20%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de soigner une blessure externe, en refermant les plaies, restructurant les connexions nerveuses, etc... Le sortilège permet de restaurer 1D6 PdV à un être vivant. Il ne pourra pas gagner plus de PdV qu'il n'en a perdu, pour une blessure donnée. Pour chaque plaie, un soin devra être effectué.

Mange-Plaies ne permet pas de soigner les empoisonnements ou toute dommages internes provoqués par une substance artificielle.



CACHE-LUMIÈRE

Focus : Dans le dessin d'un paysage forestier

Seuil : 40%

Ka-élément : Lune

Portée : sur soi

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet au lanceur d'absorber la lumière et de pouvoir se camoufler dans les coins d'ombre des lieux qu'il traverse. Le sort ne fonctionne que si le lanceur est immobile.



LE POISON IMMATÉRIEL

Focus : Dans l'écriture

Seuil : 60%

Ka-élément : Feu

Portée : 100 m

Durée : -

Le magicien met ses mains devant la bouche, imitant ainsi une sarbacane et de sa bouche sort un poison immatériel très puissant qui frappe la victime qu'il vise. Ce poison a un POT de 12 et touche automatiquement la cible. En revanche, il l'affecte selon les règles normales d'empoisonnement. La victime atteinte sent son sang chauffer et est prise de violents tremblements. Certains ont décrit les effets de ce sort comme une fièvre de feu.



L'ŒIL DU GUERRIER-FAUCON

Focus : dans les textes de description des coutumes aztèques

Seuil : 40%

Ka-élément : Air

Portée : 5 Km

Durée : 5 mn

Ce sortilège permet au lanceur de voir multiplier la puissance de sa vision et d'agrandir tout ce qui se situe à plus de 50 mètres. Le Nephilim voit alors les détails comme s'il se trouvait à 50 mètres du point qu'il vise. L'ajustement de l'oeil se fait automatiquement et souvent entraîne pour le lanceur des désagréments mineurs comme des maux de tête et des vertiges.



LA DANSE DE FERTILITÉ

Focus : Dans les pages de garde, dans les feuilles séchées prises dans le cuir de ces pages

Seuil : 70%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège restaure l'ensemble des points de vie perdus par un Nephilim touché par le lanceur en échange du sacrifice d'un des ses points de Ka-élément opposé à celui de la Terre. Le lanceur du sort doit effectuer une danse rituelle lors du lancer du sort devant durer au moins 5 minutes.

KIRTIMURKHA LES RIVAGES DU SAVOIR

Auteur : Nekhal Abinekuèk

Date : 1742

Langue : Hindie / Anglais

POT de rareté : 13

POT de lisibilité : 14

Bonus : + 20% en Connaissance de l'Inde

Présentation : Dans son édition moderne, l'ouvrage apparaît sous la forme d'un livre à couverture souple, affichant un entrelac de multiples symboles étranges, reproduisant conjointement le tracé de l'Inde. Les caractères utilisés ont un corps très petit, ce qui donne à l'œuvre malgré sa faible épaisseur (environ 100 pages, ce qui est peu en regard des autres focus) un certain « poids ».

La première moitié du livre a été rédigée en hindou, tandis que les cinquante pages suivantes l'ont été en anglais. De multiples reports à des chapitres tantôt ultérieurs, tantôt antérieurs, et bien souvent écrits dans une autre langue, rendent la lecture fort abrupte.

De rares croquis exécutés par une main malhabile viennent agrémenter un texte monotone, et représentent souvent des fresques sans rapport évident avec le propos.

Le Nephilim Nekhal nous livre ici un historique commenté de l'Inde, et met en lumière l'occultisme hermétique de cette contrée en nous explicitant brillamment certains de ses éléments les plus obscurs.

Ce livre, dans son essence, s'adresse évidemment à l'Initié, car le profane n'y verra qu'un exposé fastidieux de données culturelles et ethniques sans grand intérêt. Mais celui qui saura voir comprendra la signification profonde des cultes voués à Kali, explorera le cours du Gange, Fleuve du Sacré et découvrira les multiples ramifications qui relient les Assassins Templiers aux Thugs si renommés à la fin du XIXème siècle. Les complots des Sultans hindous y sont dévoilés ainsi qu'une hypothèse sur la localisation du mythique Cimetière des Éléphants, qui serait selon l'auteur, un sanctuaire pour les Selenim (peut-être même un Royaume enfoui dans la profondeur moite de cette jungle inextricable ?).

De toute évidence, l'Inde est une terre fascinante, inexplorée, n'attendant que le moment où elle dévoilera ses mystères...



PAUME PYRÉTIQUE

Focus : Dans les numérotations des pages, en calculant et en comprenant les décalages entre le numéro et le bord de la page.

Seuil : 20%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 heure

Ce sortilège permet de créer instantanément dans la paume du lanceur une flamme de petite taille, comparable à celle d'un briquet. Elle éclairera très peu, étendant sa lumière à un rayon de 60 cm de diamètre.

Elle peut brûler toute matière inflammable (dans ce cas considérez qu'elle a un POT de 5 pour toute confrontation avec une matière quelconque) mais ne blessera ni ne dérangera le mage en aucune manière que ce soit. La flamme est aisément étouffable, il suffirait que le lanceur ferme sa main pour qu'elle disparaisse.



MURMURES AÉRIENS

Focus : Dans l'évocation des conditions climatiques de l'Inde et de leur influence sur le niveau du Gange.

Seuil : 20%

Ka-élément : Air

Portée : 1 km

Durée : 1 mn

Une fois le sortilège lancé, le lanceur doit prononcer le message qu'il souhaite voir porté par les vents. Le discours ainsi tenu peut être murmuré (ce qui est généralement souhaitable) mais doit être compréhensible et tenu à intelligible voix.

Dès lors, une très légère brise se lèvera, se dirigeant vers la cible du sortilège. Celle-ci entendra alors les propos du lanceur, comme s'ils lui étaient communiqués par télépathie. Pour que le sortilège soit efficace, la cible doit être dans le champ de vision du lanceur, bien qu'elle ne puisse répondre par le même principe à son interlocuteur.

Les paroles lancées par le mage ne peuvent dépasser une minute.



LOCALISATION DU NOYAU INFERNAL

Focus : Dans les fresques en marge du texte

Seuil : 50%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet de repérer l'emplacement du plus proche Plexus du feu. Le sortilège lancé, le Nephilim se sentira comme porté par les courants magiques vers une direction précise. Le chemin ainsi tracé est le plus court vers le Plexus, mais est totalement rectiligne et ignore tout obstacle qui pourrait bloquer le personnage. Ce sortilège cesse dès que le Nephilim arrête de progresser vers sa destination.



ALTÉRATION DE LA CROÛTE TERRESTRE

Focus : Dans le texte sur la fertilité du sol des rives du Fleuve Sacré.

Seuil : 20%

Ka-élément : Terre

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

Grâce à ce sortilège, le lanceur pourra arracher du sol un morceau de terre (ou de tout élément inerte qui lui est équivalent) et le déplacer. Le sortilège affecte un volume équivalent à celui d'un verre d'eau. La terre pourra être déplacée comme par télékinésie, à la vitesse d'un mètre par seconde.

Une fois la durée du sortilège écoulée, le morceau de terre retombera sur le sol.



PURIFICATION DE L'ALIMENT

Focus : Dans la contemplation de la carte de l'Inde ornant la couverture.

Seuil : 30%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

Par le simple toucher, le lanceur pourra purifier tout aliment des substances nocives pour son organisme qu'il contiendrait. Cela comprend les poisons, les bactéries ou tout autre micro-organisme dangereux.

Dès lors, la nourriture sera comestible, bien que son goût n'aura pas été altéré par le sortilège.



OKO MENKATI LE REFLET DANS L'EAU

Auteur : Inconnu

Date : Environ Vème siècle av. J.-C.

Langue : Japonais

POT de rareté : 17

POT de lisibilité : 16

Bonus : -

Présentation : Dans son édition contemporaine, l'ouvrage se présente sous la forme d'un petit carnet de format 12 x 8, dont la couverture est une planche très fine de platane vierge de toute ornementation, et dont les pages sont des feuilles de soie rigidifiées à la résine puis manuscrites.

La rareté de cet ouvrage provient de sa manufacture uniquement artisanale, qui n'est effectuée que par une seule communauté monastique perdue dans la péninsule de Satsuma, dans l'île de Kyushu. Leur tradition veut qu'ils ne manufacturent qu'une seule copie par décennie, ce qui explique la valeur de ces ouvrages et leur rareté.

Cette œuvre splendide, à l'auteur anonyme mais vraisemblablement Nephilim, est un recueil de très courts poèmes (entre trois et sept vers) introspectifs composés à la lumière cristalline des reflets d'un ruisseau jouant entre les bambous malmenés après un vent capricieux.

Pour le profane en occultisme, ces poèmes ne paraîtront qu'être les douces divagations d'un mélancolique alors qu'ils prendront tout leur sens sous les yeux de l'Initié.

Ainsi, tout n'est ici que métaphore. Le Nephilim y est tantôt comparé au bambou qui doit coûte que coûte résister à la tempête furieuse, tantôt à la fleur immaculée qui éclôt sur les rives du ruisseau et qu'une crue soudaine va noyer.

C'est une mise en garde que nous délivre l'auteur, un appel à la prudence et à la méfiance devant une beauté trop vierge. Si une morale pouvait être extraite de ce recueil, elle serait celle-ci : « Lorsque ses pétales sont emportés par le vent, lorsque son nectar se disperse à la brise et que ses racines meurent dans le sol rocailleux, la fleur n'a plus qu'à attendre le prochain printemps pour éclore à nouveau ».



VOIX TROMPEUSE

Focus : Dans les sons émis par le feuilletement des pages.

Seuil : 30%

Ka-élément : Lune

Portée : 50 m

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de créer un bruit ou un ensemble de bruits pour une durée d'une minute. L'intensité du son produit est équivalente à la sonnerie d'un téléphone. La source du son est un point choisi par le lanceur dans la limite de son sortilège. La sonorité se répand selon les principes habituels, en accord avec l'architecture du lieu et les conditions atmosphériques.



ALTÉRATION DE LA SURFACE MARINE

Focus : Dans les dessins apparaissant lorsque les feuilles de soie sont placées devant une source lumineuse.

Seuil : 40%

Ka-élément : Eau

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

Grâce à ce sortilège, le lanceur pourra arracher à un milieu aquatique un volume d'eau (ou de tout liquide inerte qui lui est équivalent) et le déplacer. Le sortilège affecte un volume équivalent à celui d'une bouteille. L'eau pourra être déplacée comme par télékinésie, à la vitesse d'un mètre par seconde.

Une fois la durée du sortilège écoulée, l'eau se répandra sur le sol.



EAU & VAPEUR

Focus : Dans les rainures de la couverture de platane.

Seuil : 20%

Ka-élément : Eau

Portée : 10 m

Durée : -

Ce sortilège permet d'augmenter la température de tout liquide pour la faire monter jusqu'à 100°C. S'il s'agit d'eau, elle bouillera pendant environ dix secondes puis refroidira normalement. Durant ce laps de temps, son volume pourra avoir diminué, du fait des vapeurs s'étant dégagées. Dans tout autre cas, le liquide réagira selon ses propriétés physiques.

Le volume affecté par le sortilège est équivalent à celui d'un verre.



DÉSALTÉRATION SUBITE

Focus : Dans les variations des longueurs des poèmes tout au long de l'ouvrage.

Seuil : 40%

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet de réguler le niveau d'hydratation du simulacre du Nephilim. Le sortilège lancé, celui-ci ne subira plus les effets de la soif, et sera instantanément désaltéré. La quantité d'eau virtuellement absorbée dans le cas de considérations anatomiques de subsistance est équivalente à deux litres.

Le personnage dans ce cas n'aura plus à craindre les conséquences d'une sous-alimentation liquide avant deux jours.



RÉSISTANCE À LA CHALEUR

Focus : Dans les senteurs printanières dégagées par la résine recouvrant les feuilles de soies.

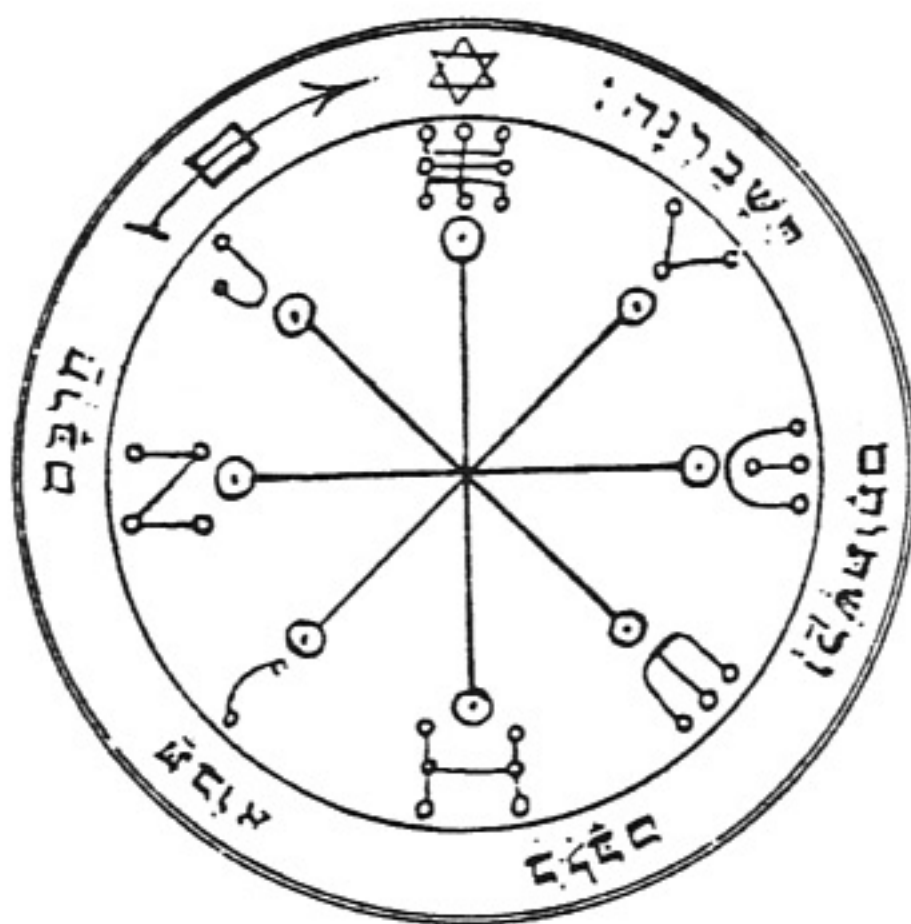
Seuil : 50%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de se rendre temporairement insensible à l'action d'une chaleur extrême. Le personnage dans ce cas ne sentira aucun des effets de la chaleur excessive, quelle que soit l'importance de celle-ci. Il sera simplement auréolé d'une lueur jaune maladive qui agira comme une barrière pour le feu. Cette armure disparaîtra aussitôt la durée du sortilège écoulee.



LES FLEURS DU MAL

Auteur : Charles-Pierre Baudelaire

Date : 1857

Langue : Français

POT de rareté : 6

POT de lisibilité : 8

Bonus : -

Présentation : A l'heure actuelle il existe tant d'éditions de cette œuvre magistrale qui a indéniablement marqué la poésie passée et à venir qu'il serait futile et laborieux de les répertorier toutes. Néanmoins, l'édition la plus fidèle au manuscrit original, au regard de son organisation et de sa présentation reste celle parue le 25 juin 1857. Hélas, la plupart de ces ouvrages ont été jadis saisis par la justice pour « offense à la morale », en conséquence de quoi leur Potentiel de rareté est de 16.

Comme règle générale, on pourra dire que plus l'édition est ancienne, plus la fidélité au texte original sera grande. Ainsi, n'hésitez pas à attribuer des malus à tout livre récent, pour traduire les reproductions successives qui ont porté atteinte au cœur des poèmes.

C'est le 25 Juin 1857 qu'une œuvre de poids va révolutionner et réveiller le milieu de la poésie française moribond à force d'avoir voulu caresser la morale dans le sens du poil. La littérature de cette fin de siècle, sclérosée, ne manquera pas de réagir devant ce qu'elle juge comme portant atteinte aux bonnes mœurs, à ses bonnes mœurs. La réaction sera presque instantanément virulente, comme en témoigne cette critique du Figaro, parue le 5 juillet 1857, et signée de la main de Gustave Bourdin, qui s'improvise grotesquement représentant de la paisible ménagère du terroir. Mais qu'il l'ait voulu ou non, cette critique sera aussi une évocation, bien qu'amputée, de la réelle profondeur de la magistrale œuvre, resplendissante de la réaction première d'un homme devant le tourment du poète.

« J'ai lu le volume, je n'ai pas de jugement à prononcer, pas d'arrêt à rendre, mais voici mon opinion. (...) Il y a des moments où l'on doute de l'état mental de M. Baudelaire, il y en a où on ne doute plus ; - c'est, la plupart du temps, la répétition monotone et préméditées des mêmes mots, des mêmes pensées. - L'odieux y coudoie l'ignoble ; - le repoussant s'y allie à l'infect. (...) »

Jamais on n'assistera à une semblable revue de démons, de fœtus, de diables, de chloroses, de chats et de vermines. - Ce livre est un hôpital ouvert à toutes les démences de l'esprit, à toutes les putrides du cœur. »

Une question demeure à la fin de la lecture de l'œuvre : entre le Spleen et l'Idéal, qui est Baudelaire ?



SPLEEN

Focus : Dans la structure originelle de l'œuvre.

Seuil : 80%

Ka-élément : Lune

Portée : 10 m

Durée : 1 heure

Ce sortilège permet de plonger instantanément la victime dans un état d'auto-contemplation introspective. Elle n'aura de cesse de se poser d'interminables questions existentielles auxquelles elle ne saura apporter de réponse.

Si elle est acculée à l'affrontement, elle se défendra néanmoins, mais subira dans ce cas, de par son trouble, un malus de 20% à toutes ses compétences. Dans tout autre cas, elle restera aveugle à son environnement. Dès la durée du sortilège écoulée, elle s'extirpera de ses sourdes réflexions, mais n'aura plus aucun souvenir de l'heure écoulée.



MANGE MÉMOIRE

Focus : Dans l'autoportrait de Baudelaire en 1857.

Seuil : 70%

Ka-élément : Lune

Portée : 10 m

Durée : -

Ce sortilège permet d'effacer dans les souvenirs de la victime tous les événements s'étant déroulés durant l'heure précédente. Pour elle, ce laps de temps sera comme un grand vide noir qu'elle aura passé dans l'inconscience.



GUIDE DES BRISES

Focus : Dans le poème «L'Albatros».

Seuil : 30%

Ka-élément : Air

Portée : 100 m

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet au lanceur de contrôler les vents. Il pourra les diriger, et les faire souffler dans la direction voulue. En les condensant, il pourra augmenter leur force pour les focaliser vers un point précis de son choix. Dans ce cas, leur puissance est majorée de 50%.

Cependant, en aucun cas ce sortilège ne permettra de créer des souffles aériens, et il est nécessaire pour le lanceur d'avoir à sa portée de la «matière» à modeler.



CHARIOT DES VENTS

Focus : Dans «L'Idéal» et sa structure.

Seuil : 50%

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de majorer l'indice d'actions du lanceur de 1D2. Sa vitesse de course augmentera proportionnellement, à raison d'une diminution de temps de 20% par point d'action supplémentaire pour une distance donnée.



YEUX DE BRAISE

Focus : Dans les «Tableaux parisiens».

Seuil : 50%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet au lanceur de gagner une vision thermique active même dans l'obscurité la plus totale. Rappelons néanmoins qu'il ne distinguera dans les ténèbres que tous les éléments dégageant de la chaleur, ce qui inclue normalement tout élément organique. Il pourra cependant buter dans les murs, trébucher sur un obstacle, etc.

Autre inconvénient de ce sortilège : les pupilles du lanceur deviennent écarlates et brillent elles aussi dans la nuit. On pourra aisément assimiler cela à une intervention démoniaque tant son regard sera terrifiant.



LES CHANTS DES SABLES

Auteur : inconnu

Date : Estimée au XIII^{ème} siècle av. J.-C.

Langue : Hiéroglyphes

POT de rareté : 17

POT de lisibilité : 15

Bonus : + 10% en Culture égyptienne.

Présentation : L'ouvrage se présente sous la forme d'une cinquantaine de papyrus parfaitement conservés, enroulés autour d'un cylindre de métal creux, gravé de multiples inscriptions qui sont autant de symboles indéchiffrables. Les papyrus mêmes sont noircis de hiéroglyphes, et agrémentés de fresques représentant les avatars divins sous leurs représentations les plus communes.

Cet ouvrage, d'un auteur anonyme, retranscrit un ensemble de récits divins qui ont fait la genèse de la mythologie égyptienne. Ainsi, chaque papyrus est individuellement un conte, sorte de parabole habilement masquée, où nous sont révélés les secrets que seuls les prêtres devaient connaître.

Ces récits ont été rédigés ultérieurement à la chute du Compromis, et le Nephilim qui en est l'auteur, nous narre à travers ses yeux cette époque de malheur pour le peuple des Déchus. Vraisemblablement, c'est durant le règne de Ramses II que ces papyrus ont vu le jour, dans l'ombre de la crainte d'éventuelles représailles de la part de prêtres s'ils avaient découvert le labeur de ce Nephilim.

Le récit est des plus riches en enseignement pour l'Initié, car il met en corrélation les mythes égyptiens et l'Histoire des Enfants Atlantes. Ainsi, métaphoriquement, Isis y est représentée comme étant la race humaine, tandis que Râ représente les Kaïm, qui eurent à subir les attaques de leurs inférieurs.

Ces enseignements pourront aussi être retrouvés dans l'histoire d'Isis, d'Osiris et de Seth Typhon ; ou dans la Prophétie du Scribe.

Il existe à l'heure actuelle une vingtaine de copie de ces rouleaux, dont la moitié sont entreposés dans les plus grands musées du monde (Louvres, British Muséum, etc.).



TORCHE DE CHAIR

Focus : Dans l'utilisation de la couleur dans les fresques.

Seuil : 70%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de transformer instantanément l'un des membres du lanceur en une torche ardente. Le membre précis (bras ou jambe) est à son choix, bien que le sortilège n'affecte qu'un seul membre. Le feu restera statique et ne se répandra pas sur la peau du lanceur, que les flammes n'endommageront nullement. Le POT de ce feu est de 10 pour tout ce qui concerne sa propagation à tout élément extérieur au lanceur. De plus, s'il utilise ce membre pour combattre (dans ce cas utiliser sa compétence Combat à mains nues»), les dégâts sont majorés de 1D2 points.

Les habits du lanceur et tout objet qu'il tiendrait avec son membre sont, à l'instar de sa chair, protégés des flammes.



PURIFICATION AMBIANTE

Focus : Dans les lamelles qui forment la feuille de papyrus.

Seuil : 20%

Ka-élément : Air

Portée : Cercle de rayon de 10 m

Durée : 5mn

Ce sortilège permet, dans sa zone d'effet, de purifier l'atmosphère en évacuant de l'air toute substance nuisant à la respiration et par conséquent dangereuse pour toute personne l'inhalant. Instantanément, l'air devient respirable et pur.

Néanmoins, aucune bulle n'est créée, et donc l'air ainsi purifié se comportera normalement avec le milieu avoisinant.



TRANSLUCIDITÉ MATÉRIELLE

Focus : Dans les symboles gravés sur le cylindre.

Seuil : 30%

Ka-élément : Air

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de rendre translucide un objet au volume équivalent à un cube de 10 cm d'arête. L'objet n'est pas invisible mais bel et bien translucide, et donc perceptible pour toute personne focalisant son attention sur l'endroit précis où il se trouve. Si durant le temps d'action du sortilège l'objet venait à être brisé, les effets prendraient immédiatement fin.



CICATRISATION DES PLAIES

Focus : Dans l'épaisseur des feuilles de papyrus.

Seuil : 20%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de restaurer 1D6 PdV à tout être vivant touché. Ce sortilège n'affecte qu'une blessure précise, et ne peut donc faire gagner plus de PdV que la blessure n'en a infligés.

Ce sortilège n'affecte pas les dommages internes comme les empoisonnements. Considérez que pour être soignée, une plaie doit être visible en surface. De plus, une période d'une minute est nécessaire entre chaque apport de soins.



LOCALISATION DU NOYAU TERRESTRE

Focus : Dans l'ordre de classement des papyrus.

Seuil : 50%

Ka-élément : Terre

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet de repérer l'emplacement du plus proche Plexus de la terre. Le sortilège lancé, le Nephilim se sentira comme porté par les courants magiques vers une direction précise. Le chemin ainsi tracé est le plus court vers le Plexus, mais est totalement rectiligne et ignore tout obstacle qui pourrait bloquer le personnage. Ce sortilège cesse dès que le Nephilim arrête de progresser vers sa destination.



LA HAUTE MAGIE

LA MAGIE DES NOMS



«Contrairement aux croyances chrétiennes, les Égyptiens ne pensaient pas que l'Homme était un élément unique, que l'on pouvait simplement diviser en 3 ensembles complémentaires (l'Âme, le Corps et l'Esprit), (...) mais le fragmentaient en 9 parties. (...) Le Ren était le Vrai Nom de l'Homme, connu des Dieux seuls, et qui leur permettait d'avoir tout pouvoir sur leurs serviteurs.»

Bertrand Helbrand «L'Épopée égyptienne»

Le Sorcier

Tel est en effet l'appellation de celui qui est parvenu à atteindre les sphères de la Haute Magie. Après la souvent longue période d'apprentissage de la Basse Magie, l'Initié voit s'ouvrir devant lui les Jardins des Arcanes, où il pourra récolter les fruits de la sagesse.

A présent, il sait. Son expérience et les épreuves qu'il a dû braver lui ont appris à pénétrer les choses et à dépasser le stade illusoire de leur matérialité la plus basse, la plus rétrograde. La Haute Magie va lui apprendre à prendre conscience de la place des choses dans le monde et à les resituer par rapport à l'Axis Mundi, le Graal. Découvrir que tout élément de la réalité répond à une logique presque préétablie est pour lui une difficile passe à franchir, car cette révélation passe nécessairement par une remise en question de soi-même.

Le Sorcier est celui qui a assimilé l'énergie qui sous-tend les champs magiques. Il peut à présent les manipuler dans leur nature la plus profonde. Il va jouer avec des forces qui le dépassent bien souvent, au risque de s'égarer sur des impasses inextricables. Le plus grand risque pour lui sera de se laisser aller à une facilité salvatrice. Dans ce cas, il y perdra son âme et son identité. Parce que, métaphoriquement, il joue avec le diable, il se voit attribuer le titre de Sorcier.

Les Noms

Maintenant qu'il sait, le Sorcier modifie en substance sa perception du monde. Il réalise l'importance des Noms. Tout son périple au sein de la Haute Magie n'est destiné qu'à lui permettre de nommer à nouveau toutes ces choses dont il n'a perçu jusqu'à présent que la superficialité. Il doit retrouver les racines qui relient chaque élément, chaque être au centre de la Terre, qui est Genèse du Tout, la seule hypothèse possible à l'explication de la présence de toute chose.

Pour les Nephilim, le Nom est l'équivalent du Ren égyptien, le Vrai Nom dont la connaissance permet de maîtriser toute matière et tout organisme. Le Ren forme les fondations de l'Hekau, la magie des Noms égyptienne, et par extension de la Magie Nephilim. Connaître le Nom de quelque chose entend une domination totale sur cette chose et ouvre la Voie à des manipulations presque infinies.

Le Nephilim sait que la Haute Magie est définie par ces Noms, dont la maîtrise apporte des pouvoirs bien plus important que ceux concédés par la Basse Magie, et que son évolution dans ce cercle passe par leur quête, quête qui par extension est la quête de son Nom, qu'il oublia jadis lors de la chute de l'Atlantide. Une fois ce Nom réappris, il pourra s'élancer sur les traces du Grand Secret.

Ainsi, pour lui, la Terre est une vaste toile de courants magiques tourbillonnants dont l'étude de l'agencement individuel permettra de connaître ce Nom si riche en pouvoirs.

Mais le Sorcier sait que tout le Savoir qu'il va accumuler durant sa quête palpitante ne représente que les prémices de ce qu'il va découvrir dans le Grand Secret, car s'il saisit l'importance réelle des choses, il sait aussi que nombre de secrets lui sont encore hermétiques. Mais les efforts auxquels il a consenti durant son apprentissage lui ont procuré la patience et la sapience.

Les Labyrinthes de Sapience

Comme il l'a été dit précédemment, le Sorcier va devoir manipuler des forces hors des limites de l'entendement, qui altéreront bien souvent son environnement de manière irréversible. Hors dans ces manipulations il risque bien souvent de s'égarer et de perdre tout ce en quoi il croit et destine son immortalité : l'Agartha. Il prend le risque de s'enivrer de ces pouvoirs nouvellement acquis et d'en perdre le contrôle à tout jamais. L'ivresse magique le guette à tout moment et une dérive de sa part l'amènerait inmanquablement aux rivages du Khaïba.

C'est pourquoi, pour se protéger de ces écarts qui pourraient lui être fatals, il devra dans sa quête s'engouffrer dans un Labyrinthe dont l'issue lui ouvrira les Portes du Grand Secret. Ainsi, ce garde-fou mystique qu'il s'érigera lui permettra de se remémorer constamment sa quête primordiale et le ramener sur les chemins de la sagesse.

Mais les Labyrinthes sont bien plus que de simples protections. Ils constituent pour le Nephilim une manière de vivre, d'approcher la réalité dans une perception guidée par une Voie précise. Car l'immensité de la sapience ne peut être abordée sans une certaine rigueur, une conduite égale à celle d'un humble apprenti qui se sacrifie pour son art et se prive de nombre de plaisirs au nom du Savoir.

Dès son entrée dans le second cercle, le Sorcier devra faire un choix primordial, celui de la Voie et par conséquent du Labyrinthe qui le mènera au Grand Secret. C'est entre les murs de ce dédale qu'il évoluera jusqu'à sa sortie.

Ce choix est décisif car il déterminera l'orientation mystique du Déchu tout au long de sa quête de l'Agartha. Il s'agit pour le personnage de prendre cette décision en accord avec ses aspirations, ses désirs et ses ambitions ; car une fois engagé dans le dédale de son Ka, il ne lui restera que deux issues : la réussite ou l'égarement.

Ci-dessous vous trouverez la description des cinq Voies, les cinq Labyrinthes qui hypothétiquement pourront mener le Nephilim au Grand Secret. Pour certaines d'entre elles, vous ne manquerez pas de noter quelques similitudes avec des courants de pensées mystiques passés ou présents. Cette ressemblance n'est en aucune façon fortuite, et démontre une fois de plus l'influence qu'ont pu avoir les Déchus sur le cours de l'humanité.

La Voie du Dédale de l'Ame : cette Voie est celle du «moi», de l'introspection et de la recherche de la sagesse dans l'exploration de son intimité. Elle consiste essentiellement à appréhender et maîtriser des potentialités, à se découvrir. Les forces magiques qui composent le Nephilim doivent être comprises pour mieux être utilisées et ainsi assurer sa progression vers l'Agartha. On pourrait considérer que ce Labyrinthe est celui de l'égoïsme. Il n'en est rien. En effet, ceux qui l'ont choisi répondent à l'adage «Connais-toi toi-même avant de chercher à comprendre les autres.»

Le Dédale de l'Ame peut être représenté comme une spirale vivante, tourbillonnante qui descend jusqu'aux tréfonds du Ka du Nephilim. Il aura à résister à ses mouvements chaotiques, à se maintenir constamment debout pour progresser et ainsi, ne pas se laisser emporter par les flots continuels et diluviens qui agitent perpétuellement le Dédale.

Les sortilèges liés à cette Voie concernent principalement le Nephilim et l'apprentissage progressif de ses capacités, ainsi que sa faculté à réagir à son environnement.

Nombre d'Onirim choisissent cette Voie car elle correspond bien souvent à leurs aspirations.

La Voie Naturelle des Sentiers Sinueux : cette Voie, au contraire de la précédente, consiste en la quête de l'Agartha à travers la compréhension de la nature et de son fonctionnement. Elle implique la compréhension des mécanismes qui sous-tendent la bonne marche de l'évolution terrestre, et par extension la profonde osmose avec les champs magiques qui baignent le monde. Celui qui emprunte les Sentiers Sinueux est intimement persuadé qu'il se doit d'étudier les courants dont sa race est issue afin de comprendre pourquoi les Nephilim existent et ce pourquoi ils sont là. Mais là où ils diffèrent de l'Arcane X (bien que de nom-

breux Adoptés de cet Arcane aient des affinités avec cette Voie) c'est qu'ils ne se restreignent pas à l'étude, qui n'est qu'une étape préliminaire. Ils ne cherchent qu'à ne faire qu'un avec ces courants magiques pour fusionner avec eux. C'est alors que la sagesse les emplira.

Pour eux, les Sentiers Naturels sont une immense et épaisse forêt dans laquelle le questeur doit se frayer un chemin, vaincre moult dangers et éviter nombre de pièges. Entre ces arbres et cette nature qui temporairement et pour son salut lui seront hostiles, il entreverra la Flamme Sacrée qui le guidera vers son issue et par conséquent vers l'Agartha.

Les sortilèges affiliés à cette Voie sont bien sûr de nature à manipuler les champs magiques pour altérer l'environnement, souvent irréversiblement. Ce sont les Faërim qui en majorité composent ce Labyrinthe, bien que l'état de fait ne fasse pas règle.

La Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique : c'est peut-être là l'une des voies les plus ardues dans ses ambitions. En effet, elle repose sur la parfaite compréhension des schémas cosmiques sur lesquelles reposent le monde. Celui qui l'emprunte a la volonté de saisir les tenants et aboutissants de la réalité, ce vers quoi elle tend et donc où elle s'achemine. Il cherchera à percer les desseins des choses et de son environnement. Somme toute, on pourrait résumer cette quête à la recherche du «pourquoi ?» et du «comment ?».

Le Labyrinthe Schématique est difficilement représentable, car il repose sur des critères bien trop vastes et d'une rare complexité qui empêchent toute mise en image. On peut cependant s'avancer à l'imaginer comme un vide, sorte de néant percé de quelques lueurs éphémères vers lesquelles le Nephilim approche, espérant qu'il s'agira de la Flamme de la sagesse. Les sortilèges de cette Voie sont propices au rassemblement de connaissances artificielles qui vont à l'encontre des principes élémentaires du Savoir. Ainsi, le Déchu cherchera à accomplir des activités intellectuelles qui lui apporteront le Savoir auquel il n'aurait autrement aucun accès.

Les Eolim aiment à s'aventurer dans ce vide, et le peupler de sagesse.

La Voie Axiale des Principes Égarants : les Nephilim qui ont décidé de privilégier ce chemin vers le Grand Secret cherchent à découvrir la Pure sagesse. Par ce terme on entendra le Savoir de la Vérité, qui perce et meurtrit le mensonge et les illusions. Le Déchu, dès l'entrée du Labyrinthe derrière lui, découvre le monde dans ce qu'il a de plus sombre, de plus sale. Mais il sait que c'est au prix de ces douloureuses contemplations qu'il forgera son Ka et pourra accéder à l'Agartha.

C'est dans la mise à l'épreuve perpétuelle de son être que se terre la

sapience. Le Nephilim n'aura de cesse de chercher à se blesser en se dévoilant du masque de cette illusion dorée dont beaucoup des siens se vêtissent. Il comprendra la Vérité de la douleur, de la mort et de la souffrance. Ce Labyrinthe est un véritable pèlerinage initiatique, difficile et harassant. Mais la Jérusalem de sapience l'attend au bout du chemin...

Cette Voie peut être représentée comme une corde raide sur laquelle le Nephilim jouera le funambule. Autour de lui le vide l'attend, prêt à le happer. Il réalise la précarité de sa position, ce qui ne fait que lui donner plus de forces encore, l'accrochant avec la détermination du preux à cette attache à l'Agartha.

Comme on peut s'en douter, les Pyrim aiment à risquer leur pentacle dans les Principes Égarants.

La Voie Primitive de la Spirale d'Élévation : cette Voie regroupe les Nephilim qui ont choisi d'atteindre le Seuil du Grand Secret à travers l'altération de leur être. En effet, ils sont persuadés, à raison certainement, que la déchéance qu'ont subie les Kaïm ne se résume pas à la nécessité de s'incarner dans un simulacre, mais est inscrite dans leur pentacle qui à présent est sali, souillé. A ce moment, ils n'auront de cesse de transformer leur être, d'améliorer à la fois leur Ka et leur enveloppe charnelle pour expérimenter de nouvelles conditions d'existences (et cela même si celles-ci sont bien souvent éphémères), pour tendre à une certaine perfection. Ils n'affecteront pas qu'eux-mêmes, mais altéreront et nettoieront leur environnement à l'aide de leurs sortilèges, pour de leurs efforts purifier les champs magiques.

Leur quête n'est dès lors que changement, modification et continuelle mutation de l'être et de son environnement.

Pour ceux qui ont choisi cette Voie, la Spirale d'Elévation peut être représentée comme un sentier gravissant une montagne abrupte dont le sommet se noie dans d'opaques masses nuageuses. Le questeur doit faire preuve d'acharnement et de courage pour en entrevoir la cime.

Les sortilèges de la Spirale d'Elévation tendent à permettre au simulacre du Nephilim de vivre des expériences surnaturelles, ou alors de modifier son environnement brutalement et dans de grandes proportions.

Tout naturellement, les Hydrim ont des prédispositions à s'élancer à l'assaut de ce mont.

Les Étapes Labyrinthiques

Chacun des dédales présentés ci-dessus est traditionnellement lui-même subdivisé en cinq étapes déterminantes qui sont autant de passes difficiles

dans le cheminement du Nephilim vers le Grand Secret. Bien sûr, rien ne distingue matériellement ces étapes ; il s'agit simplement de conventions chez les mages pour se repérer dans une sorte de micro-hiérarchie de la Haute Magie.

Ludiquement, les étapes des labyrinthes ont une grande importance car elles déterminent clairement le « niveau » de savoir qu'a atteint le Nephilim dans le cercle. Ainsi, dans la Haute Magie, les sortilèges seront classés selon deux paramètres. Le premier sera la Voie à laquelle le sortilège s'apparente généralement. Cela n'implique néanmoins nullement qu'un personnage ne pourra pas apprendre des sortilèges n'appartenant pas à sa Voie, mais cela lui sera plus difficile de par le décalage entre l'enseignement qu'il suit et les effets de ce sortilège (techniquement, tous les sortilèges extérieurs à la Voie choisie voient leur seuil majoré de 10%). Le deuxième paramètre sera l'étape à laquelle correspond ce sortilège. Pour chaque étape, on trouvera deux sortilèges. Il est impossible pour le Sorcier d'apprendre des sortilèges d'une étape qu'il n'a pas encore atteinte, et cela même s'il dispose de la compétence de Haute Magie suffisante. Ainsi, il est important de noter que pour posséder un sortilège de Haute Magie, il est à la fois nécessaire de posséder un pourcentage égal ou supérieur au seuil du sortilège et d'avoir franchi entièrement (c'est-à-dire avoir appris les deux sortilèges correspondants) les étapes préliminaires. Cela reflète le fait que dans les Hautes Sphères du second cercle, les sortilèges ne sont plus simplement des effets disparates et individuels, mais bien des parties intégrantes d'un Grand Tout. Il en va de même pour les sortilèges n'appartenant pas à la Voie empruntée. Il est donc compréhensible qu'avant de vouloir apprendre des sortilèges extérieurs à son Labyrinthe, il est préférable d'avoir maîtrisé celui-ci.

Voici la description des cinq étapes propres à tous les Labyrinthes. Notez cependant que dans le vocable de chaque Voie la description peut différer légèrement pour s'adapter aux considérations du Labyrinthe. Le fond reste cependant le même dans tous les cas.

Le Porche : il s'agit de l'entrée dans le Labyrinthe. Ici, les premiers pas sont encore guidés, et le chemin est balisé. L'avancée est généralement assurée, habile. Les enseignements qui sont ici délivrés sont les principes généraux de la ligne de conduite à adopter.

Cette étape rassemble les sortilèges ayant un seuil compris entre 0% et 20%.

Le Carrefour : c'est l'heure des premières décisions, des premiers choix, qui seront cruciaux pour la bonne marche des événements à venir. Le Nephilim peut déjà se perdre s'il emprunte une mauvaise direction, et devra rebrousser chemin s'il ne s'est pas déjà perdu dans les multiples impasses qui s'offrent à lui.

Cette étape rassemble les sortilèges ayant un seuil compris entre 21% et 40%.

Le Cœur : le Nephilim atteint le centre palpitant de son Labyrinthe intérieur. Devant lui s'offrent de multiples opportunités, entre lesquelles il devra choisir. S'il se trompe ici, il risque par mégarde de revenir sur ses pas. Parmi tous les couloirs qui se dressent devant ses pieds, un seul est le bon. Il devra puiser dans toutes les ressources de sa sagesse pour que son instinct puisse devenir une muse bénéfique.

Cette étape rassemble les sortilèges ayant un seuil compris entre 41% et 60%.

Le Fil : le questeur a découvert à présent le chemin qui le mènera à la sortie du Labyrinthe. C'est un fil qui va le guider dans les méandres de ces couloirs vides et froids. Mais ce fil d'Ariane est mince et fragile, tout comme la flamme vacillante de sagesse qui brûle dans le pentacle du Déchu. Les forces qu'il manipule en ces moments chercheront à couper cette corde salvatrice et à éteindre cette flamme. Il devra faire preuve de grande détermination pour se protéger contre tous ces périls.

Cette étape rassemble les sortilèges ayant un seuil compris entre 61% et 80%.

L'Épreuve : c'est la dernière embûche qui sépare le Nephilim de la sortie. C'est un moment déterminant dans sa quête de l'Agartha, car il devra abattre ses cartes pour vaincre ce danger. Devant lui se tiendra le Minotaure, qui prendra la forme de la tentation. Le Nephilim se sentira accablé par tous les sacrifices qu'il a faits durant sa quête, se lamentera sur son sortilège, craintif devant ce Titan. Nombre de Déchus rebrousse ici chemin, terrifiés par ce monstre qui se terre dans leur pentacle et cet affrontement intérieur. Ils fuient alors, s'égarant à tout jamais dans le dédale, couvant le fol espoir de pouvoir un jour vaincre la créature.

Cette étape rassemble les sortilèges ayant un seuil compris entre 81% et 100%.

Les Symboles

Comme il l'a fait dans le premier cercle, le Sorcier doit se parer des Symboles de la Haute Magie, qui sont en quelque sorte les signes de son appartenance à cette science occulte.

Les Couleurs : le Gueule et l'Argent.

Ce sont là les deux Couleurs de la Haute Magie. Le Gueule (le rouge) est une couleur forte, pleine de connotations brutales et violentes. Elle reflète parfaitement la puissance des forces que le mage va être amené à mani-

puler. Le Gueule est une couleur brûlante, chatoyante, qui se rapproche de l'écarlate. Elle est guerrière, et montre bien le combat que le Nephilim va mener lors de son périple labyrinthique. Si elle se rapproche du sang, le liquide vital, c'est pour montrer la nécessité de cette quête pour le Déchu. Si cette couleur venait à s'évaporer, il en mourrait.

L'Argent est une couleur brillante, noble. Elle est précieuse, et traduit la richesse intérieure du Nephilim arrivé dans les arcanes de la Haute Magie. Elle brille dans la nuit, ce qui permet au Nephilim de se guider dans les ténèbres de son dédale. Dans la surface argentée, il pourra aussi voir son visage encore impur, ce qui le poussera à l'humilité, vertu sans laquelle il s'égarerait dans son orgueil.

L'Attribut : l'Écu

C'est l'Attribut dont devra se munir le Sorcier dans sa quête. L'Écu, qui symbolise l'enseignement de la Haute Magie, le protégera des multiples revers de la Fortune. Il le dressera face aux dangers que constitueront les tentations qui s'élèveront sur son chemin, et saura en temps voulu se cacher derrière lui. Car le Sorcier devra apprendre la discrétion, s'insinuer subrepticement en des lieux qui devraient lui être défendus, pour pouvoir contempler et prendre connaissance des Noms sur lesquels s'appuient son enseignement. Et dans l'ultime embûche de son dédale, l'Epreuve, il se munira de lui pour affronter le monstre gardien de l'Issue.

Mais le bouclier sera aussi son blason, par lequel il se fera connaître, lui et sa quête. Il y arborera sa Voie, car il ne renie nullement son choix, pris avec beaucoup de sagesse et après mûres réflexions. Il est fier de son choix, et l'affiche ouvertement aux yeux de tous ses Frères.

Les sortilèges

Les sortilèges composant les sphères de la Haute Magie sont nettement plus complexes que leurs semblables du premier cercle. Leurs effets sont souvent bien plus impressionnants, et affectent l'environnement de façon irréversible parfois. Le Sorcier doit par conséquent faire preuve de prudence lorsqu'il manipule ces forces, car elles auraient vite fait sinon de se retourner contre lui.

Dans leur complexité, ces sortilèges ont souvent des effets doubles, à long terme que n'envisageait peut-être pas le Sorcier de prime abord. Il ne devra jamais oublier que lorsqu'il utilise la Haute Magie, il se dresse littéralement contre les lois naturelles, qu'il enfreint et qu'il brise.

Il est à noter que les sortilèges dans leur description ont deux paramètres supplémentaire. Il s'agit de l'étape et de la Voie, qui le définissent par rapport aux Labyrinthes.



DE PROFUNDIS NATURAE

Auteur : Arturo Ginves

Date : XIème siècle

Langue : Latin

POT de rareté : 19

POT de lisibilité : 10

Bonus : -

Présentation : L'ouvrage se présente sous la forme d'un épais grimoire recouvert de cuir animal passablement tanné. Les pages sont extrêmement fragiles car aisément friables et sont fixées au livre par de la cire qui a la fâcheuse tendance de se décomposer lors de manipulations trop brusques. La calligraphie est typiquement monastique, épaisse mais délicate. L'ensemble est très coloré, bien que les couleurs aient terni au cours des siècles.

Le moine franciscain Frère Arturo, autrement connu chez les Nephilim sous le nom de Benetylins, traite dans son œuvre du rapport étroit unissant chair et esprit. En effet, sa théorie lie étroitement l'âme et ses imperfections à l'apparence physique, qu'il affirme n'être que le reflet des stigmates spirituels. Avec force schémas, il analyse tous les travers physiques en les mettant en parallèle avec des travers moraux ; ce qui selon lui permet avec un peu de perspicacité et de sagacité de déterminer les grands traits psychologiques d'une personne simplement à partir d'un de ses portraits. D'ailleurs, il le prouve lui-même à partir d'une étude très complexe de son abbé et de quelques uns de ses frères.

Mais l'Initié verra là bien plus qu'un simple traité de psycho-anatomie. En effet, à travers cette pittoresque étude, Benetylins pose quelques théories sur le rapport unissant Ka et chair, et examine l'effet des éléments du Nephilim sur son simulacre, à savoir les métamorphoses. Il va même jusqu'à affirmer que la Chute de l'Atlantide était inéluctable, car les simulacres étaient une étape obligatoire pour les Nephilim, sans quoi l'Agartha n'aurait pu avoir de sens pour eux.

Il ne circule actuellement dans le monde que trois copies de cet ouvrage.



SUPRÊME BÉNÉDICTION MORALE

Cœur de la Voie Axiale des Principes Égarants

Focus : Dans les schémas représentant le visage humain et les traits caractéristiques de celui-ci.

Seuil : 50%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de guérir toutes les affections mentales d'une personne. Instantanément elle reviendra à un état psychologique «normal». Néanmoins, sa sensibilité psychique n'en sera pas affectée, et elle conservera sa fragilité morale qui pourra la plonger à nouveau dans les tourments de la folie dès que les circonstances l'exigeront.

La personne n'aura que des souvenirs vagues de la période durant laquelle elle était folle, et ira jusqu'à nier d'éventuels rapports de ses exactions passées. Elle refoulera dans son inconscient cette période.



FASCINANTE TERREUR

Porche du Dédale de l'Ame

Focus : Dans la cire qui relie les pages.

Seuil : 20%

Ka-élément : Lune

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

Dès le sortilège lancé, le lanceur se transformera pour la victime en archétypes de toutes ses phobies refoulées. Tantôt il verra en lui une araignée gigantesque, tantôt il y verra une figure effrayante et absolument insoutenable. La réaction de la victime sera instantanée : elle fuira en hurlant de peur.

Les Nephilim, par leur nature, peuvent néanmoins résister aux effets de ce sortilège par la réussite d'un jet de Ka x 3. En cas de réussite, l'illusion s'évanouira.

Acculée, la victime pourra combattre, mais le fera avec un malus de 50 %, qui reflète la perte de ses moyens devant l'objet de ses peurs les plus intimes.



GRAVURE SPIRITUELLE

Cœur du Dédale de l'Ame

Focus : Dans le texte pris dans son ensemble.

Seuil : 60%

Ka-élément : Air

Portée : Vue

Durée : -

Ce sortilège permet de mémoriser un livre lu. Une fois la lecture achevée, le corps du texte s'inscrit mystiquement dans le pentacle du Nephilim. Les connaissances ainsi inscrites le seront à jamais et le personnage pourra se remémorer sans problème tout élément contenu dans le livre. Ainsi, cela lui fournira un cheptel de renseignements disponibles à tout moment.

Néanmoins, il existe une limite au nombre de sortilèges ainsi mémoriables. Une fois le cinquième livre inscrit, le Nephilim devra dépenser 1 point de son Ka. Après cela, il devra dépenser 1 point par tranche de 5 livres mémorisés.



SOURCE JAILLISSANTE

Porche Primitif de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans l'utilisation des couleurs dans l'ouvrage.

Seuil : 20%

Ka-élément : Eau

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de faire jaillir du point touché par le lanceur une petite source, ressemblant au début à un micro geyser. L'eau déversée par cette source est d'une rare pureté, semblable à celle coulant dans les cimes montagneuses. Le débit est d'environ 10 litres par heure. L'eau jaillit à une hauteur d'environ 15 cm.

Il est nécessaire qu'une nappe phréatique compose le sol pour que le sortilège puisse prendre effet.



LANGAGE UNIVERSEL

Carrefour Tortueux du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans l'agencement des schémas.

Seuil : 30%

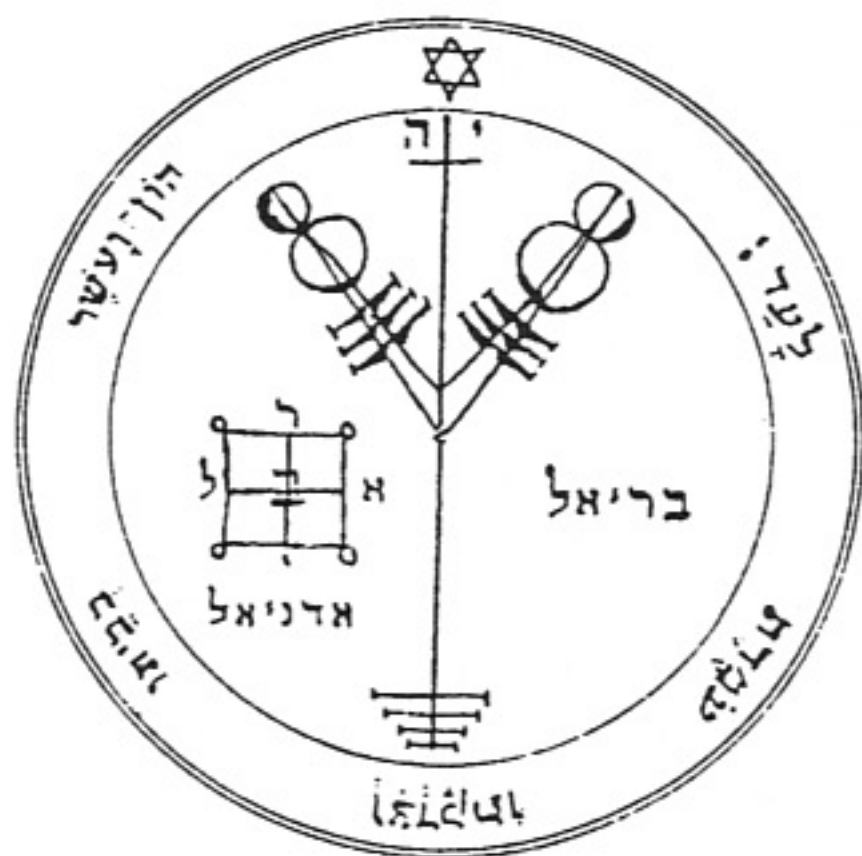
Ka-élément : Air

Portée : Vue

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet de comprendre le sens de tout langage reposant sur un support écrit. Instantanément, le texte se traduira dans son esprit en énochéen. Toutes les finesses de la langue originelle seront respectées, grâce à la grande diversité de la langue des Déchus.

Néanmoins, si le texte fait appel à des connaissances particulières, le sortilège ne les fournira pas au personnage.



LE JARDIN DES COURTISANES

Auteur : Comte François-Baptiste de Brumanlienne

Date : 1726

Langue : Français

POT de rareté : 18

POT de lisibilité : 15 (le carnet) / 19 (le coffret)

Bonus : +10% en Séduction

Présentation : Cet ouvrage se présente sous la forme d'un petit carnet élégant, dont les pages ont été humidifiées avec un doux parfum aux senteurs délicates. Une rose séchée recouvre la couverture, et déverse l'écarlate de ses pétales sur la noirceur du cuir. L'écriture est aérienne et posée.

Indissociable du carnet, un petit coffret vient compléter l'œuvre. A l'intérieur, des pétales de roses dans un surprenant état de fraîcheur. La clé de ce coffret, quant à elle, est en or.

Ce carnet rassemble la narration de toutes les conquêtes sentimentales du Comte de Brumanlienne qui en son temps fut une sorte de Don Juan normand. Ses exploits romantiques lui permirent de renouveler son inspiration, en foyant des muses qu'il ramenait dans son château, et dont la beauté lui procurait quelques instants d'oubli : les ravages des guerres occultes, les trésors de sagesse perdus, les trahisons des Immortels entre eux... tout s'effaçait dans les bras des duchesses et des filles naïves.

Le texte est en apparence mièvre et mielleux, car il propose le récit de ces douces rencontres à travers lesquelles le Satyre qui vivait en Brumanlienne cherchait confusément les lumières vagues et enchanteresses de l'Agartha. L'un de ces indices est semble-t-il révélé lorsque, au cours de sa narration, l'auteur nous expose le pouvoir magnétique que peut exercer le Nephilim sur l'humain à l'aide de son Ka. Ce charme qui fascina la jolie société de l'époque ne peut être passager et a dû s'exercer en d'autres temps ; nul doute que Brumanlienne est une identité qui dissimule un personnage bien plus extravagant et intrigant pour les quêteurs de secrets occultes, dont les extravagances permettaient de cumuler les conquêtes, tant féminines que masculines.

On dit que les pétales de roses mystérieusement conservés dans le coffret représentent les humains qui furent subjugués par Brumanlienne. Retrouver la piste de ces partenaires permettrait certainement de mieux comprendre son cheminement et son enseignement.



PHILTRE HORMONAL

Épreuve du Dédale de l'Âme

Focus : Dans les pétales contenus dans le coffret.

Seuil : 90%

Ka-élément : Terre

Portée : 10 m

Durée : -

Ce sortilège permet de créer artificiellement un transfert amoureux entre la victime et le Nephilim. Celle-ci tombera éperdument amoureuse du personnage, en négligeant toute considération qui aurait pu l'éloigner du lanceur (sexe, âge, préjugés etc.). Elle fera tout pour plaire à son aimé, et pourra aller jusqu'à donner sa vie pour son amour.

Rejetée, elle pourra aller jusqu'à se suicider par dépit. Son amour est si grand que même si le lanceur venait à la violenter, elle y prendrait plaisir. Ce sortilège n'affecte que les simulacres, et pas les créatures magiques elles-mêmes.



MIROIR RÉVERBÉRANT

Carrefour Sinueux des Sentiers Naturels

Focus : Dans la rose qui recouvre la couverture.

Seuil : 30%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège crée une enveloppe de poudre lunaire visible uniquement en vision-Ka autour du Nephilim. Tous les sortilèges lancés sur la personnage frappe cette enveloppe et se reflète sur elle. Ils se redirigent alors vers leur lanceur qui doit en subir les effets.

Néanmoins, celui-ci a droit au jet de Ka habituel pour sa résistance.



ANTICIPATION SOUVERAINE

Cœur Axial des Principes Égarants

Focus : Dans les évocations des nuits câlines passées par le narrateur à se blottir dans les bras langoureux de ses amantes.

Seuil : 80%

Ka-élément : Feu

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de lire dans les yeux de la victime ses intentions immédiates. Comme dans un livre ouvert, le lanceur saura découvrir les desseins de la personne affectée, qui sera inconsciente du sortilège lancé sur elle.

Dans un combat, cela fournira au lanceur un indéniable avantage, outre celui de connaître à l'avance, action par action, les intentions de son adversaire. Par sa connaissance, le Nephilim aura un bonus de 30% à toute action opposée à celle de la victime, que ce soit en attaque ou en parade. De plus, quelle que soit la situation, il ne pourra être surpris par tout geste brusque de la cible. Le défaut de ce sortilège est que les pupilles de la victime tourneront le temps de l'effet au rouge, dans lequel s'inscriront ses intentions.



INTRUSION AMORCÉE

Cœur Tortueux du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans les récits d'observation des demeures des conquêtes de l'auteur.

Seuil : 70%

Ka-élément : Eau

Portée : Vue

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de découvrir tous les travers dans le système de sécurité d'un bâtiment se trouvant dans les limites du sortilège. Un itinéraire précis se dessinera pour le lanceur, qui est le plus aisé pour une éventuelle intrusion.

Cet itinéraire passe par des zones non couvertes par d'éventuelles caméras, non sillonnées par des gardes, etc. Dans le cas d'une sécurité maximale, le chemin indiqué sera le plus sûr, mais sa fiabilité est dépendante de l'ensemble du système.

Ce sortilège n'affecte que les bâtiments.



DON AILÉ

Fil Primitif de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans le coffret lui-même.

Seuil : 80%

Ka-élément : Air

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de faire voler la cible. Celle-ci doit être consentante, nue et sans possession, sans quoi il n'y aurait aucun effet.

La vitesse maximale d'évolution dans les airs est de 30 km/h, mais peut augmenter ou diminuer en fonction des conditions atmosphériques. Le lanceur est maître des mouvements de la victime, mais celle-ci doit être dans le champ de vision du lanceur. Si quoi que ce soit venait obstruer cette vision, la cible chuterait au sol immédiatement.



SYMPHONIE POUR GABRIELLA

Auteur : Hector Schtokeiv

Date : 1850

Langue : Partition musicale

POT de rareté : 16

POT de lisibilité : 15

Bonus : -

Présentation : L'ouvrage se présente sous la forme d'un cahier de partitions musicales assez épais, dont même dans l'édition moderne les feuilles jaunissent prématurément. La partition est précédée d'une autobiographie du compositeur ainsi que d'un portrait effectué par un obscur artiste, et dont les traits trahissent la nature réelle de l'homme.

Cette partition pour orchestre symphonique eut dès sa composition à souffrir de l'immanquable comparaison avec l'œuvre de Wagner. En effet, les deux travaux sont éminemment liés dans l'utilisation instrumentale qu'ils font des percussions. Mais là où le compositeur allemand jouait de puissance, de force pour donner à sa musique des allures d'épopées, Schtokeiv parvenait à conférer à ses rythmes des accents de désespoir rare, touchant, qui rangeait son œuvre dans une catégorie obsolète à l'époque.

D'après les traces qu'il nous laisse dans son autobiographie, Gabriella, à qui il dédia ce labeur qui occupa 12 années de sa courte vie (il est mort à l'âge de 36 ans) était son unique fille, morte à la naissance, et ce pour quoi sa mère se suicida. Il semblerait que l'artiste ne put endurer ces deux morts consécutives, et se mura dans la composition d'une œuvre unique, seul testament jeté à la face d'un monde qu'il maudit pour l'avoir fait souffrir.

L'œuvre est si forte, si tragique et dégage une puissance émotionnelle si intense que certains, du fait du drame de la vie de son auteur, la compare aux «Contemplations» de Victor Hugo.

Mais cette œuvre est un mystère bien plus épais pour les Nephilim. Elle est le focus de nombreux sortilèges, mais nul n'a jamais connu l'Onirim qui les composa. Qui est-il ? Existe-t-il encore ? Voilà des questions auxquelles des réponses restent à apporter.



VERDICT LOYAL

Cœur Axial des Principes Égarants

Focus : Dans l'écoute d'une représentation de la symphonie.

Seuil : 50%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet d'émettre un jugement lorsqu'une affaire précise lui est soumise. Dans un premier temps, comme dans un procès, l'ensemble des éléments de cette affaire devront lui être soumis, après quoi, à l'aide du sortilège il pourra rendre son jugement.

Dans le cas où toutes les preuves lui seraient apportés, son verdict désignera le coupable, ou du moins celui à qui on a porté préjudice.

Si certaines pièces importantes venaient à être erronées ou faussées, le jugement tendra vers l'équité, permettant à l'esprit du Nephilim d'être aussi clair et aiguë que possible, faisant de lui un juge implacable et impartial. Néanmoins, son verdict pourra condamner un innocent dans le cas où tous les éléments à sa disposition auraient été préalablement faussés.

Dans tous les cas, son âme et sa conscience seront celles du sortilège, qui adopte une parfaite impartialité. Il est à noter que les jugements rendus à l'aide de ce sortilège ont valeur légale pour l'ensemble des Nephilim, et sont par conséquent utilisés en toutes circonstances par l'Arcane VIII : La Justice.





VOLCAN VOCAL

Carrefour Sinueux des Sentiers Naturels

Focus : Dans les partitions de musique.

Seuil : 30%

Ka-élément : Feu

Portée : 20 m

Durée : 2 tours

Ce sortilège permet au lanceur d'amplifier sa puissance vocale jusqu'à lui faire atteindre des proportions inhumaines. La force de la voix du personnage est telle qu'il doit la relâcher en un hurlement, qui fera jaillir hors de lui toute l'énergie emmagasinée dans sa gorge.

Tous ceux qui entendront ce beuglement à moins de 20 m seront immédiatement paralysés pour 2 tours, incapables d'effectuer la moindre action. Ils tomberont au sol, les échos de ce cri leur martelant encore les tympanes. Ces 2 tours passés, il y a des chances qu'ils soient encore sonnés quelques instants avant de reprendre pleine possession de leurs moyens.



VERBIAGE ANIMAL

Porche Tortueux du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans le portrait du compositeur.

Seuil : 10%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de dialoguer avec un animal. Celui-ci doit être évolué, ce qui exclut les insectes et les arachnides. Le dialogue consistera en un ensemble de sensations qu'éprouvera le lanceur, qui seront celles qu'a ressenties l'animal au moment désiré par le personnage.

La conversation se limitera à cela, et l'animal ne tiendra aucun discours cohérent, puisqu'il ne dispose pas de langage. Néanmoins, la précision de ces sensations sera fonction de l'intelligence de l'animal (très précis pour un dauphin, très vague pour un canari).



OEIL INQUISITEUR

Porche Tortueux du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans l'autobiographie de l'auteur.

Seuil : 20%

Ka-élément : Feu

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de savoir si une personne donnée a déjà transgressé les principes moraux universels. Par ce terme on entend les exactions qui vont du vol au crime. En aucun cas le sortilège ne fonctionnera si la personne considère que ces actions ne sont pas mauvaises. De plus, le sortilège ne révèle pas la nature du péché commis.



SCULPTURE FACIALE

Épreuve du Dédale de l'Ame

Focus : Les notes du crescendo musical qui amorce l'œuvre.

Seuil : 90%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet au lanceur de modeler son visage à sa guise, et cela définitivement. Il pourra le faire ressembler à ce qu'il voudra, à condition que sa sculpture faciale s'appuie sur une représentation picturale de ce à quoi il veut tendre. La ressemblance après cela sera parfaite. Le MJ prendra soin de modifier le Charisme du personnage en conséquence.

TASS'ON NAINEN

Auteur : Ljuder Anders

Date : 1650

Langue : Suédois

POT de rareté : 20

POT de lisibilité : 16

Bonus : +20% en Métallurgie

Présentation : L'œuvre est très particulière dans le sens où elle a été gravée sur des feuilles de métal à l'aide d'un clou chauffé à blanc. Une cinquantaine de feuilles d'acier composent le Tass'On Nainen, et ces feuilles sont disséminées dans diverses collections privées aux quatre coins du monde. Certaines feuilles ne sont pas gravées, mais le texte a été inscrit grâce à des clous plantés dans le métal, ce qui rend sa lecture encore plus longue.

Dans son unique œuvre, le Djinn Möhenklug disserte sur le rapport, qu'il qualifie d'empathique, qui unie le métal et le feu. En effet, il juge les Pyrim indissociables de l'élément métallique, et est persuadé que c'est dans la contemplation de l'objet forgé de main de maître que l'on trouvera l'Agartha.

Il nous livre aussi quelques clés qui permettraient de comprendre pourquoi l'homme dans sa nature est si bestial. Selon lui, le désir de guerre et d'exploits de l'être humain est lié à sa faculté à produire des outils et par extension, des armes. Il s'agit pour lui de l'unique raison qui pousse l'homme à s'entre-tuer.

De plus, dans son ouvrage, il nous explique pourquoi il est partisan d'un génocide total des humains par les Nephilim. Il considère l'homme comme la gangrène qui pourrit les champs magiques, et son éviction amènerait les Déchus à l'Agartha. D'ailleurs, n'a-t-il pas lui-même, dans d'infimes proportions, commencer cet œuvre.

Voilà des paroles à prendre avec beaucoup de précautions, car nous pouvons aisément expliquer l'extrémisme de ces propos par des traces vivaces de Khaïba dans le pentacle du Djinn.



CONSEILS AVISÉS

Fil Axial des Principes Égarants

Focus : Dans la torsion des plaques aux endroits brûlés.

Seuil : 70%

Ka-élément : Eau

Portée : 10 m

Durée : 1 h

Une fois le sortilège lancé, le Nephilim doit prononcer un mot désignant une chose (objet, animal, etc.) que la victime doit perceptiblement ouïr. Durant l'heure qui va suivre, elle fera tout ce qui lui est possible pour retrouver l'objet désigné, quoi que cela puisse lui en coûter.

L'objet désigné par le lanceur doit appartenir à une catégorie générale, mais peut être aussi étrange que cela est imaginable. Ainsi, «fève» conviendra, alors que «la couronne de la reine d'Angleterre» ne correspondra pas.

La victime du sortilège ira même jusqu'à commettre des actes contre nature pour s'approprier l'objet, car celui-ci sera pour elle une obsession. Elle jettera son dévolu sur l'objet le plus proche correspondant à sa description. Elle doit néanmoins connaître sa localisation pour pouvoir agir, sans quoi elle se dirigera vers un endroit où elle pourrait le trouver.



VISION DÉCALÉE

Epreuve Tortueuse du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans la superposition des feuilles de métal.

Seuil : 90%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : 10 mn

Lors du lancer de ce sortilège, le Nephilim choisit un moment précis où il souhaite voir les effets se réaliser. Dans ce cas, il verra pour le lieu où il se tient, ce qui s'est passé pendant une minute. Il assistera à la scène comme s'il se tenait aux côtés des protagonistes.

GLAIVE ÉLÉMENTAIRE

Porche Sinueux des Sentiers Naturels

Focus : Dans les plaques d'acier.

Seuil : 20%

Ka-élément : Au choix du Nephilim.

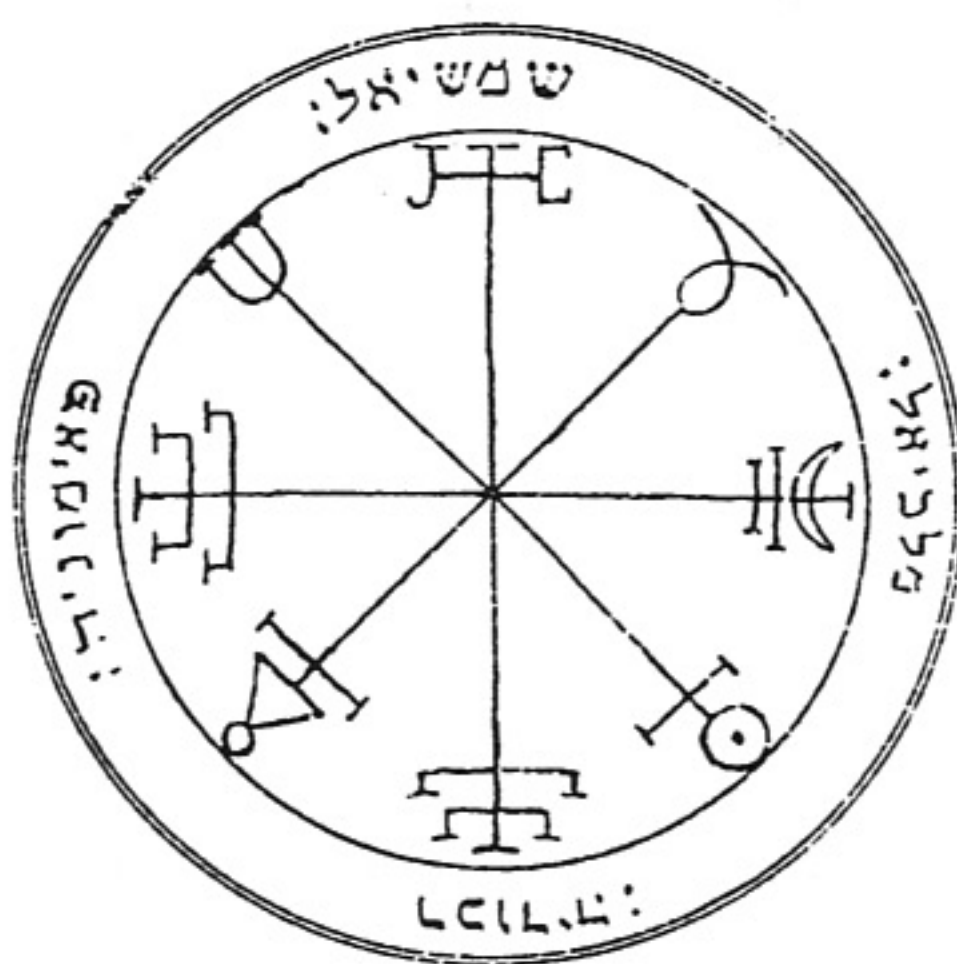
Portée : -

Durée : 1 h

Ce sortilège fait apparaître dans la main du lanceur une épée constituée de l'élément choisi. En effet, avant de procéder au rituels d'incantation, le personnage devra avoir choisi un élément, dont l'épée sera constituée.

Cette arme apparaît matériellement, et prendra une forme déterminée par son élément. Pour le feu, elle sera de flammes ; pour l'air, elle sera faite d'un tourbillon rectiligne ; pour l'eau, elle semblera être un torrent figé ; pour la terre, elle sera constituée de racines entrelacées et pour la lune elle sera faite d'une poudre argentée scintillante.

Elle affectera aussi bien la matière inerte que les créatures magiques. Dans ce cas, elle fera 2D6 points de dommages à son élément. Ce qui veut dire qu'elle n'affectera pas les Effets-dragon uni-élémentaux qui ne seront pas des mêmes courants magiques qu'elle.



MANTEAU ÉLÉMENTAIRE

Porche Sinueux des Sentiers Naturels

Focus : Dans la profondeur des marques laissées par le clou chauffé à blanc.

Seuil : 10%

Ka-élément : Au choix du Nephilim.

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège fait apparaître autour du lanceur une armure constituée de l'élément choisi. En effet, avant de procéder au rituel d'incantation, le personnage devra avoir choisi un élément, dont l'armure sera constituée.

Cette armure apparaît matériellement, et prendra une forme déterminée par son élément. Pour le feu, elle sera de flammes ; pour l'air, elle sera faite d'un tourbillon ; pour l'eau, elle semblera être un torrent figé ; pour la terre, elle sera constituée de racines entrelacées et pour la lune elle sera faite d'une poudre argentée scintillante.

Elle protégera le lanceur de 6 points d'armure contre les dommages physiques et du même nombre pour les dommages magiques. Néanmoins, dans ce cas elle ne protégera que des attaques contre l'élément qui lui est associé, et sera inefficace contre les autres éléments.

EXTENSION ÉLÉMENTAIRE

Épreuve Primitive de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans le corps du texte.

Seuil : 90%

Ka-élément : Le même que celui du sortilège affecté.

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet d'augmenter la durée et la portée de tout sortilège lancé ultérieurement. La durée dans ce cas est multipliée par 10, tout comme la portée.

De plus, lorsque cela est possible, les effets même du sortilège sont amplifiés. Ainsi, un Glaive Élémentaire infligera 4 D6 points de dommages, ou un Don Ailé permettra de faire voler à une vitesse de 60 km/h.

Le fait de lancer plusieurs fois d'affilée ce sortilège permet de cumuler les modificateurs.

SANCTIFICAZIONE

Auteur : Mgr. Basilo de Capelecci

Date : 1289

Langue : Italien / Latin

POT de rareté : 20

POT de lisibilité : 11

Bonus : +10% en Religion chrétienne

Présentation : L'œuvre se présente sous la forme de 7 toiles peintes de la main même de l'auteur. Elles représentent chacune un Saint précis, et sont accompagnées de carnets qui commentent les peintures et explicitent leur genèse et leur réalisation. Les toiles sont des ouvrages remarquables dans l'excellence de l'utilisation des couleurs qui a été faite, et dans la précision des traits qui définissent parfaitement ces visages de pureté.

L'œuvre de Monseigneur de Capelecci a de quoi surprendre plus d'un Initié. En effet, ce cardinal de Rome réalisa son œuvre dans le secret le plus absolu, jusqu'à ce qu'elles soient découvertes par l'un des prévôts papaux et transférées aux sommités en place à cette époque. On imagine bien la réaction du Pape Nicolas IV devant ces toiles profanes, inspirées de scènes mythologiques, très rares et très dangereuses à l'époque pour leur auteur. De fait, Basilo de Capelecci fut excommunié et mené devant les tribunaux de l'Inquisition où il eut à répondre de ses actes. Face à la Question, il se tut, et mourut dans des geôles sordides.

En effet, les autorités religieuses, manipulées par ce qui allait devenir l'Opus Dei, avaient des raisons de condamner cet occultiste car il trouva le moyen de symboliser par sa peinture profane les caches et les endroits secrets du célèbre «enfer» du Vatican. Certaines légendes Nephilim racontent que ces lieux recèlent de documents antérieurs à la chute de l'Atlantide.



ORGANES ROCAILLEUX

Porche du Dédale de l'Âme

Focus : Dans la toile représentant Saint Jean-Baptiste.

Seuil : 20%

Ka-élément : Terre

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet de nettoyer son organisme de toutes les substances nocives artificielles qu'il contiendrait. Ainsi, le sortilège élimine tous les virus, les maladies et surtout tous les poisons. De plus, il peut mettre fin à des désagréments mineurs comme les migraines ou le rhume. L'effet est instantané.



ECOUTE DES VENTS

Cœur Sinueux des Sentiers Naturels

Focus : Dans les cadres des toiles.

Seuil : 50%

Ka-élément : Air

Portée : Vue

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet d'entendre tous les sons emplissant un point situé dans le champ de vision du lanceur. Il entendra ce qui se dira ou ce qui se fera comme s'il se tenait dans ce lieu. Si un obstacle obstrue le champ de vision, le sortilège n'a aucun effet, à moins que le personnage connaisse ce lieu pour s'y être déjà par une fois rendu.

Pour que le sortilège prenne effet, il est nécessaire qu'un vent, même extrêmement léger, souffle.



GLÂM DICINN

Épreuve Axiale des Principes Égarants

Focus : Dans les paysages dans lesquels évoluent les personnages dépeints.

Seuil : 90%

Ka-élément : Lune

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de contraindre un être à effectuer une action précise. Celui-ci s'exécutera sur le champ, et n'aura de cesse d'intenter tout ce qui sera nécessaire pour arriver à ses fins. L'ordre donné peut être de n'importe quelle nature, et peut aller contre la nature même de la victime. Elle pourra tuer, se suicider ou toute autre chose passant par la tête du lanceur. En aucune façon il ne pourra annuler son sortilège une fois celui-ci lancé.

Ce sortilège s'inspire d'une tradition druidique celtique qui consistait à tenir les deux oreilles de la victime et d'énoncer la formule sacrée «Voici deux oreilles de honte et de moquerie si tu ne...» suivi de l'injonction. Certains Adoptés de l'Amoureux nostalgiques de cette période continuent à répéter le rite.



INVULNÉRABILITÉ GUERRIÈRE

Fil du Dédale de l'Ame

Focus : Dans les carnets annotant les œuvres.

Seuil : 80%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège auréole le lanceur d'une lueur écarlate qui agit comme une armure parfaite. Rien ne pourra l'entamer, et le personnage n'aura à craindre aucun dommage durant le temps d'effet du sortilège. Les coups se briseront sur cette armure, et les chocs y mourront.

Le Nephilim ne pourra dans ce cas subir aucune perte de points de vie due à des attaques physiques. Néanmoins il en perdra suite à des chutes, à une noyade ou tout autre dommage n'étant pas directement lié à une attaque directe. Cette armure protège aussi contre les attaques magiques, quel que soit leur élément.



LECTURE DU SAVOIR

Carrefour Tortueux du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans les visages des Saints.

Seuil : 40%

Ka-élément : Air

Portée : 10 m

Durée : -

Grâce à ce sortilège, le Nephilim peut visualiser les connaissances de la victime par un système précis de couleurs. Ce sortilège révélera les domaines précis d'expertise de la personne et permettra de savoir quel niveau ils ont atteint.

Ainsi une grande érudition dans un domaine se caractérisera par une couleur très vive, alors qu'un savoir approximatif et superficiel se définira par une couleur plus terne. Ainsi, on pourra avoir par exemple «mathématiques, rouge ; mécanique, rose ; et zoologie, gris».

Ce sortilège ne permet cependant pas de comprendre ni d'apprendre les connaissances ainsi révélées. Il permet simplement de déceler leur présence.



AB'N-KABIR

Auteur : Ihsmahil Ben-Hib'il

Date : IIIème siècle av. J.-C.

Langue : Arabe

POT de rareté : 18

POT de lisibilité : 16

Bonus : -

Présentation : L'ouvrage se présente sous la forme d'un lourd manuscrit de près de 600 pages, écrit par la main de l'auteur, vierge de tout dessin. L'encre utilisée est le sang d'Ihsmahil, et des rumeurs persistantes affirment que le livre est relié de sa peau. Les pages sont très épaisses, ce qui donne au livre un format pour le moins inhabituel : 52 cm x 75 cm, pour une épaisseur de quelques 23 cm. Il s'agit donc d'un ouvrage pour le moins laborieux à lire tant l'écriture est minuscule.

La légende affirme que le Triton Farèmek s'en alla un jour dans le désert, n'emmenant avec lui qu'un sac de parchemins vierges et une plume, et ne revint que quelques 30 ans plus tard, pour mourir dans son lit à Jérusalem. L'œuvre qui naquit de cette période d'ermitage est pour le moins impressionnante tant en volume qu'en qualité. Tel un pénitent béat, Farèmek nous livre ses lamentations tragiques et pathétiques sur la chute de la belle Atlantide. Il nous dévoile avec amertume ses regrets, ses complaints et sa formidable lassitude qui ne pourra laisser un Déchu indifférent. Il s'agit là sans nul doute de la plus splendide évocation du Continent de Jade qu'il puisse être donné de lire, tant elle est pleine d'affection, de ferveur et de fougue. Resplendissante entre toutes, l'Atlantide apparaît dans cet ouvrage dans toute sa surnaturelle splendeur, prête à consentir à un viol par les yeux du profane.

Il s'agit là bel et bien d'un ouvrage incontournable pour le futur Agarthien, car il est nécessaire pour le Déchu de constamment se remémorer les erreurs passées...



FUSION ÉLÉMENTAIRE

Épreuve Sinueuse des Sentiers Naturels

Focus : Dans l'encre sanglante qui noircit les pages de l'œuvre.

Seuil : 90%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de souder deux éléments, qu'ils soient organiques ou inertes. La fusion est totale, les deux objets se collant l'un à l'autre. La première phase de cette union est la liquéfaction de la partie destinée à lier les deux objets. Les deux parties se fondent l'une en l'autre puis se rigidifient, et cela définitivement. Il ne sera pas possible de les séparer à moins de couper le lien et endommager les deux éléments.

Ce sortilège peut aussi bien lier deux arbres que deux hommes. Il n'est pas nécessaire que les deux éléments fassent partie d'un même ensemble matériel. L'organique peut être lié à l'inerte et vice-versa. Ce sortilège ne blesse cependant pas les éléments qui se soudent l'un à l'autre.



VÉRITÉ CALLIGRAPHIQUE

Carrefour Axial des Principes Égarants

Focus : Dans la couverture de l'ouvrage.

Seuil : 40%

Ka-élément : Air

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de déceler la vérité du mensonge dans un livre après que celui-ci ait été lu. Dès lors, le lanceur saura intimement ce qu'il doit croire de ce qui est faux. Il n'est pas nécessaire que l'auteur de l'ouvrage ait volontairement voulu tromper le lecteur pour analyser les faits énoncés, car le sortilège sépare toujours le «vrai» du «faux».

Il est cependant nécessaire pour le lanceur d'avoir compris le propos de l'ouvrage pour pouvoir utiliser le sortilège, sans quoi il sera inutile.



D'EAU À GLACE

Carrefour Primitif de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans la texture des pages de l'ouvrage.

Seuil : 40%

Ka-élément : Eau

Portée : 10 m

Durée : -

Ce sortilège permet de transformer un volume d'eau égal à 5 m³ en glace. L'effet est instantané et brutal. Le résultat est quant à lui définitif, bien que la glace réagira selon les conditions atmosphériques du milieu et la température ambiante.



ENVOÛTEMENT DE PERSÉCUTION

Épreuve Axiale des Principes Égarants

Focus : Dans le corps du texte et ses larmoyantes lamentations.

Seuil : 90%

Ka-élément : Lune

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet au lanceur de peupler les songes de sa victime. Dès que celle-ci s'assoupira, elle verra le visage du Nephilim dans ses rêves. Rapidement ces visions tourneront pour elle à l'obsession, et elle ne pourra plus penser que pour et par le personnage.

Au début, elle passera son temps à vouloir sommeiller pour retrouver dans ses chimères celui qui occupe constamment ses pensées. Ensuite, elle ne pourra se contenter de ces songes et cherchera si ce n'est pas déjà le cas à rencontrer le Nephilim. Elle sera son esclave alors, servile jusqu'à la mort, prête à tout pour plaire à celui qu'elle aime plus que tout.

Ce sortilège permet de créer un lien absolu de servitude entre le personnage et sa victime, qui fera d'elle un pantin vide de volonté propre. Si la personne affectée se voyait rejetée par son amant onirique, ou si elle ne parvenait à le retrouver, elle irait jusqu'à se suicider.

De par leur nature, ce sortilège n'affecte pas les Nephilim.



FOURNAISE DE TÉMÉRITÉ

Cœur du Dédale de l'Âme

Focus : Dans la disposition des paragraphes du texte.

Seuil : 60%

Ka-élément : Feu

Portée : 10 m

Durée : 5 mn

Ce sortilège permet, par sa seule présence, d'inspirer une fougue et une fureur sans pareilles à toutes les personnes entourant le Nephilim. Elles voient en lui une sorte d'exemple guerrier devant lequel elles doivent prouver leur valeur et se montrer dignes.

Ainsi, elles plongeront dans une sorte d'état berserk tant que leur adversaire n'aura pas rejoint la terre de ses ancêtres. Taureaux furieux, elles se contenteront d'attaquer, oubliant que parfois éviter les coups peut aussi servir.

Techniquement, le sortilège leur octroiera 10% à toutes leurs compétences d'attaques, et elles seront invulnérables à tout sortilège influant sur leur courage.

Le sortilège n'a pas d'effet contre ceux qui sont hostiles au lanceur, et cessera dès qu'il sera blessé ou tué.



SEVEN DEADLY SINS

Auteur : Ibrahim Lersey

Date : 1708

Langue : Anglais / Hébreu

POT de rareté : 19

POT de lisibilité : 10

Bonus : -

Présentation : L'ouvrage apparaît sous la forme d'une encyclopédie en 7 volumes répondant chacun à l'un des Péchés Capitaux. Ils ont été imprimés en un seul exemplaire dans l'atelier personnel de l'auteur, et sont à présent disséminés dans moult bibliothèques ou herméthèques. De nombreux dessins agrémentent un texte à la présentation très sobre, et plusieurs cartes de grand format complètent cette bien étrange encyclopédie.

Dans cette œuvre magistrale, l'Onirim Ekelips étudie la Mort sous tous les angles possibles, depuis l'anatomique jusqu'au religieux. Il dissèque toutes les croyances sur le parcours de l'Ame après la fin de l'enveloppe charnelle, et tente d'en tirer des conclusions d'ordre à la fois philosophique et ethnologique. On découvrira aussi au fil des pages de ces épais volumes les bases de la thanatologie moderne, qui prouve bien l'avant-gardisme médical du Serpent en la matière.

Bien sûr, l'Initié ne manquera pas de noter la lente mais perceptible dérive du propos vers des sujets plus occultes. En effet, pour Ekelips, l'idée de Mort est indissociable de celle de Selenim, et il s'aventure à formuler quelques hypothèses quant aux manipulations que ces derniers exercent sur les cadavres et leur esprit tourmenté. Il y analyse aussi la compulsion macabre des Maudits, tentant de l'expliquer par le formidable destin qui les unit au peuple Nephilim.

De plus, le lecteur saura entre ces pages découvrir de très intéressantes révélations sur les rites des Mystères et sur le légendaire Hadès.

Gageons que de par les secrets si profondément enfouis qu'il déterre aussi ferveusement, Ekelips doit depuis avoir sombré dans la Face Ténébreuse de la Lune...



ORGASME ARTIFICIEL

Carrefour Primitif de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans le premier volume : «Pride».

Seuil : 30%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : 30 mn

Ce sortilège permet de donner un plaisir intense à une victime. Le plaisir ainsi artificiellement délivré est proche de l'orgasme sexuel, et perturbe la cible au point qu'elle ne pourra que gémir et soupirer de plaisir.

Le lanceur a le choix de la façon dont le plaisir s'exprimera, et la réaction précise de la victime est conséquente. De plus, celle-ci risque d'en «re-demander» et de vouloir réitérer l'opération. Si elle venait à subir ce sortilège plusieurs fois d'affilée, elle pourrait en devenir dépendante, comme pour une drogue. Cet état de fait est laissé à la discrétion du MJ.



ÉLÉVATION AÉRIENNE

Fil Sinueux des Sentiers Naturels

Focus : Dans le troisième volume : «Envy».

Seuil : 70%

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet au lanceur (et au lanceur seul) de s'élever dans les airs. Pour cela, son simulacre doit être nu comme un ver et ne porter aucun objet sur lui. Il pourra alors se déplacer dans les airs à sa convenance, à une vitesse de 30 km/h.

Dès que le sortilège cessera de faire effet, il chutera comme un poids au sol, risquant de se faire très mal.



DOMINATION ANIMALE

Cœur Tortueux du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans le second volume : «Lust».

Seuil : 50%

Ka-élément : Terre

Portée : 10 m

Durée : 1 jour

Ce sortilège permet d'asseoir sa suprématie sur n'importe quel représentant de la gent animale. Simplement par son regard, le lanceur gagnera un contrôle total sur la victime. Durant toute la journée qui va suivre, un lien empathique va les unir, de sorte qu'intimement, l'animal comprendra les désirs de son maître et les réalisera dans la mesure de ses capacités.

Ce sortilège ne fonctionne que sur les espèces évoluées, ce qui exclue d'emblée les insectoïdes et les arachnides. De plus, il se peut (à la discrétion du MJ) qu'à la fin des effets du sortilège, l'animal se soit habitué à son maître et ne veuille plus le quitter. C'est le cas principalement des animaux domestiques.



ENVELOPPE DE FLAMMES

Fil Primitif de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans le cinquième volume : «Covetousness».

Seuil : 80%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet au lanceur de transformer temporairement son simulacre en torche vivante. Le POT de ce feu est de 15, et les dommages infligés par les membres du personnage sont majorés de 2D6.

Le sortilège n'affecte cependant pas les possessions que le personnage porte sur lui, qui miraculeusement réchappent à ce brasier ardent. Néanmoins, tout objet avec lequel le lanceur entrera en contact s'enflammera immédiatement de ce feu magique que même l'eau ne saurait éteindre. Une fois la minute écoulée, le simulacre revient à son état normal, et le feu qui se serait propagé s'éteint. Les dommages occasionnés par les flammes demeurent cependant.



NÉGATION DE LA GRAVITÉ

Carrefour du dédale de l'Âme

Focus : Dans le septième volume «Sloth».

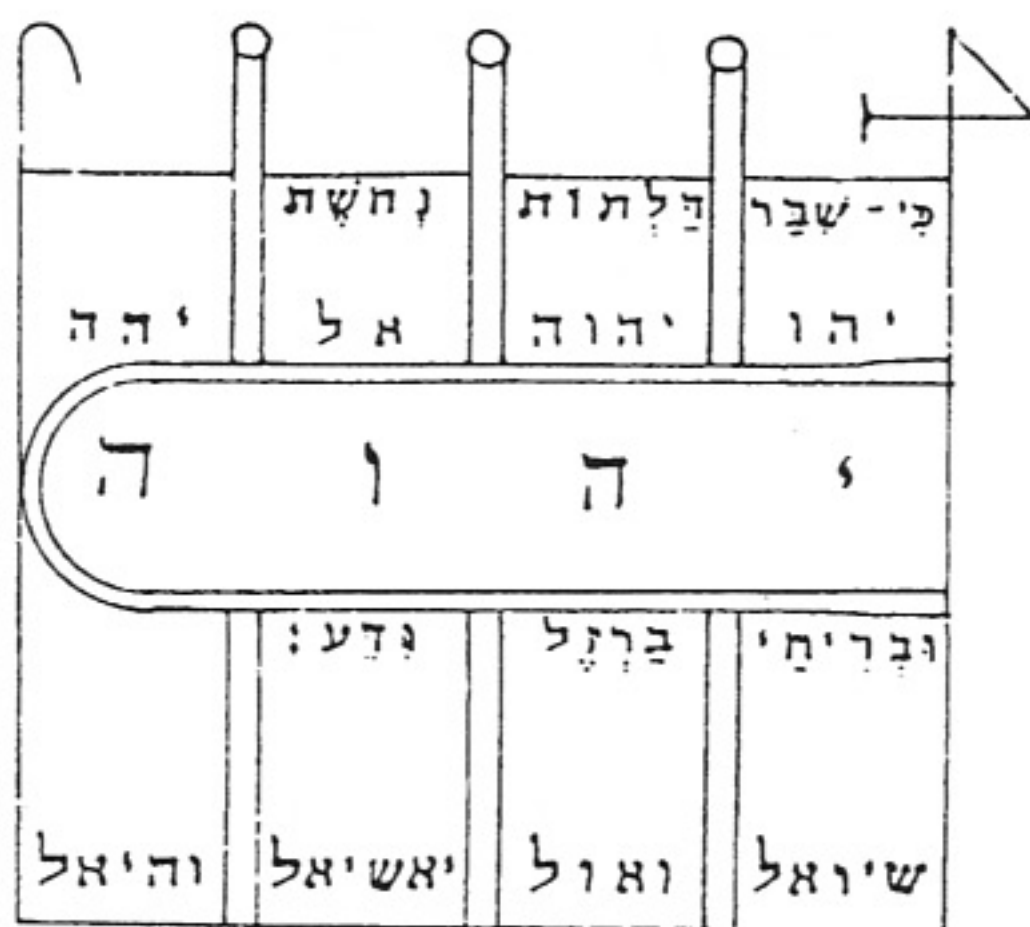
Seuil : 40%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 h

Ce sortilège permet au lanceur de se soustraire temporairement aux effets de la gravité terrestre. Son poids (et non pas sa masse) est instantanément divisée par six, sans que ses capacités musculaires s'en ressentent. Ses mouvements sont équivalents à ceux des astronautes lors de leurs pérégrinations lunaires. Ainsi, le Nephilim pourra accomplir des prouesses de saut en hauteur et en longueur. Néanmoins, le désavantage de ce sortilège est qu'il aura du mal à garder sa stabilité et son équilibre.



CORPUS HERMETICUM

Auteur : Hermès Trimègiste

Date : -1500 avant JC

Langue: Enochéen

Bonus : +10% en Deuxième cercle de Magie, +30% en Connaissance de la Magie

Pot de lisibilité: 17

Pot de rareté : 20 pour l'original, 15 pour les copies gréco-romaines rééditées depuis le IIIème siècle après JC

Présentation: Sa forme originale est assez étrange. En effet, Hermès trimègiste préféra inscrire son enseignement dans la pierre. Il grava donc 14 stèles pour le Pimandre et 8 pour l'Asclépius (on peut remarquer le nombre total d'éléments composant ce focus est égal à 22). Ces stèles de pierre sont couvertes d'un alphabet aux caractères minuscules et unique car Hermès l'inventa tout spécialement pour retranscrire l'énochéen. Cet alphabet est assez facile à déchiffrer.

Composé par Hermès Trimègiste lui-même, il est à la fois un focus et un livre d'enseignements secret sur la pratique de la première des sciences occultes Nephilim: la Magie. L'oeuvre se compose de deux grandes parties:

- L'Asclépius (du nom d'un de ses disciples Nephilim qui peut être aussi appelé la Parole Parfaite)
- Le Pimandre (14 volumes)

«L'édition» originale du Corpus Hermeticum est un focus extrêmement important et rare pour les Nephilim. Son importance tient plus à son contenu ésotérique qu'aux sortilèges qu'il cache. En effet, le Corpus a été rédigé par Hermès Trimègiste lui-même, l'un des cinq Glorieux Alliages, inventeurs de l'Alchimie (Cf Tome III des Sciences occultes: l'Alchimie). Hermès est un Nephilim d'exception, toujours à explorer les secrets les plus profonds de chaque science occulte. A la différence de nombres de ses frères, il préféra toujours faire part à autrui de ses découvertes. C'est pour cette raison qu'il se lança dans l'élaboration d'une oeuvre ésotérique typiquement Nephilim durant la chute d'Akhénaton. En effet, il souhaitait protéger une partie de ses découvertes et de ses enseignements typiquement ésotériques de la destruction templière. Ce corpus devint ainsi une sorte de mémorandum pour les Nephilim en recherche ésotérique, une «méthode» fort utile pour progresser sur la voie de la Magie. De plus, Hermès y cacha certains des sortilèges qu'il avait lui-même trouvé depuis la chute de l'Atlantide. L'ensemble du focus représente une étape importante pour un Nephilim vers l'Agartha. Une légende Nephilim raconte que les stèles originales sont gardées dans le désert par des mystérieux sages humains habitants la ville légendaire d'Uqbar. Les meilleurs des étudiants de ce focus seraient alors choisis par Hermès Trimègiste pour devenir les propagateurs du focus sous une autre forme pour les Nephilim ignorants.



DANSE LA PLUIE

Cœur Primitif de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans les tranches des tablettes.

Seuil : 50%

Ka-élément : Eau

Portée : 10 km

Durée : 1 heure au minimum

Le lancer de ce sortilège engendre un amoncellement nuageux au-dessus du Nephilim. Celui-ci déversera alors une averse diluvienne pendant toute la durée d'effet, mais il faut pour cela qu'auparavant il y ait déjà eu une couverture nuageuse.

Le temps exact de la pluie ainsi créée est dépendant de la couverture nuageuse antérieure, et peut très bien s'étendre bien plus que les limites du sortilège lui-même.



DÉPLACEMENT CHTONIEN

Fil Sinueux des Sentiers Naturels

Focus : Dans les gravures des tablettes.

Seuil : 80%

Ka-élément : Terre

Portée : -

Durée : 30 mn

Ce sortilège permet à son lanceur de plonger dans le sol et de s'y fondre. Il disparaîtra de la vue de toutes les personnes avoisinantes.

Une fois dans le sol, il pourra se diriger comme bon lui semble. Il ne disposera cependant normalement d'aucun repère, et n'aura qu'à choisir une direction précise. Sa vitesse en sous-sol sera de 10 km/h au maximum, mais le mouvement sera aussi épuisant que s'il courait.

Si à la fin de l'action du sortilège il ne s'est pas extirpé de la terre, il y restera bloqué à tout jamais.



TROMPERIE INFÂME

Carrefour Axial des Principes Égarants

Focus : Dans les masses respectives des tablettes.

Seuil : 40%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet de modifier l'opinion que se fait une personne sur le Nephilim. Dès lors, elle sera persuadée que les intentions du lanceur à son égard sont amicales, et qu'un lien étroit les unit. Cette impression durera tant que le Nephilim ne commettra aucune action hostile à l'encontre de la victime.

Dès que ce sortilège prendra fin, la victime sera emplie d'une farouche animosité vis-à-vis de celui qui l'a dupée et ne pensera plus qu'à une chose : se venger.



LIBÉRATION DE LA GRÊLE

Cœur Sinueux des Sentiers Naturels

Focus : Dans la superposition de toutes les tablettes, et du motif que font leur tranches.

Seuil : 50%

Ka-élément : Eau

Portée : 1 km

Durée : -

Pour que ce sortilège puisse prendre effet, il est nécessaire que le temps soit pluvieux. Une fois le sortilège lancé, les gouttes de pluies deviendront d'abord des flocons puis de la grêle. Les boules de grêle seront de dimensions variables, mais les plus impressionnantes pourront atteindre 1 cm de diamètre. Elles tomberont sans discontinuer, jusqu'à ce que toutes les gouttes de pluie deviennent de véritables boules.

Le sortilège prend effet dans un cercle de 1 km de diamètre et durera le temps de l'averse. Toute personne venant à subir cette averse physique subirait un point de dommage par demi-heure passée à se faire «arroser».



PURETÉ DU PENTACLE

Fil Tortueux du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans les inscriptions énochéennes.

Seuil : 80%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 jour

Ce sortilège permet de maintenir une illusion tenace sur son pentacle. Celui-ci paraîtra d'une pureté rare, vierge de toute souillure. Ainsi, on ne pourra pas y déceler de Khaïba, ou de toute autre tare. De plus, le Ka du Nephilim paraîtra bien plus important en vision-Ka. Considérez qu'il semble deux fois plus important.



PEAU DE CAMÉLÉON

Fil du Dédale de l'Ame

Focus : Dans les surfaces des tablettes.

Seuil : 70%

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 h

Ce sortilège permet de prendre l'apparence exacte d'une personne de son choix. Néanmoins, le Caméléon ne copiera pas les tics ou manies de l'individu concerné, uniquement son aspect extérieur.

L'ORDALIE ÉDENIQUE

Auteur : Jérôme Unifelg

Date : 1790

Langue : Français

POT de rareté : 16

POT de lisibilité : 12

Bonus : -

Présentation : Ce roman se présente sous une forme des plus classiques. Format de luxe, couverture rigide, couverture rouge arborant le titre en lettres dorées. Un marque-page en soie vient ajouter une touche de sophistication à ce sobre ensemble.

Ce roman choqua la critique lors de sa parution au crépuscule du XVIIIème siècle, bien qu'il se fit encenser par de nombreux révolutionnaires comme le fruit de leur combat. En effet, l'œuvre du Phénix Horfaretal a de quoi surprendre.

Elle nous dépeint le procès d'Eve par son Créateur après qu'elle ait goûté au Fruit Défendu. Adam y revêt la robe du procureur, tandis que Satan s'improvise avocat de cette vierge immaculée. C'est avec ferveur que Unifelg nous dépeint un tribunal divin où il est question d'Amour, de Désir et de Pureté. Tout au long du procès, les esprits s'échauffent, la hargne gagne l'accusée qui maudit son Seigneur de l'avoir faite à son image. D'ailleurs, l'auteur soulève une ironique et blasphématoire interrogation : Dieu est-il androgyne ? En effet, comment sinon aurait-il pu autrement faire à la fois Adam et Eve à son image ?

Après ce tumultueux procès dont Eve sortira salie et châtiée, c'est à celui de Dieu lui-même qu'on assiste. En effet, Lucifer l'accuse d'avoir fait de lui sa tête de Turc lors de sa Chute du Paradis. En effet, il n'aurait pas péché par orgueil, mais aurait été rejeté en Enfer pour devenir la Tentation, sans quoi Dieu ne pourrait exister. Dieu finira par être condamné.

Ensuite, c'est au tour de Satan d'être jugé par l'Homme, pour tous les crimes qu'il l'a poussé à commettre. Satan après cela sera reconnu coupable. Cette immense ordalie s'achève par le Procès de l'Homme par Dieu, qui le rend responsable de tous ses divins malheurs. A nouveau, l'Homme est reconnu coupable.

Quelle morale tirer de cette fable ? A chacun de juger, mais gageons que son contenu occulte est précieux...



POUVOIR DE DIEU

Épreuve Tortueuse du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans le procès de l'Homme face à Dieu.

Seuil : 90%

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de créer la vie dans le ventre d'une femme. Celle-ci, dès le sortilège lancé tombera enceinte. Comme la vierge, elle pourra mettre un enfant au monde sans avoir connu le péché de chair.

Bien sûr, l'enfant peut naître prématurément, dans le cas d'une fausse couche par exemple. Le sortilège ne garantit pas sa viabilité.



INSPIRATION IMPROMPTUE

Porche Axial des Principes Égarants

Focus : Dans le procès de Dieu face à Satan.

Seuil : 20%

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet au lanceur d'apporter immédiatement une réponse à une question se rapportant à la culture générale. Par «culture générale», on entend tout domaine non spécifique et général, tel que l'histoire, la biologie, etc. La question doit se rapporter à un savoir de type encyclopédique, mais peut être aussi précise que voulu. La réponse doit pouvoir être énoncée clairement et tenir en quelques mots.



COMBUSTION SPONTANÉE

Cœur Primitif de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans le procès d'Eve par Dieu.

Seuil : 60%

Ka-élément : Feu

Portée : 10 m

Durée : -

Ce sortilège permet d'enflammer tout objet, même si celui-ci est naturellement ininflammable. Des flammes mangent alors la matière de l'objet, qui se consumera en quelques minutes si nul n'agit. Le feu a un POT de 15.

Ce sortilège n'affecte pas les matières organiques, pas plus qu'il ne se répand naturellement. Néanmoins, si quoi que ce soit rentre en contact avec les flammes, alors il pourra se propager ou meurtrir la chair.



LANGUE QUI FOURCHE

Porche Axial des Principes Égarants

Focus : Dans la disposition du texte.

Seuil : 10%

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

Durant tout le temps d'effet du sortilège, le lanceur saura intimement déceler la vérité du mensonge dans les paroles d'une personne. La victime, elle, n'en saura rien.

Si la victime est persuadée de la véracité de ses propos, le sortilège ne permettra pas de savoir que ses paroles sont erronées. Il ne fonctionne que si la personne est consciente de son mensonge.



DANSE DES PIERRES

Épreuve Sinueuse des Sentiers Naturels

Focus : Dans le titre sur la couverture.

Seuil : 90%

Ka-élément : Terre

Aire d'effet : 100 m

Durée : 1 mn

Le sortilège lancé, toutes les pierres dans un rayon de 100 m s'animeront et s'élèveront dans les airs. Le lanceur pourra les faire se mouvoir à sa guise, et les guider individuellement. Il pourra les élever jusqu'à une hauteur de 25 m et les faire bouger à une vitesse de 50 km/h.

Les utilisations de ce sortilège sont vastes. Les pierres pourraient former une barrière devant le lanceur, ou alors se jeter sur les individus qu'il désignera. Dans ce cas, considérez les dégâts des pierres selon leur masse, de 1D2 à 3D6. En règle générale, un tel calcul est virtuellement inutile, car l'adversaire a très peu de chances de s'en tirer vivant.

Le temps d'effet écoulé, les pierres tombent sur le sol comme une averse subite, infligeant à nouveau des dégâts si nécessaire.



LE MUSÉE HERMÉTIQUE

Auteur : Hyppolite de La Rochelle

Date : 1798

Langue : Français

POT de rareté : 19

POT de lisibilité : 16

Bonus : -

Présentation : L'ouvrage apparaît sous la forme d'un grimoire en deux volumes, reliés tous deux par du cuir pourpre orné de la Croix de David. Les feuilles sont extrêmement fines, se déchirant aisément sous toute manipulation trop brusque. Le livre a entièrement été écrit à la main, et le texte est soutenu par un ensemble de schémas et dessins explicatifs.

Dans son œuvre, l'Ondine Manéaliga nous livre une bien étrange dissertation. En effet, l'ouvrage décrit un musée imaginaire, très justement dénommé «le Musée Hermétique» qui rassemble toutes les plus grandes figures de l'ésotérisme et livre leur secret les plus impalpables. Ainsi, on pourra rencontrer au détour de ses couloirs le Comte de Saint Germain, Shakespeare, où s'entendre narrer la légende du Chien Jaune qui Parle. Le musée est un véritable dédale, dont l'architecture se calque sur les géométries occultes. Dans une certaine mesure, il s'agit là d'un amalgame entre la Cathédrale de Chartres, le Château de Versailles et la London Tower. Entre ces murs nus, c'est tout le milieu de l'étrange et du magique qui se pavane devant les yeux surpris du lecteur. Il se dégage de l'œuvre une vie, une senteur de réel qui pousserait le lecteur à croire en l'existence de ce lieu souverain de l'occultisme.

D'ailleurs, nécessairement, le lecteur s'interrogera sur l'existence d'un tel lieu, si merveilleux. Manéaliga n'a jamais nié son existence, sans toutefois apporter de preuves tangibles de sa matérialité. Néanmoins, si quelque part le Musée Hermétique existait - qui sait ? Peut-être dans un Akasha ? - il ferait sans nul doute le bonheur de nombre de Nephilim.



PRÉSENCE INVISIBLE

Carrefour du Dédale de l'Ame

Focus : Dans la Croix de David ornant la couverture.

Seuil : 30%

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : 1 h

Ce sortilège permet d'assurer au lanceur une parfaite discrétion en toutes circonstances. Ses mouvements seront parfaitement silencieux, et le sortilège étouffera tous les bruits que viendraient à produire les objets qu'il transporterait sur lui. De plus ses pas seront inaudibles, comme s'il chausait des patins.

Il ne laissera derrière lui aucune empreinte, digitale ou autres. Techniquement, toutes ses compétences liées à la discrétion seront multipliées par deux ou majorées de 30% (prendre l'option la plus bénéfique). Cela comprend entre autres des compétences comme Déplacement silencieux ou Filature. Néanmoins, si le Nephilim renversait par exemple un objet, le choc, lui, produirait du bruit. Rappelez-vous que le sortilège n'affecte que le personnage.



PURIFICATION AQUATIQUE

Porche Primitif de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans la description des allées du musée.

Seuil : 20%

Ka-élément : Eau

Portée : 10 m

Durée : -

Ce sortilège permet de transformer un mètre cube d'un liquide quelconque en eau fraîche et pure. Si cette partie est intégrante d'une autre plus vaste, le liquide ainsi transformé réagira selon les propriétés physiques du milieu dans lequel il est plongé.



MÉTAMORPHOSE BRUMEUSE

Épreuve Primitif de la Spirale d'Élévation

Focus : Dans le palpage des feuilles lorsque les volumes sont feuilletés.

Seuil : 90%

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 1 h

Ce sortilège transforme le lanceur en une nappe de brouillard épais et opaque. Cette masse de brume a un volume équivalent à celui du simulacre. Dans l'apparence laiteuse de ce nuage brillent les Ka-éléments du Nephilim.

Sous cette forme il pourra se déplacer à une vitesse d'un homme marchant, pourra lancer ses sortilèges comme s'il était sous sa forme normale. Néanmoins, il ne pourra faire usage ni de Kabbale ni d'Alchimie car il ne peut fournir les composantes de ces sciences occultes (pentacles ou substances).

Grâce à cette forme il pourra s'immiscer dans les plus petits interstices, et s'étendre à volonté tant que son volume reste respecté. Il sera invulnérable à toute attaque physique (mais pas magique - l'Orichalque l'affecte toujours, il suffit qu'il rentre en contact avec la brume). Le sortilège prend instantanément fin au bout d'une heure.



SCEAU DU CONDAMNÉ

Épreuve Axiale des Principes Égarants

Focus : Dans la comparaison des deux Croix de David.

Seuil : 90%

Ka-élément : Feu

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de laisser une marque indélébile sur le pentacle d'un Nephilim qui a été condamné grâce au sortilège de «Verdict Loyal». Pour tous les Nephilim, ce sceau est le signe de graves crimes, et tous se méfient d'un Frère ainsi marqué.

Rien ne pourra effacer cette marque, à part peut-être un usage du Grand Secret. Seul un sortilège de «Pureté du Pentacle» pourra la masquer temporairement.



CROQUE-MÉMOIRE

Fil Tortueux du Labyrinthe Schématique

Focus : Dans le pourpre de la couverture.

Seuil : 80%

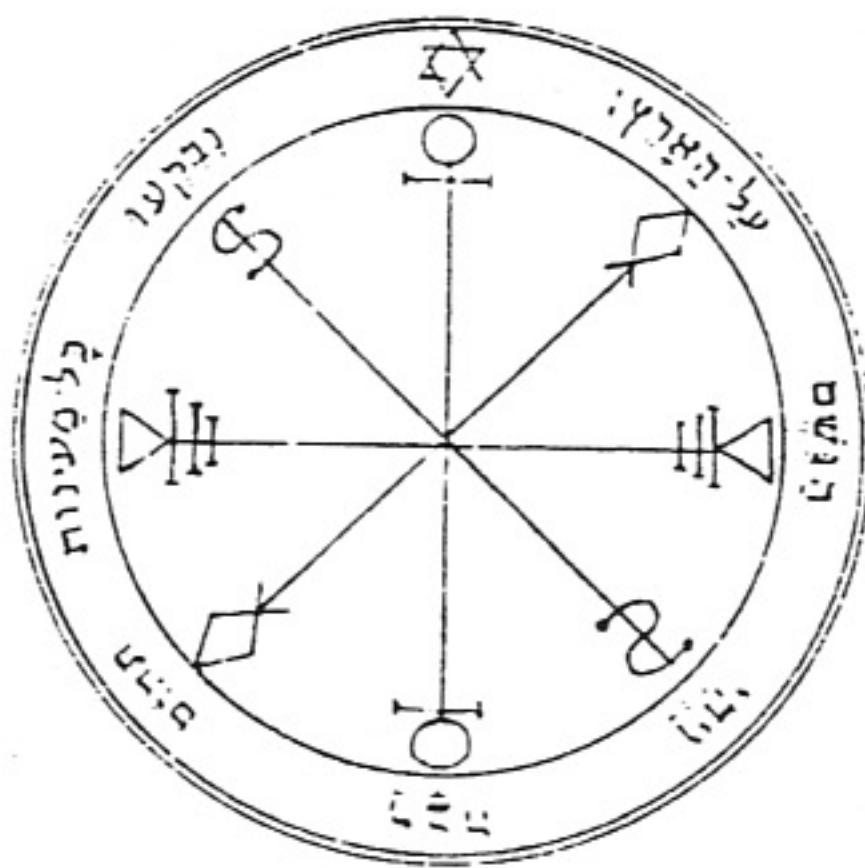
Ka-élément : Lune

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet au lanceur de dérober une partie de la mémoire de la victime. Simplement par le toucher, il lui volera les souvenirs de toute l'année passée. Ce sortilège étant instantané, la victime se sentira dès lors comme extirpée d'une amnésie, déboussolée et perdue.

Le Nephilim aura emmagasiné tous les souvenirs de la cible et en l'espace d'un court instant les revivra dans un cheminement mental. Il saura tout ce qu'elle a fait durant un an, et ressentira les émotions qu'elle a ressenties. Il faut prendre beaucoup de précautions avec ce sortilège, car il est fait mention de nombreux Nephilim ayant eu à subir des dédoublements de personnalité après une utilisation trop fréquente de ce sortilège.



LE GRAND SECRET

LA MAGIE DES ESSENCES



«L'heure est venue, Guerrier... L'heure est venue pour toi de plonger ton regard dans le Sien... Écoute ! Son Souffle... Regarde ! Dans la brume, ses Yeux... Il arrive ! Il est venu pour toi ce soir. Accepte son Esprit !»

Dahud, Cérémonial d'Admission du Culte du Dragon.

Le Magistère

C'est le titre que portent les Nephilim qui se sont vu ouvrir les Portes du Grand Secret. A présent qu'ils ont atteint le Seuil Sacré, de lourdes responsabilités leur incombent. En effet, ils détiennent dans leur pentacle une partie, même infime, du destin de leur peuple.

Le Magistère est plein de sagesse, il a accès au Savoir Suprême et est en mesure de percevoir le monde tel qu'il est. Derrière eux, ils peuvent voir le chemin qu'ils ont parcouru jusqu'au troisième cercle, mais ils ne s'en réjouissent pas car ils savent que devant eux la route est encore longue avant d'atteindre l'Agartha et la béatitude spirituelle. Maintenant qu'ils ont atteint un tel niveau de maîtrise des pratiques magiques, ils se doivent de devenir des exemples pour les leurs, des phares les guidant dans leur quête personnelle.

Magistère est le statut le plus respecté parmi les mages, car ils ont atteint des sphères que peu peuvent se vanter de connaître. Ils doivent faire une profession de foi d'humilité et s'ouvrir à leurs Frères pour les mener vers l'Agartha.

Les Essences

A présent que les sphères du troisième cercle lui sont ouvertes, le Magistère comprend le monde tel qu'il est réellement. Sa perception atteint l'Absolu qui ne laisse aucun doute possible sur la nature des courants magiques et de leur origine. Il ne perçoit plus la réalité comme un état de fait rigide, mais sait avant tout cerner la source de chaque chose qui lui livre les clés de la compréhension de leur devenir.

Encore plus que les Formes ou que les Noms, il sait palper l'Essence des champs élémentaires et sait entrer en osmose parfaite avec eux. Le Magistère arrivé à cette étape de sa quête de l'Agartha réalise qu'il est lui-même né des courants de Ka-éléments, et qu'avant de pouvoir aspirer au Nirvana il ne devra plus faire qu'un avec eux. Il sait avec humilité se remettre en cause et plonger dans le cœur de son pentacle, et comprendre par quelle alchimie ses cinq composantes élémentaires peuvent le faire vivre.

L'Essence des choses et des êtres est ce qui relie les Formes et les Noms, qui conjugués créent cette partie de la réalité. Indissociables l'un de l'autre, c'est en ouvrant ses yeux à l'amalgame de ces deux éléments que

l'on peut aspirer aux Suprêmes Manipulations. Les matières et les organismes n'ont guère plus de secrets pour le mage à présent, car il saisit les Essences qui lui donnent tout pouvoir sur elles.

A présent devant lui une route pavée de lumière s'avance. Nul danger ne se dresse devant lui ; il n'a qu'à progresser. Il arrivera devant une Porte d'Or et de Jade. Le seul risque qu'il prend à présent est que cette porte reste à tout jamais close.

Le Grand Secret

Le Grand Secret représente pour le mage la consécration de bien souvent des siècles de labeur effréné à cueillir le Fruit de Sapience à l'Arbre des Connaissances. En effet, il s'agit de la dernière étape avant de franchir à tout jamais le portail qui le sépare de l'état d'Agarthien. Mais avant cela, il devra se mesurer au Grand Secret...

Car tel est le nom qu'ont donné les Mages à cet ouvrage occulte, qui dans une certaine mesure représente une mise à l'épreuve pour le Magistère, afin qu'il se montre digne de franchir le Seuil. Le terme de « mise à l'épreuve » peut prêter à confusion. A nul moment, il ne se retrouvera devant une assemblée qui lui imposera des tâches ardues à accomplir. C'est lui-même qui s'imposera de lourdes contraintes pour savoir s'il est digne d'aspirer au Nirvana Élémentaire.

Après tout, ne devient-il pas un bâtisseur de l'Atlantide Céleste...

Le Grand Secret : l'Atlantide Céleste

Dès son entrée dans les sphères du troisième cercle de Magie, le Nephilim sait qu'il devra participer à l'ouvrage laborieux qu'ont entamé ses Frères depuis la Chute de la Belle. Il s'agit de recréer une Atlantide « parallèle » à ce monde que l'homme a violé et meurtri, un havre de paix où les Déchus pourront redevenir Kaïm et voguer au gré des effluves élémentaires. Ainsi, leurs efforts conjugués, une Terre de pureté astrale se tissera au-dessus de la Terre et s'étendra pour accueillir les Agarthiens et faire revivre ce qui jadis a été perdu. A la manière d'un immense Akasha, l'Atlantide Céleste sera un lieu à la géographie vague, à la matérialité magique, composé de courants élémentaires vierges des meurtrissures de la Lune Noire ou de l'Orichalque. Le Grand Réveil est là, et l'Atlantide doit être bâtie pour accueillir ces futurs Agarthiens.

Le Bâtisseur Céleste

Tel est à présent la fonction du Magistère. Il va participer durant tout son périple dans le Grand Secret à la fondation de l'Atlantide Céleste en bâtissant une partie de ce Continent par sa Magie. C'est une fois ce labeur achevé qu'il pourra s'ouvrir à l'Agartha et se retirer dans ce havre qu'il a recherché depuis son apprentissage.

C'est à ce moment qu'il va repartir sur les traces de ce Labyrinthe qui l'a mené jusqu'ici. Inconsciemment, son voyage dans le dédale de la Haute Magie l'a préparé à endosser la tâche qui est à présent sienne. L'Enseignement caché de sa Voie se révèle à lui maintenant.

Fondamentalement, les cinq Labyrinthes fournissent les germes de ce «morceau» d'Atlantide que le Nephilim va bâtir. C'est à travers eux que son labeur va se faire, et ils amorceront l'ouvrage du Magistère en lui indiquant la direction vers laquelle il s'orientera.

Mais ce travail n'a cependant rien de physique. Il consiste à recréer magiquement une Terre où les champs magiques seront purs. Mais avant de modeler ces champs magiques pour que l'Atlantide revive, c'est son propre pentacle que le Nephilim devra sculpter. Il doit le modeler à l'image atlante, afin de se montrer digne d'accéder à l'Agartha. Lors de son labeur, ses Ka-éléments seront ses briques, son pentacle et sa foi seront son ciment, car avant d'exister en tant que lieu défini, l'Atlantide Céleste doit naître dans le cœur même du Nephilim.

A chaque Voie correspond une tâche précise, qui déterminera la fonction de cette partie d'Atlantide que le Nephilim va ériger. Ainsi, pour chacun des Labyrinthes de la Haute Magie on trouvera la description du lieu que va construire le mage dans son Grand Secret.

Les Palais d'Or et de Jade, Sanctuaire Lumineux des Accomplis

Il s'agit de la continuation de la Voie du Dédale de l'Ame. L'introspection du Nephilim lui a enseigné l'humilité, et la nécessité du calme après la tempête et de la méditation. Le recueillement est nécessaire pour être en accord avec soi-même et avec son environnement. Il ne faut jamais se laisser aller à ses pulsions, sans quoi on plongerait dans un gouffre d'orgueil et d'impureté. Parce qu'il a appris tout cela, le Nephilim sait qu'il est nécessaire de bâtir dans l'Atlantide Céleste des lieux de paix et de calme intérieur, des sanctuaires chaleureux et accueillants. C'est pourquoi il va chercher à élever un palais de merveilles, où il pourra accueillir ses Frères, et leur offrir le calme dont ils ont besoin.

Les Paysages Élémentaires, Plaines des Merveilles et des Splendeurs Ressuscitées

Après avoir parcouru les Sinueux Sentiers Naturels, le Nephilim comprend le besoin de lieux baignés d'une pureté élémentaire immaculée, vierges des ravages de l'Orichalque. Il pourra peupler son paysage idyllique d'Effets-dragon, et nager dans ces immenses étendues magiques. Pour avoir manipulé les courants magiques dans leurs formes les plus brutes, le Nephilim peut se faire sculpteur et jardinier de cette toile élémentaire qu'il souhaite tisser.

Ses Frères pourront se baigner dans ces paysages pastoraux, et évoluer parmi leur élément dont la perfection a été restaurée par les mains du bâtisseur.

Les Scriptariums d'Ébène, Puits Infinis de l'Éternelle Sapience

Pour celui qui a connu la Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique sonne l'heure de faire partager tout le savoir accumulé tout au long de son périple. Il va se mettre au labeur afin d'ériger une bibliothèque infinie où mystiquement seront consignées toutes ses connaissances, qu'il mettra à la disposition de ses Frères questeurs. Les livres suivront les livres dans d'immenses rayonnages dont les extrémités se noieront dans la sapience du pentacle de l'Agarthien. Il sait, pour l'avoir expérimentée, que la mémoire est une absolue nécessité pour l'Agartha, pour sans cesse se remémorer les erreurs passées et ainsi ne pas les renouveler. Consigné entre les pages de cette multitude de grimoires, le savoir attend d'être utilisé par les Nephilim. La Tour de Babel Céleste pourra alors se reconstruire, à partir de tous les Scriptariums de cette Nouvelle Atlantide.

Les Tours d'Ivoire, Titans Androcéphales des Châtiments

En quelque lieu que ce soit, là où repose la sagesse doit se poser un œil impartial, inquisiteur, qui entrevoit fautes et erreurs ; et qui par sa voix, forte et imparable, retrace les chemins de sapience. Telle est la tâche de celui qui a suivi la Voie Axiale des Principes Égarants. Pour avoir contemplé la Vérité, s'être mutilé par le mensonge, le Magistère de ce Labyrinthe peut aspirer à devenir le juge des actions de ses Frères, celui qui fait revenir les brebis égarées dans le troupeau. Il est l'œil maternel, paisible spectateur d'une éternité de plénitude, mais aussi le bras puissant qui corrige et qui redresse.

Il élèvera cette tour infinie, dans laquelle il se retirera, et qui lui donnera une vue imprenable sur toute l'Atlantide. Car pour avoir joué avec la tromperie, le Nephilim sait que pour juger il faut prendre ses distances. Ainsi, en s'élevant par rapport aux siens, il pourra garder son impartialité et éviter qu'un second Prométhée ne vienne briser par ses erreurs cet Éden magique.

Les Cyclopes de Basalte, Confins Inaccessibles des Louanges

En ces temps s'élèveront à nouveau ces immenses murailles, titanesques gardiennes de ces terres fertiles de magie et de paix. Ces murs sont nécessaires pour protéger l'Atlantide des intrusions menaçantes que seront ces envieux qui se presseront à ses portes.

Pour avoir connu l'Altération et la Métamorphose, tant sienne qu'exté-

rieure, le Nephilim ayant parcouru la Voie Primitive de la Spirale d'Élévation saura adapter ces remparts à ses adversaires, pour contrecarrer leurs desseins. Il pourra dresser ces pierres les unes sur les autres pour élever des murailles infranchissables sur lesquelles la haine viendra s'échouer. Car nul doute que nombreux seront ceux qui voudront porter atteinte à la Céleste, et qui nourriront le vil espoir de la voir à nouveau sombrer dans les flots déchaînés. Mais le Magistère sera là, inébranlable, pour les repousser et leur faire dûment payer le prix de leurs erreurs. Grâce à lui, jamais elle n'aura à subir les assauts du temps et l'érosion des animosités.

L'Atlantide Céleste

Un fois érigée, cette parcelle du continent destiné à resurgir sera l'ancre de l'Agarthien qui s'y retirera pour goûter aux plaisirs de la sagesse. Pour lui, l'heure de l'accomplissement a sonné. Ces éons de quête se sont achevés, l'Agartha est là.

Les parcelles de l'Atlantide Céleste, à l'instar des Akasha, ne sont pas à proprement parler, «physiques». Si elles ont une certaine tangibilité, celle-ci est magique, et répond plus à une sensibilité propre aux Nephilim qu'à un contact tactile et sensoriel. Elles représentent pour tout Déchu s'y aventurant des havres où ils pourront retrouver ce qu'ils ont perdu, à savoir le Continent originel. Ce sont là des lieux où les champs magiques ont retrouvé leur état premier, une pureté sans pareille. On comprend alors le bien-être que ressentent les Nephilim dans ces lieux, et le plaisir d'y séjourner.

Dans ces lieux, l'Agarthien n'apparaît pas réellement matériellement, car il n'a plus de simulacre. Il peut prendre sa forme originelle (Elfe, Phénix, Serpent...) mais n'a pas à subir les contraintes spatiales. On peut considérer qu'il est dans un état de Narcose éveillé et serein, lui permettant de faire partie intégrante de chacun des courants magiques qui peuplent son domaine élémentaire. Il peut modeler son havre à volonté, puisqu'il est en osmose totale avec celui-ci.

A chaque parcelle d'Atlantide est lié un lieu physique terrestre à partir duquel le Grand Secret a été confirmé, et d'où la Céleste s'est élevée (voir plus bas pour plus d'informations à ce sujet). Pour les Nephilim, ces sites sont l'équivalent de la Terre Sacrée, où ils ressentiront une aise qu'ils ne retrouveront que rarement, et où leurs rituels sont grandement facilités, de par la présence de cette Atlantide justement.

Dans un premier temps, ces sites sont considérés comme étant des Plexus permanents. Le Ka-élément de ce Plexus est déterminé selon le champ dominant de la journée d'après les éphémérides de la semaine (voir p.109 des règles). Le samedi et le dimanche (jours de l'Orichalque et du soleil)

sont les seuls moments où ce Plexus disparaît temporairement par l'influence de ces astres.

De plus, dans un tel lieu, un Nephilim ne pourra subir de malus de conjonction, et ses bonus seront doublés. Le samedi, les malus de l'Orichalque sont annulés.

Dans des conditions propices, il y a deux fois plus de chances que des Effets-dragon se forment en de tels lieux (voir le tableau p.99 des règles). Enfin, les Nephilim pourront accéder à cette Atlantide parcellaire grâce aux Portails qui s'ouvrent là. Les Portails sont des entrées vers ces morceaux d'Atlantide, dressés là par les Agarthiens pour permettre à leurs Frères de venir dans leurs domaines. Ces portes sont souvent dissimulées, à la manière de celles menant aux Akasha. Parfois, le Nephilim aura à résoudre une énigme ou à passer une série d'épreuves avant de pouvoir y accéder. Les moyens de pénétrer dans ces domaines sont fonction de l'Agarthien qui les a mis en place, et c'est pourquoi cet élément est laissé à la totale discrétion du MJ selon son scénario ou le désir qu'il a de laisser ses personnages entrer en de tels lieux.

Une fois entré, l'Agarthien, dans la mesure de ses moyens, pourra venir en aide au Nephilim venu quémander son aide. Ainsi, il pourra se reposer et méditer dans les Palais d'Or et de Jade; les Paysages Élémentaires pourront influencer sur l'environnement terrestre proche du Nephilim pour lui venir en aide; il pourra consulter les herméthèques des Scriptariums d'Ébène; poser les questions qui le harcèlent dans les Tours d'Ivoire ou encore se protéger derrière les Cyclopes de Basalte. La réaction exacte de l'Agarthien est encore une fois laissée à l'appréciation du MJ selon les besoins de son scénario.

Élever son Domaine Élémentaire

L'édification d'une parcelle d'Atlantide Céleste est une tâche ardue, longue et laborieuse qui nécessitera souvent des années, voire bien plus, pour être menée à terme. Elle se divise en plusieurs étapes qu'il faudra suivre progressivement et scrupuleusement pour mener son ouvrage à bien.

Première étape : La Préparation

Il s'agit certainement là de l'étape la plus longue, et certains mettent des siècles à l'achever.

Le Nephilim doit préparer son pentacle à bâtir l'Atlantide Céleste. Pour cela, il doit progressivement l'amener à un niveau de pureté égal à celui qu'il a connu lorsqu'il était encore Atlante, à travers une sage utilisation du Grand Secret. Outre leur utilitarisme, les sortilèges du troisième cercle ont en effet aussi la propriété de «nettoyer» le pentacle du Nephilim, de par la fabuleuse énergie magique qui va être amenée à transiter à travers

lui. Néanmoins, pour utiliser ces sortilèges, il est nécessaire au préalable que le pentacle du Nephilim soit lavé d'éventuels résidus de Khaïba ou de Lune Noire. Dans ce cas, il devra s'en aller quémander les services de la Tempérance afin qu'elle use des sortilèges qui lui sont propres pour purifier le Déchu. Après cela, il pourra commencer à préparer son pentacle à l'édification de sa parcelle d'Atlantide Céleste.

A chaque sortilège du Grand Secret est associé un POT de purification, qui représente la faculté du sortilège à «nettoyer» le pentacle du Nephilim. Lorsque le MJ jugera que le personnage a fait une utilisation intelligente de sa Magie (en s'aidant des indications fournies ci-dessous) il permettra au joueur d'effectuer pour son personnage un «jet de purification». Le principe est le suivant : le POT de purification du sortilège (caractéristique active) est opposé au Ka-élément du Nephilim qui a servi pour le lancer (passif). Si le jet est réussi, le personnage voit son élément purifié de 1D10 points si le sortilège appartient à sa Voie, et de 1D6 s'il appartient à une autre Voie. Cela reflète la facilité à purifier son pentacle avec des sortilèges en accord avec sa ligne de conduite mystique. Un élément est considéré comme étant purifié lorsque le total de points de purification accumulé pour cet élément est égal à la valeur en Ka du dit élément. Une fois que tous ses Ka-éléments seront purifiés, il pourra se lancer dans l'élaboration de son Domaine Céleste.

Note : rappelons que pour pouvoir aspirer à une purification de son pentacle, le Nephilim doit rassembler les caractéristiques nécessaires à l'Agartha, à savoir 90 en Ka et 90% dans son Grand Secret. Auparavant, il pourra user des sortilèges de ce cercle, mais ils n'agiront pas sur son pentacle. Le Nephilim n'est pas encore prêt.

Selon les Voies, il y a diverses manières d'user de ses sortilèges. Il est en effet manifeste que l'utilisation que le Nephilim fera du Grand Secret doit être en accord avec son but, et ce qu'il veut bâtir. Voici quelques indications sur les utilisations qui mériteraient d'être récompensées par un jet de purification. Elles sont classés par édifice, à savoir ce que devra bâtir le Nephilim selon sa Voie.

Les Palais d'Or et de Jade, Sanctuaire Lumineux des Accomplis

- * Garder la maîtrise d'une situation qui lui échappe.
- * Sauver par lui-même ses compagnons d'un grand danger.
- * Permettre à son groupe de se tirer d'une mauvaise passe par sa seule présence.

Les Paysages Élémentaires, Plaines des Merveilles et des Splendeurs Ressuscitées

- * Comprendre les champs magiques et s'y adapter.
- * Vaincre un grand péril grâce à la nature.
- * Protéger la nature des menaces qui pèsent sur elle.

Les Scriptariums d'Ébène, Puits Infinis de l'Éternelle Sapience

- * Etendre ses connaissances et permettre au scénario d'avancer.
- * Comprendre les motivations de ses adversaires, et cerner leurs desseins.
- * Amener ses compagnons à un savoir salutaire.

Les Tours d'Ivoire, Titans Androcéphales des Châtiments

- * Percer à jour les desseins d'adversaires et les vaincre grâce à ce savoir.
- * Amener un groupe de personnes à de troublantes révélations, et modifier ainsi leur perspective sur une situation.
- * Découvrir les fautes de quelqu'un et le condamner pour ceci.

Les Cyclopes de Basalte, Confins Inaccessibles des Louanges

- * Modifier ses capacités et ainsi faire progresser le scénario.
- * Purifier les champs magiques des souillures qui les salissent.
- * Modifier bénéfiquement un de ses compagnons.

Note au MJ : Les indications fournies ci-dessus ne sont que des guides, laissés à votre convenance. Afin d'éviter une utilisation abusive du Grand Secret de la part de vos joueurs, limitez ces jets au maximum. Pour les Nephilim, ils ne devraient être guère plus fréquents que les jets de Ka. En règle générale, une utilisation du troisième Cercle peut être récompensée si elle est sagement accomplie, dans le but de faire évoluer la trame de l'aventure. Du fait de la puissance de ces sortilèges, il est nécessaire de faire preuve de sapience lors de leur mise en place. Soyez avare de jet de purification plutôt que généreux, cela rendra la quête de pureté de vos Nephilim plus difficile et donc plus palpable. Si elle venait à être effectuée trop rapidement, ils n'auraient pas le sentiment d'avoir accompli quelque chose d'important dans leur existence.

Deuxième étape : Le Site

A présent que le Nephilim se sait prêt à bâtir son Atlantide Céleste, il va devoir trouver le site sur Terre à partir duquel il va élever son havre. Il n'y a guère de recette quant à la recherche de ce lieu, il s'agira pour le Magistère de voyager par monts et par vaux en quête d'un lieu qui potentiellement pourra recevoir les manipulations nécessaires à l'ouvrage.

Un jour, le Nephilim arrivera sur le site et saura intimement, intuitivement que ce sera à partir d'ici que sa Céleste jaillira. C'est une question de sensibilité, une réaction de son pentacle vis-à-vis d'un lieu riche et dense en courants élémentaires. Cela peut durer quelques semaines, quelques années ou... quelques siècles. Le monde est vaste, et de tels lieux sont rares. C'est pourquoi nous ne pouvons vous donner de règles précises quant à la recherche de ce site. Par contre, vous trouverez ci-dessous quelques exemples, selon la Voie choisie et selon l'élément dominant du Nephilim. Vous êtes bien entendu invité à extrapoler à partir de ces exemples pour donner une touche personnelle à l'endroit. En ce qui concerne le temps que mettra votre Magistère à trouver ce lieu, cela est laissé à votre convenance, selon la structure de votre campagne.

Les Palais d'Or et de Jade

Feu : au cœur d'un volcan sommeillant au cœur de la jungle.

Air : une falaise isolée, perdue dans un lieu que nul n'arpente.

Terre : une clairière au cœur d'une forêt inextricable.

Eau : une source jaillissant d'un rocher, où personne ne s'est jamais désaltéré.

Lune : une caverne souterraine, où la lumière lutte pour se frayer un chemin.

Les Paysages Élémentaires

Feu : la Terre de Feu, à la pointe de l'Amérique du Sud

Air : la cime d'une immense montagne qui se dresse, défiant les nuages.

Terre : le cœur de la jungle asiatique, une terre que l'homme n'a jamais foulée.

Eau : une abysse dans les profondeurs du Pacifique.

Lune : le point axial du Pôle Nord, pays de l'éternelle nuit.

Les Scriptariums d'Ébène

Feu : au centre d'un immense désert frappé par un soleil de plomb.

Air : le sommet d'une tour en ruine battue par les vents, dans les Highlands.

Terre : les souterrains humides d'une abbaye abandonnée.

Eau : un ruisseau autour duquel gravitent moult légendes, dans lequel les promeneurs se mirent.

Lune : un cercle de pierres, où d'antiques rites ont été perpétrés.

Les Tours d'Ivoire

Feu : le sommet d'un volcan en activité et menaçant la région.

Air : les immenses steppes sibériennes, vierges de tout relief, sous la tempête froide et mordante.

Terre : une gorge étroite, théâtre de multiples et cruels éboulements.

Eau : un lac marécageux, là où avaient lieu les ordalies.

Lune : une colline où l'on pendait les criminels.

Les Cyclopes de Basalte

Feu : un erg dans l'infinité du Sahara.

Air : un fjord aux confins du Septentrion.

Terre : une barrière rocheuse, immense et sans fin, séparant deux contrées.

Eau : un détroit cyclopéen, comme celui de Gibraltar.

Lune : un antique cimetière, où les hommes redeviennent cendres.

Troisième étape : les Fondations Élémentaires

A présent que le Nephilim a découvert le site terrestre qui accueillera son Atlantide Céleste, il peut la bâtir. C'est à partir de cinq sortilèges majeurs pour le Magistère que l'ouvrage se fera. Communément, ces sortilèges sont appelés les Fondations. Il s'agit de sortilèges ayant pour but d'éveiller les champs magiques et de les stimuler afin qu'il s'élèvent et créent l'Atlantide Céleste. Ils doivent nécessairement être lancés l'un après l'autre, en fonction de l'ordre de leur étape. Notons d'ailleurs que les



Fondations sont communes à toutes les Voies, et qu'elles ne sont donc classées que par leur étape. C'est la manière d'aborder le lancer de ces sortilèges, d'après la Voie suivie jusqu'ici, qui fera l'individualité de la parcelle d'Atlantide créée. Le MJ portera une attention particulière lors de cette phase, afin qu'elle s'adapte au tempérament du personnage, et qu'elle lui devienne propre. Cela se fera, bien entendu, par une interprétation du personnage complète et riche.

Ces cinq étapes sont communément nommées d'après des éléments architecturaux, et ce sont :

La Console : Il s'agit de la première des étapes. Le Magistère stimule les champs magiques afin qu'ils réagissent dans leur ensemble à son pentacle et réunissent les conditions nécessaires pour sa parcelle d'Atlantide.

Les Piliers : Le Magistère va à présent purifier les champs magiques des résidus de Lune Noire et d'Orichalque comme il l'a fait pour son pentacle auparavant. C'est nécessaire pour que les manipulations ultérieures puissent être effectuées.

La Voûte : Maintenant que les champs magiques sont purs, il va les élever vers le plan magique parallèle à la Terre où se bâtira son Atlantide. Dans une certaine mesure, il va artificiellement créer un Akasha.

La Nef : L'Akasha est créé, il reste à le peupler. Il va créer un Effet-dragon qui va attirer d'autres Effets-dragon qui vont remplir son Atlantide Céleste. Ainsi, les champs magiques auront leurs occupants.

Le Dôme : Il ne reste plus au Magistère qu'à donner vie à son Atlantide à l'aide de cinq Plexus représentant les cinq éléments et former un Nexus qui sera le noyau céleste de sa parcelle d'Atlantide. A présent, il pourra occuper son havre.

Ces Fondations ne peuvent être lancées à n'importe quel moment. Pour le Nephilim, il s'agit d'attendre pour chacune d'elles le moment propice, où les conjonctions astrales seront positives pour un tel acte. Dans chacun des sortilèges, vous trouverez décrites les circonstances nécessaires au lancer du sortilège.

De plus, il est obligatoire que le jour dit, l'éphéméride annonce un bonus à l'élément du sortilège de 10 (soit le maximum possible). Comme on le voit, les contraintes pour l'utilisation des Fondations sont très strictes, et des siècles seront parfois nécessaires à l'accomplissement de tout le rituel. Ne bâtir pas son Atlantide Céleste qui veut...

Les focus

Dans le Grand Secret, les focus diffèrent légèrement de ceux présentés dans les deux cercles de magie précédents. En effet, ceux-ci sont de deux types : les livres et les Fresques.

Les livres sont les focus les plus classiques. Ils sont semblables dans leur présentation à ceux de la Basse et de la Haute Magie. Néanmoins, vous remarquerez qu'aucun POT de rareté n'est indiqué. La raison en est simple : chacun de ces ouvrages est unique. Lorsque cela a été possible, le possesseur actuel du focus a été indiqué. Mais prenez ces informations avec une infinie prudence, il s'agit de rumeurs, qui peuvent s'avérer inexactes. Rien ne vaut donc une prospection personnelle.

Les Fresques, quant à elles, sont les supports des Fondations. Ces sortilèges sont si puissants et si proches des champs magiques qu'ils ne peuvent être consignés par écrit. Ils doivent être « lus » dans la nature directement, à travers ce que l'on nomme couramment les Fresques.

Les Fresques sont des sites naturels, parfois anodins, qui de par leur structure, leur apparence ou leur histoire renvoient symboliquement au Nephilim qui les contemple des images de l'Atlantide. Elles ont la propriété de réveiller en lui des souvenirs profondément enfouis dans son Ka, et la résurgence de cette mémoire brumeuse a pour conséquence d'enseigner au personnage le sortilège.

Il ne s'agit néanmoins pas pour le Magistère de s'asseoir et de regarder ce lieu ; il lui est nécessaire de s'imprégner de son ambiance, de s'accorder à ses courants magiques. Pour traduire cela en termes de technique de jeu, permettez au Nephilim un jet sur la table d'opposition. La caractéristique active est le Ka-élément du Nephilim en accord avec celui du sortilège, la résistance (caractéristique passive) étant le seuil du sortilège. Le jet peut être effectué au bout d'un mois de méditation contemplative. En cas d'échec, le Nephilim aura droit à un jet supplémentaire le mois suivant, etc. Une fois le jet réussi, le Nephilim pourra le graver dans son pentacle, ce qui est dans ce cas une nécessité.

Les symboles

Arrivé à ce stade de sa progression vers l'Agartha, le Magistère peut s'enorgueillir de son statut qui fait de lui un membre de « l'élite » des Nephilim. Parce qu'il est plein de sagesse, qu'il est un véritable guide pour ses Frères, le mage peut à présent se revêtir des symboles du Grand Secret, qui lui assureront le respect et la dévotion des siens. A ses atours, tous pourront voir qu'il est aux portes de l'achèvement spirituel et que ses paroles sont sources de sagesse.

Les Couleurs : le Sinople et l'Or

Le Sinople (le vert en héraldique) est la première des couleurs du Grand Secret. Il s'agit là de la couleur du savoir et de la sagesse. C'est une couleur en apparence naturelle, qui pourtant n'appartient pas au spectre de l'arc-en-ciel. Elle est le subtil mélange de deux autres teintes et pourtant apparaît aux yeux de l'ignorant comme parfaitement naturelle. Cette sophistication masquée montre bien la personnalité du Magistère. Si son enseignement est complexe, rigoureux et ardu, il n'en apparaît pas moins comme étant excessivement simple aux yeux du profane. L'Initié du Grand Secret sait rester simple, humble car il sait que l'orgueil le perdrait. Le Sinople est aussi la couleur de la noblesse et de la vertu : les Chevaliers de la Table Ronde affichaient comme insigne de leur valeur une ceinture de cette couleur. Elle est aussi la teinte primordiale de la nature, celle par laquelle on la représente. Le Magistère peut l'arborer car il a su comprendre et manipuler la nature dans ses forces les plus primales.

L'Or est l'une des couleurs les plus nobles. Elle symbolise la lumière, le soleil dans les ténèbres. Elle est chaude, apaisante par la vitalité qui se dégage d'elle. L'Or est aussi parmi les métaux courants, le plus précieux. Il est signe de richesse et symbolise la valeur de l'enseignement du Magistère. Son pentacle est à présent doré, brillant dans la nuit. Il devra poursuivre ses efforts pour qu'il ne se ternisse pas et conserve sa brillance. L'Or est aussi malléable, à l'instar du Nephilim. Le Grand Secret va encore forger son Ka et le préparer à l'Agartha. Pour cela, il devra faire des sacrifices, mais il conservera son trésor le plus cher : sa sagesse.

L'Attribut : la Coupe

Un fois arrivé au troisième cercle, le Magistère pourra se saisir de la Coupe du Grand Secret et s'y abreuver. Dans ce calice, il trouvera la sagesse qui coulera dans sa gorge comme la pureté dans son pentacle. La Coupe est un objet cérémonieux, tout comme l'est l'acheminement du Nephilim vers l'Agartha.

Mais quand il se sera rassasié de cette Coupe, il pourra, tel le Christ, y faire couler son propre sang pour que ses Frères s'y abreuvent à leur tour. Ainsi, le calice accueillera les enseignements que le Magistère sera en mesure de prodiguer aux siens. Il leur tendra cet objet pour qu'ils se le transmettent et que le Nom du Nephilim soit cent fois loué au cours des âges. Car il est devenu l'un de ceux qui, rares, ont pu entr'apercevoir l'Agartha. Et le moment venu, il léguera la Coupe, la laissant au Nephilim pour qu'elle devienne pour eux relique et signe d'un possible achèvement spirituel.

Les sortilèges

Les sortilèges du Grand Secret doivent absolument être utilisés avec la plus grande sagesse, car leur puissance est prodigieuse. Il s'agit là d'effets capables non seulement de modifier définitivement l'environnement physique du Nephilim, mais aussi son environnement magique. En effet, leurs conséquences dans le cas d'une utilisation inconsciente peuvent être catastrophiques, transformant le Magistère en véritable criminel.

Les mages devront réfléchir à deux fois avant d'user de tels effets, car il leur faudra en envisager les conséquences à long terme. Fort heureusement, la durée du rituel nécessaire à leur lancer est telle, qu'elle en dissuade plus d'un d'en faire une utilisation irréfléchie.

Ces sortilèges peuvent aisément nuire au Nephilim lui-même car ils affectent souvent des zones impressionnantes. C'est pourquoi la parcimonie est chaudement recommandée pour les utilisateurs de cette Magie. De plus il faudra constamment garder en mémoire que dans leur finalité, ces sortilèges ont pour but de purifier le pentacle du Magistère. Mais les utiliser simplement à cette fin sera une preuve d'un manque de sagesse. La sagesse en tout cas est recommandée.

Vous remarquerez qu'à nouveau les sortilèges sont classés par Voie, mais cette fois-ci les étapes labyrinthiques ont disparu. Cela entend que les sortilèges des autres Voies ont leur seuil augmenté de 10%, et qu'il est plus facile de purifier son pentacle avec des sortilèges appartenant à sa Voie (voir plus haut).



SECRET GARDENS OF BABYLON

Auteur : Ebanez Nichols

Date : 1208

Langue : Anglais

POT de lisibilité : 18

Bonus : +25% en Botanique

Présentation : Cet ouvrage se présente sous la forme d'une énorme grimoire de près de 80 cm de haut pour une largeur de 35 cm, et d'une épaisseur de plus de 20 cm. La couverture est de verre, et les pages sont de fines feuilles d'acajou dont les pourtours sont dorés à l'or fin. Ces feuilles d'acajou sont elles-mêmes couvertes d'une plaque de verre de moins d'un millimètre d'épaisseur. Sur chaque page sont fixées des plantes diverses et variées, des tiges ou des racines, qui sont commentées par des cartouches de cuivre en bas de page. Le titre de l'ouvrage, quant à lui, apparaît en relief sur la couverture, et est fait d'éclats d'agate rouge taillée.

L'œuvre que nous a laissée Ebanez est certainement le traité de botanique le plus précieux qui puisse être trouvé à l'heure actuelle. En effet, l'auteur, un Elfe de l'Arcane du Soleil -renommé pour son extravagance- fut, selon ses dires, le bâtisseur des Jardins Suspendus de Babylone, et le Suprême Jardinier des lieux. A présent que ces Jardins de Merveilles ont disparu (détruits par une obscure branche des Mystères semble-t-il), «Secret Gardens of Babylon» reste la seule trace de l'existence du lieu susnommé. Dans l'ouvrage, Ebanez se charge de nous présenter toutes les extraordinaires plantes que l'on pouvait trouver en ces lieux, et qui ont disparu à l'heure actuelle. Qu'elles soient mandragore, tulipe bleue ou jécasse, il s'agit là des seuls restes d'une partie de ce que l'on appelle communément aujourd'hui la «Botanique Imaginaire» qui n'a d'imaginaire que ce que l'on veut bien faire croire. En dessous de chacune des plantes, l'Elfe nous livre une étude précise et détaillée sur les propriétés de la plante susdite, et nous révèle quelques unes de ses vertus secrètes. Mais à côté de ces belles plantes inoffensives, on trouve aussi les plus terribles poisons d'origine végétale, capables de foudroyer instantanément un ours par le simple contact tactile.

La légende veut que les Jardins de Babylone aient été bâtis par l'Arcane XIX pour tester les réactions des humains devant les merveilles végétales que l'on pouvait leur proposer. Ainsi, les vertus magiques des plantes étaient testées sur des cobayes humains, ce qui permit de déduire que tel

végétal avait des propriétés aphrodisiaques, tel autre provoquait des hallucinations. On murmure même que les Mystères mirent fin à ce fabuleux projet alors qu'ils allaient percer l'un des plus grands secrets du Kasoleil. Peut-être cela est-il faux, mais toujours est-il que cela en a fait rêver plus d'un.

Possesseur présumé : Tout laisse à penser que le détenteur actuel du «Secret Gardens of Babylon» est Sir Hurley Bekley III de la très créditée «House Terindor», éminent botaniste écossais. Cet homme vit au bord de Lake Shin, dans les Highlands du Nord. C'est un homme reconnu internationalement pour ses compétences en matière végétale, mais aussi comme un médiéviste d'exception. Il possède une immense propriété de plusieurs centaines d'hectares, ainsi qu'un somptueux manoir qu'il a hérité de sa noble famille.

Depuis la mort accidentelle de sa femme, certains laissent courir des rumeurs quant à la précarité de sa santé mentale. N'a-t-il pas commencé à construire une énorme serre de près de 4 km carrés, dans le but évident de refonder les Jardins de Babylone. Peu osent néanmoins lui poser des questions quant à cet ouvrage, car le dernier journaliste en date a s'être aventuré sur ses terres s'est fait accueillir à la claymore.



COLÈRE VÉGÉTALE

POT de purification : 50

Focus : Dans la disposition des plantes sur les pages.

Seuil : 10%

Ka-élément : Terre

Voie : Les Paysages Élémentaires.

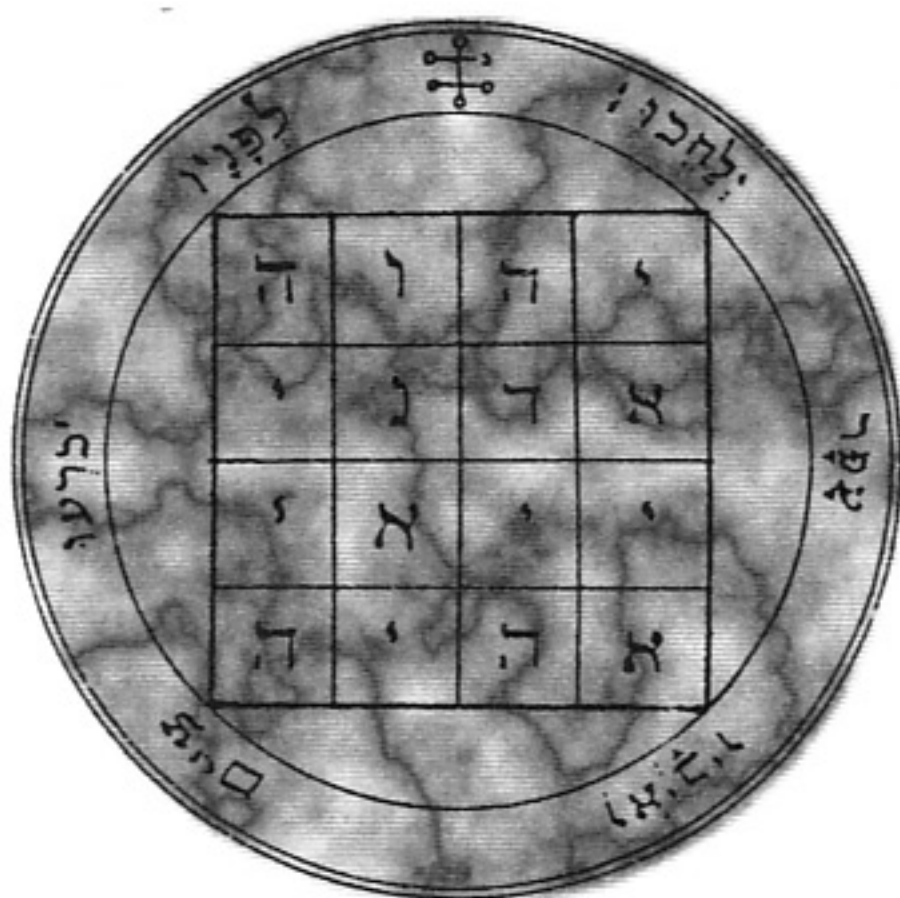
Portée : -

Durée : 1 h

Ce sortilège permet d'entrer en osmose parfaite avec tous les végétaux dans un cercle d'un kilomètre de diamètre. Le lanceur pourra contrôler ces plantes ou arbres, et les faire se mouvoir à volonté. Ainsi, les arbres pourront sortir de terre et se déplacer sur leurs racines, les herbes pourront s'agripper aux pieds des adversaires du Nephilim, etc.

Dans le cas d'un combat, considérez que les arbres ont des PdV égaux à leur âge, ont 2 actions par tour et combattent avec une compétence de 50% pour des dégâts de 1D6 par branche. Les herbes pourront agripper et lacérer avec une compétence de 40% et faire des dommages (outre ceux liés à une éventuelle chute) de 1D4. Bien sûr, tout cela en dépendant de la situation et la gestion en est laissée à l'appréciation du MJ.

La durée d'effet du sortilège terminée, les arbres s'enfonceront à nouveau dans le sol, et les plantes seront inanimées à nouveau.





DÉSHYDRATATION FATALE

POT de purification : 80

Focus : Dans les jeux de lumière du verre de la couverture.

Seuil : 30%

Ka-élément : Eau

Voie : Les Cyclopes de Basalte.

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet d'évacuer tout le liquide se trouvant dans le corps d'une personne. D'abord, c'est l'eau qui disparaîtra. La victime verra sa peau flétrir, sa bouche deviendra pâteuse et la soif la démangera brutalement. Ensuite, tout son sang s'évanouira, pour la faire mourir en quelques minutes dans d'abominables souffrances. Elle ne sera plus alors qu'une masse de muscles desséchés derrière une peau livide et caoutchouteuse. Pour que le sortilège fasse effet, il suffit pour le lanceur de connaître sa victime et sa localisation approximative.



DICHETAL DO CHENNAIB CNAIME

POT de purification : 80

Focus : Dans les cartouches de cuivre décrivant les plantes.

Seuil : 10%

Ka-élément : Air

Voie : Les Tours d'Ivoire.

Portée : -

Durée : -

Par ce sortilège, le lanceur peut tout savoir de l'histoire de sa victime. Il verra instantanément sa vie se retracer devant ses yeux, en quelques secondes, et saura ainsi tout de son intimité. De plus, le sortilège dresse un portrait psychologique exhaustif de celle-ci, en n'omettant aucun détail. Ce sortilège est tiré d'une vieille incantation gaélique pratiquée par les druides sur les nouveaux arrivants dans la tribu.

Il suffit au lanceur d'avoir déjà vu la victime et de connaître sa localisation approximative pour que le sortilège fasse effet.



CONTAMINATION DE LA COMBATIVITÉ

POT de purification : 40

Focus : Dans les senteurs qui se dégagent des plantes.

Seuil : 30%

Ka-élément : Feu

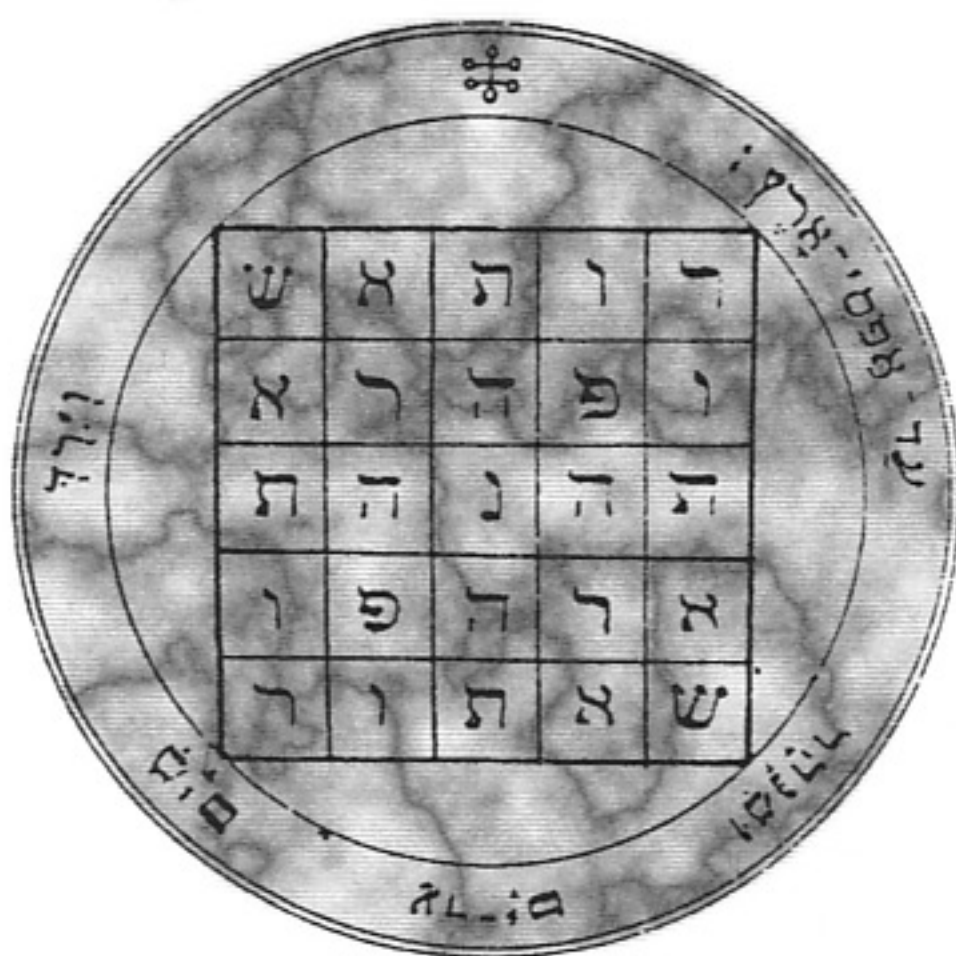
Voie : Les Palais d'Or et de Jade.

Portée : 10 m

Durée : 1 heure

Grâce à ce sortilège, le lanceur peut transférer ses compétences de combat à tous ses alliés dans un rayon de 1 km. Ceux-ci se battront alors avec les mêmes pourcentages en compétences de combat que le Nephilim.

De plus, tous les sortilèges affectant le lanceur (comme Armure Élémentaire ou autre) seront eux aussi transmis à ses compagnons qui se battront munis des mêmes avantages. Ils réagiront d'ailleurs tout comme le personnage, et partageront son ardeur et sa fureur présumée.





VIOL DES SENS

POT de purification : 40

Focus : Dans les agates composant le titre de l'œuvre sur la couverture.

Seuil : 40%

Ka-élément : Lune

Voie : Les Tours d'Ivoire.

Portée : 1 km

Durée : 1 jour

Ce sortilège permet au lanceur de créer une illusion statique de 50 m cube. Celle-ci affecte tous les sens (visuel, olfactif, auditif, tactile, voire même buccal). Néanmoins, cette illusion ne pourra se mouvoir. De plus, nul ne peut prouver son immatérialité, à part celui qui a pu résister au sortilège. Mais même lui ne pourra prouver aux autres personnes que cette illusion n'existe pas.

Le sortilège va encore plus loin. Si par exemple un pont illusoire est créé, et qu'une personne s'y aventure, les spectateurs la verront franchir le gouffre alors qu'elle-même aura chuté. Et même dans sa chute, cette personne sera toujours persuadée que le pont existe et qu'elle s'y avance.



LES CHANTS D'OSSIAN

Auteur : Ossian

Date : IIIème siècle

Langue : Oghamique

POT de lisibilité : 17

Bonus : +30% en Légendes irlandaises

Présentation : L'ouvrage se présente sous la forme d'une trentaine de tablettes gravées, d'une dimension de 50 cm sur 30. Ces tablettes sont en fait des plaques d'écorce arrachées à des chênes millénaires, qui ont été ensuite plongées dans de l'or, afin qu'un jeu de lumière aidant, les oghams apparaissent en profondeur. Aussi étrange que cela puisse paraître, le bois n'a pas eu à subir les ravages des âges et est encore de nos jours dans un état de conservation parfait. Les tablettes peuvent être réunies comme les pièces d'un puzzle et dans ce cas forment une fresque de près de quatre mètres carrés. La reconstitution de ce gigantesque puzzle est néanmoins des plus complexes et demandera certainement des heures de labeur.

Cette œuvre est la preuve tangible de l'existence du mythique barde écossais Ossian, existence tant décriée au XVIIIème siècle suite à l'imposture de Macpherson et de son recueil de poèmes ô combien grandiloquents.

Ossian fut en son temps un Nephilim, un Phénix pour être exact, Roi de Morven, que les hommes de ses contrées croyaient investi de pouvoirs divins. Il régna toute sa vie durant, imposant à ses terres un respect et une abnégation face aux Forces Naturelles tels que peu de peuplades en connurent.

C'est durant le siècle où il dirigea son pays qu'il composa cette ode grandiose, riche en symbolisme, dédiée à la Terre Fécondatrice. Il s'agit là d'un recueil de chants traditionnels, paganistes, destinés à être produits à diverses périodes de l'année, lors des fêtes druidiques (équinoxe, solstice, Beltaine et autres). Ces louanges, dit-on, ont un pouvoir hypnotique sur le Ka-soleil des humains, les plongeant inconsciemment dans un état de langueur et de mélancolie respectueux. Cela explique sans nul doute la ferveur de ses vassaux en ce qui concerne le respect vis-à-vis des dieux.

Mais aux yeux de l'Initié, le récit va bien plus loin que cela, car il lève le voile sur une sombre période de l'histoire des Nephilim. Voici un court passage du huitième poème de la Tierce Geste, traduit très librement et sans respect pour la splendeur du texte original (de par la narration imagée fournie par les oghams) :

«Venus du Grand Nord sur d'immenses navires de chêne et d'argent, les Thuata de

Danan livrèrent guerre aux Fir Bolg, pour la possession de l'Irlande.

Oubliées les Terres de Falias !

Oubliées les Terres de Murias !

Oubliées les Terres de Finias !

Oubliées les Terres de Gorias !

Las, las et trois fois las !

Le Sang et les Armes rappelaient à eux les Géants Magiques d'Hyperborée, qui jadis brûlèrent leurs navires pour ne pas avoir à souffrir du regret.

Durant des jours et des nuits, nul ne parla, car le choc des épées et la fureur des guerriers emplissaient les landes irlandaises.

Le Peuple de Dana parvint à vaincre, car eux possédaient le Savoir Païen, et le partage de la terre fut ainsi négocié en comptant les morts.

Mag Tured, champ de la bataille, resterait à jamais le sceau du désespoir; car le grand Nuada, Roi de Dannan, devint Nuada Airgetham et perdit lors sa couronne.

(...)

Oubliée la Paix !

Oubliée la Fertilité !

Oubliés les Hauts Faits !

Oubliée la Sagesse !

Oubliée la Gloire !

Las, las et trois fois las !

Car déjà au loin se dessinaient les Formoirés, Géants sans Pitié, vêtus de leurs atours de guerre et menés par Balor, Porteur du Troisième Œil.

Ô Mag Tured, pourquoi réclames-tu à nouveau ton pesant de sang noble !»

Cette traduction, bien qu'ampoulée et amputée, a néanmoins l'avantage de restituer le propos du texte original. Il peut paraître étrange qu'Ossian, Écossais, narre la guerre entre les Thuata de Dannan et leurs ennemis les Formoirés, alors que ces légendes appartiennent de prime abord au patrimoine irlandais.

La vérité est que la guerre qui opposa les Fils de Danna aux Formoirés fut celle qui dressa les Nephilim face aux Selenim. Depuis longtemps la terre d'Irlande, si riche en courants magiques et source de nombreux champs de Lune Noire, a été l'objet des convoitises des Maudits. Mais les Nephilim ne pouvait laisser cette terre si belle, si fertile aux mains de leurs ennemis héréditaires. Une confrontation élémentaire sans pareille s'en suivit, au terme de laquelle les Selenim furent chassés.

C'est sous la forme de ce combat mythique que les hommes ont narré cette guerre, qu'ils retranscriront dans leur «Lebor Gabala» (le Livre des Conquêtes).

Il ne fait aucun doute qu'Ossian fit partie de ces Nephilim en guerre contre les Selenim. Les chants mélancoliques narrent cette lutte fratricide en déplorant amèrement les stigmates qu'elle a laissés dans les champs magiques de l'Irlande.

De plus, l'auteur nous met en garde. Selon lui, les Selenim n'auraient pas

abandonné leur velléités conquérantes, et la menace guette aux frontières de l'Eire...

Possesseur présumé : Il semblerait que les «Chants d'Ossian» soient actuellement aux mains d'une obédience templière affiliée à la Provencia d'Alta Patria. Ce groupuscule répond au nom de «Fils d'Eochaï». Eochaï était le Roi des Fir Bolg, qui s'opposa aux Thuata et semble installé quelque part dans les Lowlands.

Depuis maintenant près de deux siècles, cette obédience essaie de percer le mystère du Grand Secret contenu dans les Chants. Lorsqu'ils y arriveront, nul doute que le Grand Plan aura fait un grand pas.



RECOMPOSITION DU SAVOIR

POT de purification : 40

Focus : Dans la surface des tablettes d'écorce.

Seuil : 10%

Ka-élément : Air

Voie : Les Cyclopes de Basalte.

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet d'effacer définitivement toutes les connaissances de la victime. Par «connaissances» on entend le savoir, et tout ce que le sujet pourrait connaître. Cela le plonge donc dans une amnésie totale, et bien qu'il dispose d'un cerveau, ses cellules mémorielles sont vides. Après cela, le lanceur remplace ce qu'il a effacé par ce qu'il désire. Ainsi, il crée et modèle la victime. La seule chose qu'il ne peut atteindre est sa personnalité, qui risque cependant de se modifier selon le passé qui lui est octroyé. Ce sortilège est extrêmement puissant, puisque par exemple le lanceur peut faire que la victime ne se souvienne même plus comment parler.



FEU SACRÉ PURIFICATEUR

POT de purification : 60

Focus : Dans la fresque que forment les tablettes rassemblées.

Seuil : 10%

Ka-élément : Feu

Voie : Les Paysages Élémentaires.

Portée : 10 m

Durée : -

Ce sortilège permet de réduire à l'état de cendres fumantes un objet dont la masse n'excède pas 500 kg. Quelle que soit la matière dont il est composé, il se disloquera. L'effet est instantané, et le lanceur aura à peine le temps de voir le feu s'allumer qu'il aura déjà disparu, laissant derrière lui des cendres encore chaudes.



PRÉSENCE ÉTHÉRALE

POT de purification : 70

Focus : Dans l'or coulé sur les tablettes, et les veinures que cette opération a créées.

Seuil : 40%

Ka-élément : Air

Voie : Les Palais d'Or et de Jade.

Portée : -

Durée : 1 heure

Ce sortilège permet au lanceur de disparaître à la vue de son entourage, devenant temporairement invisible. Il percevra son environnement comme s'il n'était pas transparent, et si le sortilège avait été lancé à son insu, ne réaliserait pas son état d'invisibilité.

Il pourra traverser toute matière dans son état éthéré, et nul ne pourra deviner sa présence ni percevoir le sortilège. De plus, tout ce qu'il porte sur lui devient aussi invisible, ainsi que tout objet qu'il saisirait.

Qui plus est, il peut affecter la matière dans cet état, et cela comme si le sortilège n'existait pas. Ainsi s'il frappe avec son épée, les dommages apparaîtront comme bien réels.

Le Nephilim peut néanmoins communiquer avec son entourage, bien que celui-ci ne puisse le voir.





SUPRÊME MÉTAMORPHOSE

POT de purification : 60

Focus : Dans le récit des combats entre Thuata et Formoirés.

Seuil : 50%

Ka-élément : Terre

Voie : Les Cyclopes de Basalte.

Portée : Vue

Durée : -

Ce sortilège permet de transformer ce qu'il désire (y compris lui-même) en ce qu'il veut. La seule restriction est que la masse de la victime (objet ou être organique) n'excède pas une tonne.

Le sortilège dure tant que le lanceur le désire. Une fois métamorphosée, la victime gagne toutes les propriétés de sa nouvelle condition, qu'elle soit physique, mécanique, organique ou anatomique.



DLUIE FULLA

POT de purification : 50

Focus : Dans les oghams et leur tracé.

Seuil : 10%

Ka-élément : Lune

Voie : Les Cyclopes de Basalte.

Portée : 10 m

Durée : -

Ce sortilège permet de rendre fou un être humain choisi par le lanceur. L'état est définitif et irrémédiable.

Le type exact de folie est au choix du Nephilim, selon ses desseins ou son bon plaisir.

Ce sortilège s'inspire d'un rite druidique irlandais, traduisible par «folie de la paille».

L'ÉNIGME

Auteur : Inconnu

Date : Environ le IXème siècle av. J.-C., d'après les études réalisées au Carbone 14.

Langue : Aucune

POT de lisibilité : 16

Bonus : -

Présentation : Le focus se présente sous la forme de 5 plaques en or à la pureté extrême dont les pourtours sont incrustés de pierreries diverses. Ces plaques mesurent toutes exactement 5 m 82 de haut, font 2 m 04 de large, sont épaisses de 45 cm et leur masse est de 1058 kg. Ces dimensions concourent certainement à la résolution de l'Énigme (voir ci-dessous). Chacune d'entre elles représente deux êtres combattant, sans aucune légende ni indication quant à la signification de cette lutte. La valeur intrinsèque de ces plaques (sans considérations historiques) se chiffre en centaines de millions de francs.

Ce focus est certainement l'un des plus mystérieux de l'histoire Nephilim. Nul ne sait qui le composa, ni dans quel but. Certainement qu'il s'agit là d'une œuvre ésotérique d'une richesse unique, mais jusqu'à présent, personne n'est parvenu à percer son secret.

L'Énigme se compose de 5 plaques de dimensions semblables, et le seul élément qui parvient à les différencier reste ce qu'elles représentent.

La légende veut que la compréhension de ces plaques amènerait à un trésor occulte sans comparaison possible. Depuis maintenant des siècles, tous les Arcanes essaient de percer ce mystère, sans succès. Des rumeurs établiraient un rapport entre ces plaques et l'Arcane du Monde, mais il faut prendre ces dires avec beaucoup de précautions.

La première des plaques représente l'affrontement entre un guerrier et un hybride. Le guerrier est immense, proche du Titan, et est armé d'un gourdin noir dont émergent des piques ensanglantées. Il a des cheveux blancs, qui sortent de son heaume et luisent comme de l'argent. Il s'apprête à abattre son arme sur son adversaire, le défiant de ses yeux vert émeraude. Il n'a pas de jambe car tout ce qui est inférieur à son bassin semble n'être qu'une brume opaque pourpre. Son armure est faite d'écailles, et est ornée de divers symboles presque mouvants, comme des spirales très compressées et ovales.

La créature est un mélange étrange entre le cheval, dont il a la tête et la crinière, et le coléoptère. Du feu jaillit de sa gueule et s'échoue contre l'armure du guerrier. Sa carapace et sa tête sont d'un bleu azuré, où l'homme se reflète. Étrangement, la créature cauchemardesque ne semble pas combattre le guerrier, mais plutôt son reflet. Des saphirs sont incrustés dans le pourtour de la plaque. Elle fut découverte en 1620 en Grèce, dans une caverne au pied du mont Olympe.

La seconde des plaques représente l'affrontement entre deux androcéphales féminins, sortes de Walkyries furieuses. La première de ces créatures possède un corps obèse et boursoufflé, plein de verrues, ridé et plissé comme celui d'une vieille femme. Elle est mains nues et gît sur le sol, hurlante. Son visage est celui d'un sanglier, mais ses défenses ont été brisées. La seconde de ces furies a un corps d'une blancheur immaculée, sublimement parfait dans ses proportions, mais sa face de scorpion brise cette splendide harmonie. Elle est debout sur son adversaire, labourant sa chair à l'aide de son silex brûlant, lui arrachant des râles d'agonie. Des tourmalines entourent cette scène abominable. Elle a été trouvée en 1520 par une expédition espagnole en pleine jungle sud-américaine.

La troisième de ces plaques figure le duel que se livrent deux dragons à tête humaine. L'un d'entre eux a un visage de femme, très belle mais aussi très jeune (on ne pourrait lui donner plus de cinq ans) tandis que l'autre arbore un faciès de bébé pleurant et criant. Les deux créatures sont entièrement noires, exceptés les visages qui eux sont d'une pâleur lunaire. Elles se font face, toutes ailes déployées, comme se jaugant mutuellement avant le mortel affrontement. Leurs queues balaient l'air, soulevant force nuages de poussière. Des émeraudes ornent la plaque. John Fubly, éminent archéologue irlandais, la découvrit dans l'île de Sao Tome, au large des côtes de l'actuel Gabon.

La quatrième plaque représente la lutte entre deux béliers, absolument semblables. Un axe de symétrie découpe la scène en deux, donnant l'impression que l'animal combat son image. Il est représenté bondissant, tendant ses cornes en avant.

L'animal est gris, ponctué sporadiquement de taches sombres aux contours indistincts. Ses yeux semblent nourris de la flamme infernale propre à l'iconographie médiévale des diabolins occidentaux. Ses cornes, quant à elles, semblent faites d'ivoire.

Entourant la plaque, des aventurines sont enchâssées dans l'or. Cette plaque semble toujours avoir appartenu à l'Église Romaine, qui en a fait une figure religieuse.

La dernière plaque figure le combat que se livrent deux hommes vêtus de peau de bête. Ils sont armés de glaives très larges, épais comme deux paumes, mais dont les tranchants sont abîmés et ternis prématurément. Se faisant face, le premier, qui arbore une lourde toison rousse qui cache les traits de son visage, assène un coup d'estoc à son adversaire. De la plaie du guerrier rouge (car sa peau est de cette couleur), jaillit un sang vert, qui forme sur le sol une flaque dessinant les contours d'un chêne. Il ne semble pas souffrir de cette blessure, défiant de ses yeux de jais son adversaire de réitérer son geste. Son arme est prête à s'abattre sur la tête de l'autre homme, l'amenant à une situation dont l'issue lui sera sans doute fatale. Des malachites décorent la plaque, qui a été découverte en 1981 par un océanologue français, à 150 m. sous le niveau de la mer dans le Golfe de Gascogne.

Aucune hypothèse n'a encore été émise sur la structure de l'Énigme, mais certains s'avancent à dire que ces dessins forment une carte marquant l'emplacement du trésor. Une inquiétude pend néanmoins au-dessus de l'Énigme : et si certaines plaques restaient encore à découvrir ? Peut-être que d'autres furent conçues, encore enfouies on ne sait où ? Dans ce cas, la donne serait vraiment faussée...

Possesseurs présumés : La première de ces plaques semble perdue, puisque nul ne sait où elle se trouve à l'heure actuelle. Son possesseur semble en effet manifester la plus grande discrétion, certainement pour sa propre sécurité.

La deuxième plaque est aux mains de l'Ange Povercraft, Adopté de l'Empereur (cf. «Les Arcanes Majeurs»), qui la conserve jalousement dans les coffres de sa résidence de Sao Paulo.

La troisième plaque a été dérobée au Musée National de Dublin il y a de cela 30 ans. Depuis, des rumeurs persistantes affirment qu'elle est détenue par les Templiers de l'Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Égyptien (cf. «Les Templiers» p.98).

La quatrième plaque se trouve au Vatican, parmi les possessions de l'Église Catholiques. Celle-ci semble, sous couvert de symboles religieux, effectuer des opérations occultes sur le focus, par l'intermédiaire d'agents rosicruciens infiltrés dans l'organisation religieuse.

La dernière de ces plaques se trouve au Musée Naval de La Rochelle, précieusement conservée.



FLEUR DES EAUX

POT de purification : 40

Focus : Dans les attitudes des personnages représentés.

Seuil : 10%

Ka-élément : Eau

Voie : Les Paysages Élémentaires.

Portée : 1 km

Durée : -

Ce sortilège crée un tourbillon de 100 mètres de diamètre. Une fois le sortilège lancé, celui-ci mettra environ 10 minutes avant d'atteindre sa pleine puissance.

Tout sera englouti dans le rayon d'action du tourbillon. En cas de résistance, considérez qu'il a une force équivalente à un POT de 120. Le lanceur pourra faire se mouvoir le cataclysme à une vitesse de 1 km/h. Le tourbillon disparaîtra lorsque le lanceur le désirera.



RELEVER D'ENTRE LES MORTS

POT de purification : 80

Focus : Dans les pierres précieuses qui entourent les plaques.

Seuil : 60%

Ka-élément : Terre

Voie : Les Palais d'Or et de Jade.

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège extrêmement puissant permet de ressusciter un être vivant décédé depuis le dernier vendredi, jour de Vénus.

Le corps de la victime verra toutes ses blessures guéries, comme il l'était avant son décès. Il est nécessaire pour que le sortilège fasse effet que le corps du sujet soit en grande partie intact (donc qu'il n'ait pas été réduit en bouillie ou en cendres). L'esprit de la victime sera intact.



TRANSPARENCE ÉLÉMENTAIRE

POT de purification : 70

Focus : Dans les couleurs des dessins des plaques.

Seuil : 70%

Ka-élément : Lune

Voie : Les Palais d'Or et de Jade.

Portée : -

Durée : 1 h

Ce sortilège permet au lanceur de se rendre invulnérable à toute magie, quelle qu'elle soit. Les sortilèges se répercuteront sur son armure et iront frapper l'expéditeur, mais dans des proportions bien plus importantes, comme si le sortilège avait été incontrôlé (cf. table des maladresses dans l'introduction à la Magie).

De plus, si le lanceur se trouve dans la zone d'effet d'un sortilège, celui-ci est annulé et réverbéré, même si le mage n'était pas la cible première. Le Nephilim pourra néanmoins user à sa guise de la Magie.



TERRE DE RÉDEMPTION

POT de purification : 50

Focus : Dans les armes des combattants.

Seuil : 50%

Ka-élément : Feu

Voie : Les Tours d'Ivoire.

Portée : -

Durée : -

Le lanceur jettera ce sortilège sur une zone n'excédant pas 1 km carré. Toute personne qui, se tenant dans cette zone, viendrait à mentir volontairement, brûlerait immédiatement sur place comme sous l'effet d'un «Feu Sacré».

Ce sortilège n'affecte pas ceux qui viendraient à mentir inconsciemment.



SAVOIR INFUS

POT de purification : 60

Focus : Dans les dispositions des pierres précieuses des plaques.

Seuil : 10%

Ka-élément : Air

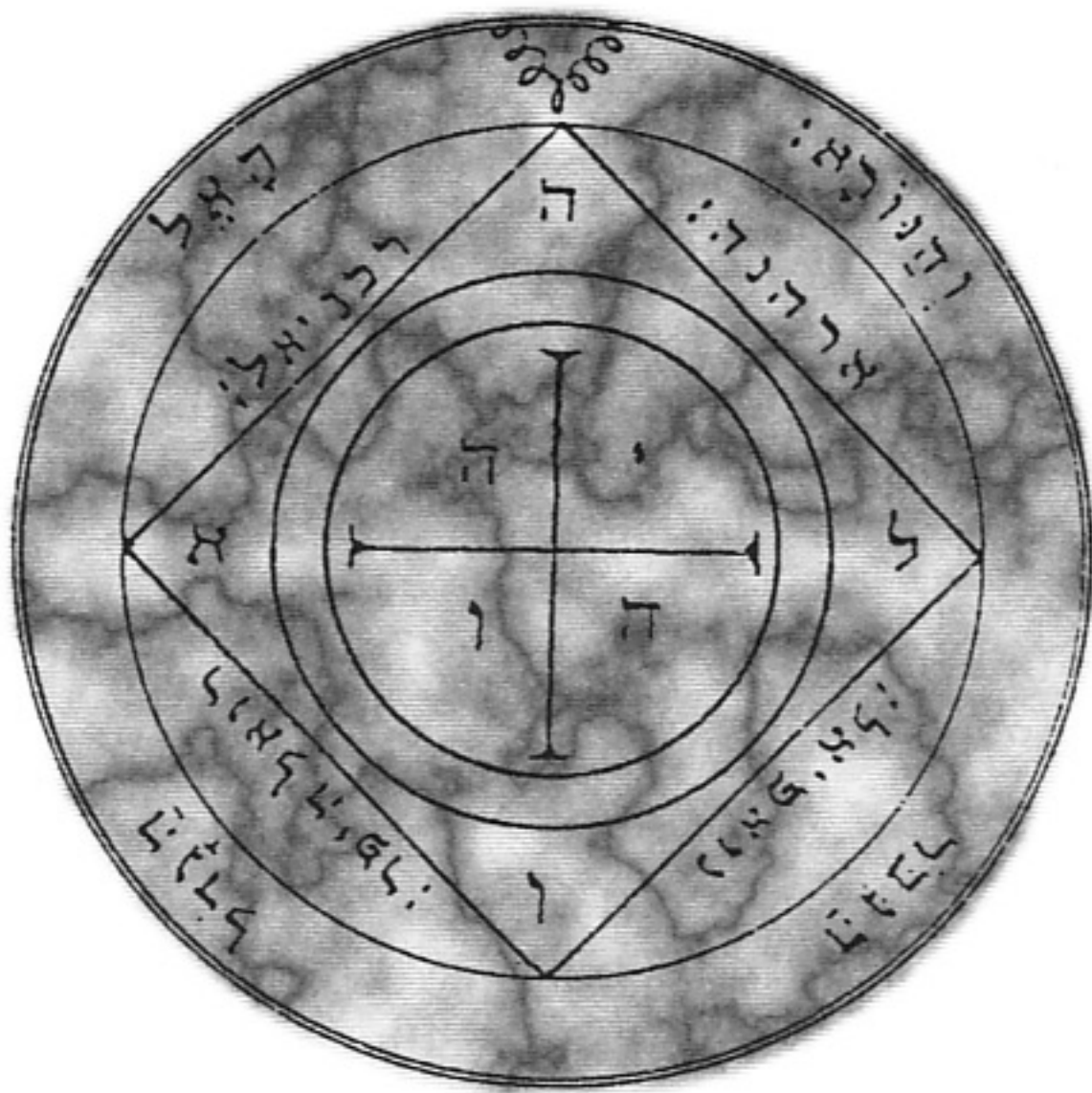
Voie : Les Scriptariums d'Ébène.

Portée : -

Durée : 1 h

Ce sortilège permet d'étendre temporairement ses connaissances sur un sujet précis. Dès lors le sortilège lancé, le Nephilim saura tout ce qui est possible de connaître sur un sujet précis de son choix (exemple : l'histoire, la médecine, etc.).

Une fois l'heure écoulée, le personnage n'aura plus aucun souvenir de ces connaissances artificiellement obtenues.



GRANDE MAGIE OCCULTE

Auteur : Dimitri Dolstov

Date : 1628

Langue : Russe

POT de lisibilité : 12

Bonus : + 10% aux compétences dépendant de la Racine Occultisme.

Présentation : L'ouvrage se présente sous la forme d'un lourd grimoire (40 cm x 20 cm x 8 cm) relié de cuir de grande qualité. Les feuilles sont de soie, rigidifiées avec une substance non identifiable mais dégageant un parfum similaire à celui des amandes. La calligraphie est somptueuse, fine et délicate. De plus, l'encre utilisée n'imprègne pas la matière des pages, ce qui lui donne une légèreté certaine, renforcée par la brillance de l'encre turquoise. Les bords des pages sont rehaussés de motifs peints à l'or fin, qui sont semblables aux ornements religieux que l'on peut retrouver dans certaines Bibles de la Renaissance. La couverture, qu'aucun titre ne vient agrémenter, est faite d'un cuir animal beige. Au centre de celle-ci vient apparaître un diamant azuré taillé pour représenter une rose. Le diamant fait bien 15 cm de diamètre, ce qui ne fait qu'encore décupler la valeur de l'œuvre. Le lecteur attentif ne manquera pas de remarquer que les pages elles-mêmes ont été saupoudrées de paillettes brillantes et vertes, que l'on identifiera après étude comme étant de minuscules éclats d'émeraude.

Dans cet ouvrage l'auteur, autrement connu parmi les cercles autorisés sous le nom de Leälin, nous propose un répertoire et une étude de toutes les pratiques magiques, ou assimilées, que l'histoire humaine a connues. L'Ange en effet passa nombre de ses incarnations à étudier l'influence des sciences occultes propres aux Déchus sur les courants mystiques humains.

La Grande Magie Occulte est divisée en plusieurs chapitres, qui sont les suivants : Mise en corrélation des comportements humains et des influences astrales extérieures ; Pratiques païennes et antiques ; Sublimation magique et religieuse ; Les sciences magiques ; et enfin Analyse critique de l'indépendance spirituelle et intellectuelle : le phénomène de l'inconscient subliminal.

L'entrée en matière de l'ouvrage s'opère à travers le premier chapitre : Mise en corrélation des comportements humains et des influences astrales extérieures. L'auteur met en parallèle l'histoire des Nephilim et celles des courants mystiques humains, en démontrant brillamment la non-viabilité des derniers sans la présence des premiers. Le sujet est traité superficiellement, car il ne s'agit ici que de la présentation du propos de l'ouvrage, qui se verra complété par les études plus précises effectuées dans le reste

de l'œuvre. Néanmoins sont dégagés les deux sujets principaux que va traiter Leälin, à savoir l'indubitable influence des sciences occultes sur les traditions magiques humaines, qui amène à une dépendance culturelle de l'homme vis-à-vis du Nephilim à travers les mythes et les légendes du premier. Ce chapitre fait donc office d'introduction et de mise en place du propos dans un contexte établi.

«Pratiques païennes et magiques» nous amène au cœur du sujet. L'auteur dans un premier temps nous resitue historiquement la Magie Nephilim depuis sa genèse atlante jusqu'à ses diverses évolutions. Il s'agit certainement là du plus brillant essai sur cette science occulte qui ait été écrit jusqu'à présent. Loin des considérations d'animosité élémentaire, et se dégageant de la mélancolie et de la lassitude post diluvienne, l'Ange nous propose une vision objective, claire et nuancée de ce qu'est la Magie, qui pourrait servir de référence à tout Apprenti tâtonnant dans l'obscurité de l'incompréhension de cette pratique.

Après avoir exposé des données générales, il met en parallèle les pratiques culturelles des plus importantes civilisations, cultures antiques et post antiques et les diverses évolutions de la Magie. Ainsi, on comprend dans quelle mesure les traditions occultes des Déchus ont influencé celles des Égyptiens, Grecs ou Celtes. Invariablement, l'évolution de leurs coutumes est liée à une progression perceptible de la compréhension des Nephilim de leur environnement. Si les Celtes vénéraient la Terre Mère, c'était une façon de louer les Déchus, êtres élémentaires s'il en est. A la lumière de l'étude ainsi réalisée, il apparaît comme évident que toutes ces croyances découlent de la présence invisible des Déchus, même si cette influence pour les humains est bien souvent inconsciente.

La troisième partie de l'ouvrage, «Sublimation magique et religieuse», va encore plus loin. Elle s'attaque aux religions monothéistes humaines, et explique pourquoi celles-ci n'auraient pas existé sans la présence des Nephilim. Parce que les traditions antiques païennes étaient une vénération de la race des Déchus, l'homme s'est vu dans l'obligation de rejeter toutes ces religions afin de montrer de quelle manière il s'est rebellé contre son ancien maître. Le monothéisme est né de la présence des sociétés secrètes qui avaient noyauté tous les mouvements de pensées de la plupart des sociétés antiques. Ainsi, en ne louant qu'un dieu unique, ils se dégageaient de l'idée du Nephilim pour aller vers une religion plus «humaine». Hélas pour eux, il ne purent que partiellement éviter cet écueil. La Torah ne fait que vulgariser les Princes de la Kabbale, la Bible nomme les Anges comme envoyés divins et présente le Serpent comme le Tentateur (alors qu'il est peut-être plutôt le Tenté, de par l'influence qu'exerce sur lui la Lune Noire), tandis que le Coran utilise le Djinn, les Anges et la symbolique du Phénix.

Puisque la religion reste l'un des fondements d'une société, l'auteur nous amène à réaliser que toute société humaine subit dans son histoire l'influence des Nephilim, sans laquelle elle ne saurait être viable.

«Les sciences magiques» étudie la science telle que la conçoivent les humains et la notion d'évolution chez les Déchus. Ainsi, l'Alchimie est utilisée à titre d'exemple afin de démontrer l'impossibilité de l'humain à se dégager de ses convictions profondes, ses peurs et ses superstitions refoulées. L'auteur nous affirme même que l'humain ne saurait se passer de ses croyances sans nécessairement y perdre une partie de son identité, ce qui l'amènerait vers son inéluctable perte.

Néanmoins, Leälin se permet d'émettre une réserve à ce sujet. Il pense que lorsque l'humain pourra concevoir une société totalement laïque, et hostile à toute religion, le Grand Plan se sera réalisé, car dès lors l'homme partira en croisade contre le Nephilim, car il verra en lui la dernière barrière entre lui et une civilisation parfaitement pragmatique.

La conclusion, «Le phénomène de l'inconscient subliminal», lève le dernier voile sur les idées de l'auteur. Il pense que les Nephilim doivent voir dans l'Agartha non pas une élévation spirituelle individuelle, mais bien le moment où ils pourront se révéler à l'humanité et la dominer comme ils le firent jadis.

Il est extrêmement intéressant d'étudier cet ouvrage en ce crépuscule de XXème siècle, et de la mettre en rapport avec l'évolution des civilisations présentes. En effet, certaines des craintes de l'auteur s'avèrent être devenues réalité. L'heure où sonnera le Grand Plan approche...

Possesseur présumé : Il semblerait que l'ouvrage soit actuellement aux mains d'un richissime entrepreneur arabe, Salim Ib-Nanuk, résidant à Djedda (Arabie Saoudite) et possesseur de 20% des ressources pétrolières du pays. Il conserve précieusement cet ouvrage sans rien laisser transparaître de ses intentions réelles.

Certains Nephilim ayant réussi à entrer en rapport avec le personnage affirment qu'il a été contacté par les Assassins, qui désirent ardemment mettre la main sur l'ouvrage. Jusqu'à présent, il a refusé. Les Templiers semblent comploter un assassinat contre sa personne, ce qui explique que plusieurs Djinns Adoptés de la Maison-Dieu se soient mis à son service en tant que gardes du corps.



ABSORPTION TACTILE

POT de purification : 50

Focus : Dans la soie dont sont composées les feuilles de l'ouvrage.

Seuil : 50%

Ka-élément : Air

Voie : Les Palais d'Or et de Jade.

Portée : Toucher

Durée : 10 mn

Ce sortilège permet au lanceur d'assimiler le contenu d'un ouvrage simplement en le touchant. Il emmagasinera toutes les connaissances du livre comme s'il l'avait lu.

Le personnage pourra procéder à de telles lectures durant dix minutes, ce qui lui permettra de «lire» environ 50 livres.

Ce sortilège ne fonctionne pas sur les focus ou sur tout ouvrage nécessitant un report à d'autres sources pour être compris. Dans ces deux cas, le personnage se rendra compte qu'il n'a rien compris une fois le temps d'action du sortilège révolu.



DISSIMULATION DES MÉTAMORPHOSES

POT de purification : 80

Focus : Dans la rose de diamants qui orne la couverture.

Seuil : 40%

Ka-élément : Lune

Voie : Les Paysages Élémentaires.

Portée : Toucher

Durée : 1 jour

Ce sortilège permet au lanceur de masquer ses métamorphoses ou celles d'autrui. Dans ce cas, le Nephilim paraîtra humain en apparence, et même en vision-Ka on ne pourra percevoir que le Ka-soleil de son simulacre.

Il faut noter que l'utilisation de ce sortilège ne fait pas perdre de points de métamorphose.



ENVOL DU DRAGON

POT de purification : 70

Focus : Dans la numérotation des pages.

Seuil : 80%

Ka-élément : Feu

Voie : Les Cyclopes de Basalte.

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet au lanceur de se métamorphoser immédiatement en un immense reptile de feu et d'en acquérir les caractéristiques, qui sont les suivantes :

R E P T I L E D E F E U			
FOR	50		
CONS	50		
DEX	30		
Mouvement :	20 m/s.	PdV	50
Points de protection :	10	Actions :	7
Attaques : Jet de flammes			
Att. 100% Dom. égaux à un feu de POT 50.			
Propriétés : invulnérable aux attaques non magiques, vole à une vitesse de 20 m/s.			

Le lanceur peut revenir à sa forme originelle quand il le désire. Dans ce cas, ses PdV sont égaux à ceux qu'il possédait avant la transformation moins ceux qu'il a perdus. Sous la forme du dragon, il ne peut pas continuer à utiliser ses sortilèges.



VOYAGEUR DES VENTS

POT de purification : 70

Focus : Dans les lettrines de début de paragraphe.

Seuil : 60%

Ka-élément : Air

Voie : Les Paysages Élémentaires.

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet d'invoquer un vent dans lequel le lanceur se fondra en se dématérialisant. Il guidera ce vent comme s'il s'agissait de ses propres mouvements, et se rematérialisera quand il le désirera.

Le vent peut progresser à une vitesse de 100 km/h.



POÈTE DES RÊVES

POT de purification : 70

Focus : Dans les titres de chapitre.

Seuil : 40%

Ka-élément : Lune

Voie : Les Scriptariums d'Ébène.

Portée : 10 km

Durée : 10 h

Ce sortilège permet de hanter les rêves de tous les humains se trouvant dans un rayon de 10 km. A partir de leurs songes, le lanceur pourra leur inculquer ce qu'il désire, les endoctrinant durant leur sommeil.

Le joueur prendra soin de décrire au MJ ce qu'il désire faire apparaître, et ce dernier en interprétera les conséquences psychologiques sur le commun des mortels. Ce sortilège est extrêmement puissant car permettant de manipuler la foule comme on le désire.

LES FONDATIONS

Comme il l'a été précisé dans l'introduction au Grand Secret, les Fondations sont l'ensemble des sortilèges qui permettront au Magistère d'élever son Atlantide Céleste. Ce sont des sortilèges laborieux à mettre en œuvre de par leur complexité, et difficiles à apprendre.

Le format de présentation de ces sortilèges, à cause de leur place prépondérante dans le «grimoire» du Magistère diffère de celui utilisé jusqu'à présent.

Format de description des Fondations

Nom : il s'agit du nom le plus courant du sortilège. Chaque personnage prendra néanmoins soin de le renommer afin de l'individualiser.

Fresque : il s'agit d'exemples de lieux où le sortilège peut-être lu. A côté des considérations d'ordre général, vous trouverez dans chaque cas un exemple précis destiné à vous orienter dans votre choix.

Ka-élément : à part pour la première et la dernière étape, invariablement le Ka-élément utilisé lors du lancement du sortilège est le Ka dominant du Magistère.

Portée : la distance entre le lanceur et la cible du sortilège.

Durée : le temps d'action du sortilège.

Description : les effets du sortilège.

Vous remarquerez qu'aucun seuil ni aucune Voie ne sont fournis pour ces sortilèges ; c'est qu'ils n'en ont pas. Pour ce qui est de la durée de lancement de ces sortilèges, nous nous référerons à la tradition, qui veut que «trois jours et trois nuits soient nécessaires».

Première Étape : La Console

La première des étapes diffère légèrement des autres puisque en fait cinq sortilèges la composent. Chaque Magistère utilisera le sortilège en accord avec son Ka dominant, car c'est avant tout autour de son élément que sa parcelle d'Atlantide Céleste va se construire.

La Console du Feu

ÉRUPTION VOLCANIQUE

Fresque : Le sortilège peut être lu dans tout volcan, et de préférence lorsque celui-ci est encore en activité. C'est à travers les mouvements de la roche, imperceptible pour un œil autre que celui du Pyrim, que se dessinera le sortilège. Il est nécessaire que le Nephilim ne se contente pas de contempler le volcan, il doit le palper, sentir la chaleur de ses roches dans ses paumes et établir une sorte de lien presque sensuel entre ce terrifiant prodige naturel et son pentacle. Alors le sortilège se révélera à lui dans toute son incandescente splendeur.

Exemple : Le volcan Erebus, en Antarctique est un bon exemple pour illustrer quelle fresque peut contenir un sortilège. C'est un mont situé dans l'île de Ross qui culmine à près de 3800 m. d'altitude. C'est l'un des rares volcans à être en activité perpétuelle, et c'est un véritable bonheur pour un Pyrim que d'assister à la lutte que mène cette fournaise face à ces immenses étendues glacées.

Portée : 1 km

Durée : 1 jour

Ce sortilège fait jaillir d'un point choisi par le lanceur une immense fontaine de lave qui coulera dans un rayon de 100 m. autour du point ciblé. La lave à un POT de feu de 100 et anéantit tout dans la zone d'effet du sortilège.

La Console de l'Air

CYCLONE DÉVASTATEUR

Fresque : Ce sortilège peut être lu dans tout grand bouleversement aérien pouvant donner naissance à de profondes modifications de l'environnement. Cela va d'un cyclone frappant Haïti à une montagne qui a subi l'érosion au cours des âges. Les vents souffleront au lanceur les formules incantatoires de ce sortilège alors qu'il se laissera bercer par leur force. Les cheveux au vent, le corps malmené par la bourrasque, l'Eolim sentira monter en lui l'appel ancestral de son élément. Il ne fera alors plus qu'un avec les forces aériennes et aura appris le sortilège.

Exemple : Un vent représentatif de cette fresque serait le Khamsein. Il s'agit d'un vent extrêmement chaud durant la journée et glacial la nuit qui frappe les déserts d'Égypte. Il n'est pas rare que celui-ci souffle à plus de 80 km/h. certaines nuits, modelant les dunes dans son passage. De plus il a la particularité d'être très sec et de modifier presque constamment sa direction. Peut-être dans son souffle l'Eolim pourra-t-il ouïr les lointaines plaintes pharaoniques ?

Portée : 1 km

Durée : 1 jour

Ce sortilège permet au lanceur de faire naître autour du point choisi un cyclone qui couvrira une zone de 200 m. de diamètre. Ce cyclone peut atteindre une force de 12, et se déplacera naturellement une fois créé.

La Console de la Terre

TREMBLEMENT DE TERRE

Fresque : Ce sortilège peut être appris à travers tout grand bouleversement de la croûte terrestre, ou alors dans n'importe quelle signe de l'activité souterraine. Les lieux enfouis sous la terre sont bien sûr les plus adaptés à l'apprentissage de ce sortilège. Ainsi, on pourra citer les tremblements de terre au Japon, les éboulements de terrain dans les hautes montagnes, ou même les plus hauts sommets du monde, comme le K2. Le Magistère devra se laisser aller à une méditation contemplative et introspective où il ressentira la multisécularité de ces bâtisses naturelles. Sentant la terre sous ses pieds ou dans ses mains, il lira dans chaque pierre, dans chaque escarpement la formule du sortilège.

Exemple : Un exemple simple pourrait se rapporter aux profondeurs les plus chthoniennes des grottes de Lascaux. Là, dans l'humidité de ces réseaux souterrains, le Nephilim pourra ressentir sa proximité avec les champs naturels terrestre, et dans les alignements de stalactites et de stalagmites, le sortilège se révélera.

Portée : 1 km

Durée : 10 secondes

Ce sortilège fait naître un tremblement de terre dans un rayon de 100 m. autour du point désigné par le lanceur. Le séisme a une amplitude de 9 sur l'échelle de Richter (soit à peu près autant que le tremblement de terre au Chili en 1960).

La Console de l'Eau

RAZ-DE-MARÉE

Fresque : Ce sortilège pourra être lu dans les grands mouvements maritimes. Cela peut être des migrations des grands mammifères marins, comme les dauphins dans le Pacifique, ou alors dans les profondeurs abyssales. On pourra aussi préférer à cela les grandes périodes de précipitations diluviennes qui s'abattent annuellement sur le Vietnam, ou encore des grandes cascades comme les chutes du Niagara. Le Nephilim entendra les vagues lui chuchoter les paroles incantatoires et se laissera bercer au gré des mouvements marins, qui l'envelopperont de leurs chaudes caresses. Il connaîtra l'ivresse des profondeurs et pourra alors opérer le rituel nécessaire au lancement du sortilège.

Exemple : Les chutes d'Angel, au Venezuela, pourraient être une Fresque intéressante pour un Hydrim Froid. Ces chutes culminent à près de 1000 mètres de hauteur et s'abattent comme le glaive sur un sol durement malmené. Le bruit que forme l'écume s'élevant comme une brume épaisse est effroyable de puissance. Il s'agit là d'un spectacle merveilleux, grandiose, presque «wagnérien».

Portée : 1 km

Durée : -

Ce sortilège crée une vague qui s'abattra sur la côte en un point choisi par le lanceur. La vague qui résulte de ce sortilège fait environ 20 mètres de hauteur pour une largeur de 100 m. On peut considérer qu'elle a un POT de destruction de 50.

La Console de la Lune

ÉCLIPSE DURABLE

Fresque : Ce sortilège peut être lu dans des lieux étranges, bizarres où se croise bien souvent la lie de la société. Des endroits marginalisés comme des bordels, des fumeries d'opium sont très adaptés, comme le sont des cimetières abandonnés et illuminés par la lune laiteuse. Il doit se dégager de l'endroit un parfum envoûtant, d'un érotisme suave et morbide, un quelque chose d'indéfinissablement moite. L'Onirim sera alors à son aise, se lovant autour d'un pilier orné de motifs pervers, tandis que son regard d'amande se promènera entre les êtres et les objets qui encombrent la place. Il se vautrera délicieusement dans cette ambiance bigarrée, souriant délicatement aux raffinements impalpables qui lui sont offerts. Dans les sourires de l'un, dans les postures indécentes de l'autre, le sortilège apparaîtra.

Exemple : La Witch Cross, dans les tréfonds du Yorkshire, en Grande-Bretagne. Une lande omise par Dieu dans ses bénédictions. Une terre rocailleuse, que les récoltes ont maudite. Un fog épais, étouffant, qui rend aussi aveugle que sourd. Quelques cris au loin, parfois. Ils brisent la monotonie du paysage. Mais personne n'y fait attention, tout le monde se placarde dans sa chaumière. Dehors, ça rôde. Et au milieu de tout cela, perdu dans la brume, un carrefour. Une croisée de chemins anodine. Personne n'en a foulé le sol depuis des lustres. Pensez donc ! Elle est maudite. Les vieux l'ont dit. Alors on boit pour oublier, et on emprunte un autre itinéraire, même si c'est plus long. «Moi, j'ai qu'une âme...»

Portée : 1 km

Durée : 1 jour

Ce sortilège crée une zone d'obscurité totale dans un rayon de 100 m. autour du point choisi par le lanceur. Cette obscurité est impénétrable et aucune source de lumière, naturelle, magique ou artificielle, ne peut en venir à bout.

Seconde Étape : Les Piliers

PURIFICATION ÉLÉMENTAIRE

Fresque : Ce sortilège peut-être lu en tout endroit où s'exprime une certaine forme de pureté, que ce soit d'un point de vue religieux ou naturel. De préférence, il s'agira d'un lieu peu connu, peut-être retiré de la civilisation, ou alors foulé par des hommes respectueux et dévots. Ainsi, on pourra citer comme exemple les plus anciennes cathédrales, les terres glacées d'Antarctique ou encore les étendues infinies du centre de l'Australie. Le Magistère pourra lire dans la virginité de ce lieu la formule de son sortilège, qui se dévoilera à ses yeux lorsqu'il prendra conscience de la perfection naturelle du site, loin de la hargne et de la véhémence humaine.

Exemple : La presqu'île de Taïmyr, au nord de la Sibérie, pourrait parfaitement convenir pour l'apprentissage de la formule de «Purification Élémentaire». Là au sommet du Byrranga, il pourra contempler ces immenses steppes froides s'étendant à perte de vue, battues par un blizzard aveuglant. Il y verra des troupeaux d'élan battre la lande de façon effrénée, et se sentira proche de la perfection faite terrestre. Il s'agit là d'un Éden de glace, perdue en des contrées presque inaccessibles, loin des regards et des luttes intestines.

Ka-élément : Le même que celui du lanceur.

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet au lanceur de purifier une zone de 1 km carré. La zone sera débarrassée des résidus de Lune Noire et d'Orichalque qu'elle contenait et deviendra hermétique à ces mêmes champs.

Lors du lancement du sortilège, il y a 20% de chance qu'un Effet-dragon du même élément que le sortilège naisse des bouleversements élémentaires. Les caractéristiques de cette créature sont laissées à l'appréciation du MJ. Elle ne sera cependant pas obligatoirement hostile au lanceur.

Troisième Étape : La Voûte

ÉLEVATION CÉLESTE

Fresque : Ce sortilège peut être appris à travers l'exploration des constellations astrales et de leur influence sur les phénomènes terrestres et marins. Le Magistère pourra contempler ces formes scintillantes à peine discernables dans l'obscurité de cette voûte étoilée, et mystiquement plonger dans cette nappe profonde. Il découvrira les positions astrales, leurs mouvements et leur fonctions cosmiques. Alors, entre les astres et les étincelles célestes, le sortilège se révélera à lui.

Exemple : Un bon point d'ancrage pour cette introspection contemplative pourrait être la planète à laquelle l'élément du Magistère est lié. Ainsi, un Pyrim pourra sentir la brûlure d'un contact métaphorique avec Mars, et se noyer dans son feu purificateur, pour en ressortir grandi. Il verra cette sphère rouge, et sentira que son essence est originaire de cette planète. Alors, la compréhension aidant, il apprendra la formule du sortilège.

Ka-élément : Le même que celui du lanceur.

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet d'élever mystiquement les champs magiques dans lesquels le Magistère modèlera son Atlantide Céleste. Cette élévation est instantanée, et invisible sur le plan terrestre. En vision-Ka, cependant, on pourra voir ces courants élémentaires jaillir et s'élever. Tous les Nephilim à moins de 1 km sentiront leur pentacle vibrer à ce phénomène grandiose.

Quatrième étape : La Nef

CRÉATION DE L'EFFET-DRAGON

Fresque : Ce sortilège extrêmement puissant peut être lu dans tous grands rassemblements d'animaux qui ont un effet certain sur la structure naturelle de leur environnement. Cela peut-être un banc de baleines, un vol de cigognes ou tout autre grand mouvement animal. C'est dans les allures de ces animaux, dans leurs formes élancées et souvent même brutales que le Magistère sentira la formule de son sortilège. Alors, il pourra se joindre à ces migrations, côtoyer ces animaux et apprendre enfin le sortilège si ardemment convoité.

Exemple : Le Nephilim pourrait suivre les grandes migrations des rares troupeaux de bisons encore en liberté en Ontario (Canada). Ce sont d'immenses migrations annuelles qu'effectuent ces lourds mammifères, des périples de plus de 1000 km. du fleuve Harricana jusqu'au Grand Lac Trout. Derrière eux, ils laissent une terre froissée, écrasée par leur lourde masse lancée à pleine allure. Lorsqu'on les sent approcher, le sol se met à trembler, un nuage de poussière s'élève de l'horizon et rapidement c'est une masse sombre, regroupée qui s'élance. Alors, dans l'avancée de ce troupeau de centaines de têtes, dans chacun des muscles bandés de ces terribles mammifères, le Magistère verra la formule de son sortilège se décliner, s'offrant à son pentacle comme un livre ouvert.

Ka-élément : Le même que celui du lanceur.

Portée : -

Durée : -

Ce sortilège permet de créer un Effet-dragon particulièrement puissant, du même élément que le lanceur. Son Ka-élément aura la même valeur que celui du Magistère, qui répartira sa valeur de Ka entre les caractéristiques de la créature (Force, Constitution, Dextérité). Les facultés et autres propriétés de l'Effet-dragon sont laissées à l'appréciation du MJ qui en décidera après concertation avec le joueur.

Une fois créée, cette créature va aller peupler les champs magiques « élevés » où elle attirera à elle d'autres Effets-dragon, qui viendront à leur tour peupler la parcelle d'Atlantide Céleste. Cette création n'est en aucune manière hostile à son créateur.

Cinquième Partie : Le Dôme

Cette dernière étape est un peu particulière dans le sens où elle se subdivise en un processus composé de cinq rituels. En effet, il ne reste plus à présent au Magistère qu'à créer les Plexus qui animeront sa parcelle d'Atlantide Céleste et qui lui donneront vie. Il pourra alors s'y retirer et l'Agartha s'ouvrira à lui.

Le Magistère devra créer à un même point cinq Plexus qui de concert formeront un Nexus qui achèvera l'ouvrage du Nephilim. Un ordre précis doit être scrupuleusement respecté. Dans un premier temps, il doit créer un Plexus de son Ka dominant. Ensuite, avec son Ka neutre favorable. Puis, le Ka neutre défavorable et le Ka opposé mineur. Enfin, il devra le créer à partir de son Ka opposé majeur.

Alors, la Magie aidant, le Nexus se formera, et les portes de son micro-monde s'ouvriront pour l'accueillir. Après tous ces efforts, il est digne de recevoir l'Agartha.

CRÉATION DU NOYAU

Fresque : Ce sortilège peut-être lu dans tout grand bouleversement des champs magiques de l'élément du Plexus concerné. Cela peut-être un incendie immense, une avalanche terrifiante, ou une inondation torrentielle. Le spectacle doit être particulièrement impressionnant, afin de stimuler la conscience du Nephilim. En aucun cas un petit incendie de forêt ne pourra convenir. Le phénomène doit avoir une ampleur considérable pour que la formule du sortilège puisse y être vue. C'est pourquoi ce sortilège est particulièrement difficile à apprendre.

Exemple : Un phénomène intéressant pour le Magistère pourrait être par exemple l'écroulement d'un Fjord à la pointe de la Finlande. Dans le fracas de cette masse cyclopéenne qui sombre sous les flots déchaînés, dans cette écume s'élevant, le Nephilim pourra voir se graver les lignes de la formule. Le mouvement sismique ainsi provoqué lui livrera les clés d'interprétation du sortilège.

Ka-élément : Au choix du Nephilim.

Portée : 10 km

Durée : -

Ce sortilège permet de créer artificiellement un Plexus de l'élément choisi en un point désigné par le lanceur. Celui-ci est permanent et possède les caractéristiques d'un Plexus naturel.



CRÉATION DE SORTILÈGES

Dans la Magie, la création de sortilèges est régie par des règles extrêmement simples qui laissent beaucoup de place à l'interprétation et qui, de par la liberté qu'elles offrent, sont déclinables à l'infini. Vous pourrez aisément les enrichir de principes de votre cru, ou plus simplement leur donner une dimension plus importante par une interprétation du personnage appropriée et une mise en situation riche.

Les Principes

En matière de Magie, la création de sortilège n'est pas un acte volontaire de la part du Nephilim. Contrairement aux formules alchimiques, la Magie est plus innée, plus intuitive (pour ne pas dire instinctive). Elle ne possède pas à proprement parler de principes complexes et rigides, mais fait plutôt appel à l'essence même du Nephilim, l'appel de son Ka.

Ainsi, la création de sortilège dans ce domaine ne peut être considérée comme un acte intellectuel où le Nephilim réfléchirait et composerait la formule de son sortilège. Il s'agit ainsi d'un acte presque incontrôlé, qui naît sans vraiment que le mage s'en rende compte.

Dans une certaine mesure, le fait de créer un nouveau sortilège magique est un acte visant à transformer un «acquis», un «vécu» en un effet désiré. Ainsi, métaphoriquement, on pourra considérer que la création d'un sortilège est la matérialisation de la sagesse acquise au cours de l'existence. Au long de ses diverses quêtes occultes, et de l'enrichissement de son pentacle, le Nephilim pourra voir se développer en lui une sorte de noyau élémentaire, une «boule» de Ka-élément. Il ne contrôlera pas sa naissance, car elle suit un processus naturel et aléatoire. Certains Nephilim pourront ne jamais voir en eux un tel noyau, d'autres en connaîtront plusieurs. Il semblerait que cet état de fait n'obéisse à aucune règle, et reste du domaine du purement hasardeux. Toujours est-il que la plupart des Nephilim connaissent un jour ce phénomène. Qu'ils arrivent à l'exploiter est une autre histoire.

Le noyau va lentement se développer, grandir et amplifier au gré des hauts faits de son porteur. Puis, un jour, comme un abcès ayant trop gonflé, il éclatera. Un effet magique totalement nouveau et incontrôlé naîtra de cet éclatement subit. Le Nephilim verra cet effet et s'il a les connaissances nécessaires pourra l'analyser pour le transformer en un sortilège. C'est aussi simple que cela le paraît. Aussi simple que les mouvements sismiques, que le principe des marées, que le cycle lunaire. Mais cela peut aussi se révéler terrifiant...

Les Règles

Pour ce qui est de la création de sortilège par un personnage, les principes restent les mêmes. Mais pour rendre cette phase de jeu plus stimulante pour le joueur, il nous a semblé intéressant de lui laisser le contrôle du phénomène de naissance du noyau élémentaire.

Techniquement, le procédé est simple. Le joueur pourra à tout moment changer un gain en points de Ka en Points de Noyau (PN). Cet échange s'effectue sur la base de 1 contre 1, et peut être utilisé pour faire éclore un noyau de n'importe quel élément. Le noyau peut être aussi important que le désire le joueur, et il peut l'alimenter de scénario en scénario, l'amplifiant au fur et à mesure de ses gains. Une fois les points investis, ceux-ci ne peuvent plus être transformés en points de Ka, par contre le noyau reste stable et peut être développé en plusieurs fois.

Ce sont ces Points de Noyau qui serviront à déterminer quel sortilège se créera. Le joueur doit décrire au MJ quel est l'effet du sortilège qu'il désire créer, et celui-ci se chargera après s'être concerté avec le joueur de traduire techniquement l'effet escompté. Pour cela, il utilisera comme guide les sortilèges décrits dans les chapitres précédents. Il aura à déterminer le cercle du sortilège, sa portée, sa durée et ses effets, et par rapport à ces critères le seuil du sortilège. Après que le MJ lui ait fait part de ces éléments, le joueur pourra toujours revoir les effets du sortilège qu'il souhaite créer afin qu'il s'adapte aux compétences de son personnage.

Pour pouvoir créer un sortilège, il est absolument nécessaire de posséder une compétence de 90% au minimum dans le cercle de Magie désiré.

Après que joueur et MJ se soient accordés sur ces éléments techniques, ce dernier fera part au joueur du coût en Points de Noyau de son sortilège, en s'aidant de la table ci-dessous.

Une fois que le noyau contient suffisamment de points de Ka dans l'élé-

COÛT DU SORTILÈGE EN POINTS DE NOYAU			
Seuil	Basse Magie	Haute Magie	Grand Secret
10-20%	3 PN	5 PN	15 PN
30-40%	4 PN	7 PN	18 PN
50-60%	5 PN	9 PN	21 PN
70-80%	6 PN	11 PN	23 PN
90%	7 PN	13 PN	26 PN

ment désiré, on considère que le noyau éclôt et que l'effet se produit. A présent, le personnage devra traduire cet effet en termes de formule. On découpera le travail de mise en formule par périodes d'une semaine. Le

joueur aura le droit à un jet de Magie dans le cercle désiré par semaine. Il lui est nécessaire d'obtenir une réussite critique pour que l'«effet» devienne par l'alchimie du pentacle «sortilège» et que le joueur puisse le rajouter à son grimoire (notons que contrairement à la création d'artefacts, il n'est pas nécessaire de rassembler plusieurs réussites critiques pour que l'effet soit traduit. Quel que soit le cercle, une seule réussite critique suffit.)

Il est possible que le MJ préfère garder une certaine emprise sur ses personnages et considère que même ludiquement, la création de sortilège doit rester inconsciente. Dans ce cas, à l'insu du joueur il développera le noyau pour le faire éclore lorsqu'il le désire et permettre au personnage de le traduire en sortilège. La méthode utilisée pour gérer la création de sortilège est laissée à l'appréciation du MJ, selon ses aspirations et ses desseins.

Exemple de Création de Sortilège

Stéphane, le joueur de Anabaseth, notre bien aimé Onirim a décidé de créer un sortilège. Prenant toujours la mouche quand on lui reproche ses faibles talents de combattant, et cela malgré son «Invulnérabilité Guerrière» (peut-être est-ce parce que ce sortilège ne fonctionne statistiquement qu'une fois sur cinq), il va concevoir le sortilège de «Pétrification», d'une part parce qu'il trouve -à raison- que cela fait très celte, et d'autre part parce qu'il se délecte à l'avance de pouvoir transformer ces chers Templiers en statues de pierre.

Son MJ, non sans avoir caché de prime abord sa surprise, traduit ce sortilège en terme de jeu. Il décide qu'il appartiendra au Grand Secret, que sa portée sera de 10 m. (la portée moyenne des sortilèges tels que celui-ci) et qu'il sera permanent. Son élément sera à juste raison la Terre et son seuil sera de 10%. Son coût sera donc de 15 Points de Noyau. Aïe ! Voilà qui est bien cher pour s'amuser. Avec des yeux de chien battu, Stéphane propose au MJ de baisser la durée à 1 mn. Le MJ acquiesce dans sa mansuétude, et fixe le seuil à 40% dans la Haute Magie. Le cœur de Stéphane palpite alors que son MJ lui annonce que dans ce cas le sortilège n'aura comme coût que 9 PN. C'est encore beaucoup, mais Stéphane est vindicatif et considère que cela est jouable.

Une campagne plus tard il parvient à rassembler 9 PN. L'effet se déclenche sous les yeux d'un Anabaseth médusé et d'un Stéphane ravi.

Il ne lui reste plus qu'à transformer cela en formule magique. Il s'enferme dans sa cave pour y travailler. Deux mois plus tard, après un jet critique en Haute Magie, l'Onirim ressort, les yeux plein de larmes, comme une mère ayant accouché. Il rajoute le sortilège de «Médusation» dans son grimoire (Stéphane a toujours aimé les néologismes).

A présent, il ne reste plus qu'à chercher un Templier sur qui expérimenter ce sortilège...



LES ENCHANTEMENTS MAGIQUES

Principes Généraux

Il peut paraître de prime abord étrange que des êtres tels que les Nephilim ressentent le besoin de créer des objets magiques. Il est vrai que de par leur nature surnaturelle, ils n'en manifestent pas expressément le besoin. Pourtant, tout au long de l'histoire de ce peuple il est fait mention de tels outils.

Il faut préciser que les objets magiques des Nephilim ne s'apparentent en aucune façon avec ceux que la tradition, à la fois populaire et ludique, nous a laissés. De tels objets sont extrêmement rares, voire rarissimes, et laborieux à concevoir, même pour un Magistère. Ce qui motive de telles créations est non pas un simple désir de regarder une belle épée voir le jour, mais bel et bien une perspective à long terme. Il est donc nécessaire de les individualiser très nettement, en leur donnant une histoire, une identité qui les élèvera au-delà du simple statut d'«objet» pour en faire presque une personnalité à part entière.

Les objets magiques sont à classer en deux types, qui répondent à des buts distincts et très différents : d'une part les artefacts, d'autre part les reliques.

Les Artefacts

Les artefacts sont des objets magiques qui n'ont essentiellement pour but que de contenir des sortilèges, devenant une matrice magique. Le Nephilim lors de leur création, va investir l'artefact du sortilège désiré, lors d'un rituel long et laborieux à mettre en place.

Les artefacts actifs ont pour but de palier à une déficience du Ka-élément, permettant au Déchus de faire appel au Ka-élément contenu dans l'objet plutôt qu'au sien. Ainsi, il pourra lancer des sortilèges qui lui seraient sinon presque inaccessibles, du fait d'un Ka-élément trop faible.

Les artefacts passifs, quant à eux, sont régis par les mêmes principes que les artefacts actifs, mais ne possèdent pas de réserve de Ka-élément propre. Ces objets sont généralement les plus récents, depuis que l'on s'est rendu compte de l'arme que les actifs devenaient dans les mains d'un Templier, qui pouvait en user à sa guise. Ces artefacts sont plutôt destinés à remplacer un focus parfois encombrant lorsque le Nephilim ne veut pas, pour des raisons qui lui sont propres, graver le sortilège dans son pentacle. Ils peuvent aussi être légués ou transmis à des Frères qui les utiliseront à leur gré. Ils

sont en effet souvent bien plus discrets qu'un focus, puisque presque rien ne les démarque d'un objet normal, usuel.

Création d'un Artefact

Dans un premier temps, le Nephilim doit choisir l'objet qui sera la matrice pour le sortilège qu'il va y implanter. Cet objet peut revêtir n'importe quelle forme, mais il est préférable qu'il soit le plus résistant et le moins encombrant possible. Cela peut aller de l'anneau à l'épée, en passant par le bâton ou la dague. Les Nephilim, pour des raisons de tradition, préfèrent souvent recourir à des objets archaïques, antiques ou moyenâgeux. Le Nephilim devra ensuite choisir le sortilège qu'il va implanter dans l'objet. Pour cela, il est nécessaire qu'il maîtrise le cercle de Magie de ce sortilège à 90%, sans quoi, il n'aura pas les compétences nécessaires.

Après cela, il pourra procéder au rituel d'enchantement. On découpera artificiellement ce rituel en périodes d'une semaine. Cela entend que lorsqu'on désire enchanter un objet, le temps minimum à y consacrer est d'une semaine de labeur intensif, dédié aux diverses manipulations, incantations et autres rites magiques nécessaires. Cette première étape est destinée à préparer l'objet à accueillir le sortilège.

Pour chaque semaine de rituels, le Nephilim aura droit à un jet sous sa compétence dans le cercle du sortilège. Une réussite critique est nécessaire pour préparer l'objet pour la Basse Magie, deux réussites critiques sont nécessaires pour la Haute Magie et trois réussites critiques pour le Grand Secret. Cela entend que pour préparer un objet à recevoir un sortilège du Grand Secret, au minimum trois semaines seront nécessaires.

Ensuite, le Nephilim devra attendre une grande conjonction extrêmement favorable dans l'élément du sortilège pour accomplir le transfert. Cela entend que le modificateur astrologique devra être égal à 10.

Le Nephilim pourra alors transférer le sortilège dans l'artefact. Pour ce faire, il devra sacrifier une partie de son Ka-élément afin de véhiculer le sortilège dans l'objet. Le Ka-élément est comme toujours celui du sortilège. Pour connaître cette valeur, consultez la table ci-dessous.

SACRIFICE DE KA-ÉLÉMENT POUR LE TRANSFERT DU SORTILÈGE			
Seuil	Basse Magie	Haute Magie	Grand Secret
10-30%	1 points	2 points	3 points
40-60%	2 points	3 points	4 points
70-90%	3 points	4 points	5 points

Dans le cas d'une création d'artefact passif, la procédure s'arrête là.

Si le Nephilim souhaite créer un artefact actif, il devra investir une réserve de Ka dans l'artefact, qui servira à lancer le sortilège contenu. Pour cela, il doit attendre un jour de grande conjonction du Ka-élément dont il souhaite investir l'objet. Il transférera dans l'artefact une réserve de Ka de son choix, allant de 1 point à l'infini. Néanmoins, la seule restriction est que pour chaque point transféré, une heure de rituel est nécessaire. Donc, il ne pourra en transférer plus de 24. Il est toutefois possible d'étaler ce transfert sur des années, voire des siècles. La réserve de Ka ne s'évaporerait pas, quoi qu'il arrive. Il est même tout à fait possible qu'un autre Nephilim investisse de son Ka dans l'artefact, pour peu qu'il connaisse le Nom de l'artefact (voir plus bas).

Propriétés et Limites de l'Artefact

Un artefact peut être identifié comme tel par la vision-Ka, et cela qu'il soit passif ou actif. De plus, il acquiert quelques propriétés en fonction de l'élément du sortilège qu'il contient. Ainsi, un artefact du feu pourra être plus chaud qu'il ne l'est normalement, un artefact de l'eau sera humide, un artefact de la terre sera plus lourd, etc.

Le temps que nécessite le lancement d'un sortilège à partir d'un artefact est égal à celui d'un sortilège normal. Prenez donc comme référence le seuil du sortilège contenu dans l'objet.

La résistance de l'artefact aux chocs et autres agressions est aussi augmentée. On considère que ses points de résistance (qui sont l'équivalent des PdV pour les objets) sont multipliés par les points de Ka investis dans l'objet. Ceci ne concerne que les artefacts actifs. Pour des exemples de points de résistance (PR) de quelques objets courants, voir la table ci-dessous.

S'il le désire, le mage peut investir des points de Ka supplémentaires dans le seul but d'augmenter la résistance de l'objet. Ces points s'ajouteront aux autres en ce qui concerne la multiplication.

Le nombre de sortilèges que peut contenir un objet est fonction de son volume et de sa matière. On considère qu'un sortilège du Grand Secret équivaut à trois sortilèges de Basse Magie, ou à deux sortilèges de Haute Magie. Ainsi, un sortilège de Grand Secret vaut deux sortilèges de Haute Magie. Pour ce qui concerne la contenance des objets, aidez-vous des indications de la table fournie ci-dessous.

CONTENANCE DE QUELQUES OBJETS EN SORTILÈGES

Objets	PR	Contenance matricielle (en sortilèges de Basse Magie)
Épée	20	4 sortilèges
Anneau	5	1 sortilège
Bâton	8	2 sortilèges
Boule de cristal	6	2 sortilèges
Casque en métal	15	3 sortilèges
Jarre en terre	2	1 sortilège

Certaines matières sont plus réceptives à la Magie que d'autres. Ainsi, la table ci-dessous vous fournira le multiplicateur à appliquer à la contenance et à la résistance selon la matière dont est conçue l'artefact.

MODIFICATEURS DE CONTENANCE ET RÉSISTANCE

Matières	Multiplicateur de contenance	Multiplicateur de résistance
Or	x 3	x 2
Argent	x 2	x 3
Diamant	x 4	x 5
Ivoire	x 2	x 3
Mercure solidifié	x 1	x 4

Utilisation d'un Artefact

Pour utiliser un artefact, il est nécessaire de connaître son Nom. Le Nom est l'identité magique de l'objet, donnée par le mage lors de l'enchantement. En règle générale, pour apprendre le Nom d'un artefact, il est nécessaire de se le faire révéler par l'enchanteur, ou alors il faudra prospecter à la recherche de ce catalyseur d'effet magique. Le Nom laisse toujours son empreinte à travers les utilisations et les possesseurs de l'artefact. Pour apprendre le Nom d'un objet, il est nécessaire de pouvoir retracer son histoire, depuis sa création jusqu'à l'utilisation qu'en ont fait ses divers possesseurs. C'est alors seulement que le Nom se révélera. Avant cela, il sera souvent nécessaire d'effectuer de longues recherches en bibliothèques ou en herméthèques, rencontrer diverses figures liées à l'artefact afin qu'un lien empathique se tisse entre le possesseur et l'objet et que celui-ci révèle son Nom.

Une fois ce Nom appris, le possesseur est à même d'utiliser l'artefact. Pour ce faire, il doit prononcer ce Nom et recourir à lui pour invoquer l'effet désiré. Dans le cas d'un artefact passif, le Nephilim pourra lancer le sor-

tilège contenu dans l'objet, les jets de Magie et de Ka sont toujours nécessaires.

Dans le cas d'un artefact actif, le jet de Magie est indispensable, mais le jet de Ka s'effectuera à partir de la réserve contenue dans l'objet. Cette réserve est soumise, cela va de soit, aux modificateurs astraux journaliers.

Exemple de Création d'Artefact

Anabaseth, un Serpent, décide de créer un artefact actif du feu qui palliera sa déficience dans cet élément. Il est particulièrement intéressé par le sortilège d'«Invulnérabilité Guerrière», qui clouera les becs persiflants de certains de ses compagnons Pyrim qui médisaient quant à ses capacités de combattant. «Invulnérabilité Guerrière» est un sortilège de Haute Magie avec un seuil de 80%. Soit. Cela ne va pas décourager notre cher Onirim.

Il s'est muni d'une dague en diamant qu'il a découverte dans une zigourat maya lors d'une précédente incarnation, et qu'il a dissimulée dans l'espoir de l'utiliser comme support pour ce sortilège. Voilà qui fut une riche idée.

Se munissant du focus contenant le sortilège, il procède aux enchantements, s'enfermant pendant une longue semaine dans sa cave. A la fin de ce délai, il fait un jet sous sa compétence de Haute Magie qui est de 93%. 58. Échec. Voilà qui retarde notre bon ami.

Ce n'est que 8 mois plus tard, au prix de lourds efforts qu'il arrive à rassembler les deux réussites critiques nécessaires. Enfin !

Il peut à présent transférer le sortilège. La prochaine grande conjonction avec le modificateur adéquat, d'après ses prédictions, aura lieu dans 15 semaines, le lundi. Il attendra bien, après ces 8 mois de labeur acharné.

Le jour arrive et Anabaseth peut enfin transférer le sortilège. Il sacrifie donc 4 points de son Ka-feu et transfère le sortilège à partir du focus. Mais comme il veut en faire un artefact actif, il va lui octroyer une réserve de Ka.

Il lui reste à présent 18 points de Ka-feu. Il décide d'en transférer 8 points directement. Il pourra toujours le charger davantage plus tard.

Son artefact a donc les caractéristiques suivantes : PR 12 (le meneur a statué qu'une dague a une telle résistance naturelle) X 5 (diamant) X 12 (nombre de points de Ka contenus dans l'objet) = 720. Disons qu'elle est quasiment indestructible. Contenance 3 (dague) X 4 (diamant) = 12. La dague peut contenir 12 sortilèges de Basse Magie. Il y a donc encore de la place !

Voilà donc Anabaseth muni d'une dague contenant le sortilège d'«Invulnérabilité Guerrière» qu'elle peut lancer avec un pourcentage de 16% (8 points de Ka-Feu X 2 pour la Haute Magie). L'Onirim devra encore investir des points de Ka pour que l'artefact se rentabilise, et il s'en va donc voir son cher ami Horfaretal, Phénix notable, pour lui demander son avis et quémander quelques sacrifices pour la survie de son compagnon bien-aimé. Ah, ces Serpents...

Les Reliques

Contrairement aux artefacts, les reliques n'ont pas un but utilitaire, mais répondent à une autre logique. En effet, ces objets magiques sont destinés à devenir des supports de la sagesse de leur créateur, qu'il transmettra aux siens afin de les soutenir dans leur quête de l'Agartha. Ainsi, on pourra dire que leur création répond à des désirs purement altruistes, qui n'apportent absolument rien au Nephilim à part la satisfaction d'avoir aidé ses Frères et d'avoir laissé derrière lui un témoignage de son existence.

En fait, les reliques sont destinées à accueillir une partie, même infime, de l'expérience de leur créateur et de sa sagesse. Ils contiennent des morceaux de ses multiples incarnations, des images, des sensations, destinés à aiguillonner d'autres Déchus vers les chemins que lui-même a défrichés. La préparation d'une relique obéit aux mêmes règles que pour les artefacts, à ceci prêt que l'on considère qu'elle devra recevoir un sortilège du Grand Secret et que les points sacrifiés pour la préparation sont exprimés en Ka général et non en Ka-élément.

Après avoir fait cela, l'enchanteur va investir une partie de son essence dans l'objet, essence qui s'exprime en points de Ka.

Selon le nombre de points de Ka transférés, les souvenirs contenus dans l'objet peuvent être plus ou moins importants. En règle générale, on utilisera la table fournie ci-dessous comme référentiel en ce qui concerne la création de tels objets magiques, et du «vécu» qu'ils contiennent.

SOUVENIRS DE LA RELIQUE EN FONCTION DE LA RÉSERVE DE KA

Réserve de Ka	Indications de la relique
1-3	Les souvenirs sont très vagues, flous. Il s'agira essentiellement d'indications sur l'identité de l'enchanteur. Il pourra indiquer son Ka dominant, et des sensations peu précises quant à son tempérament.
4-8	Les éléments sont plus précis. On pourra connaître son identité, et obtenir quelques «flashes» quant à son existence. Ces visions seront néanmoins très brèves, et bien souvent énigmatiques.
9-15	A partir de cette somme de Ka, les informations délivrées par la relique sont bien plus importantes. On sentira précisément la personnalité du créateur, on pourra même avoir l'impression de le connaître intimement. Des images apparaîtront quant à son existence et ses hauts faits. On pourra trouver des indications quant aux quêtes qu'il a effectuées, aux figures marquantes qu'il a rencontrées, etc.
16-26	Les images seront cette fois-ci nombreuses et précises. Le possesseur de la relique pourra assister à des scènes extraites de l'existence de l'enchanteur, et même assister à la création de l'objet magique. Il «sentira» monter en lui l'essence du Nephilim, qui brièvement lui révélera certains secrets que seul lui détiendrait. Après cela, le possesseur a vraiment l'impression de connaître très bien le créateur.
27 et +	Le possesseur pourra lire comme dans un livre les incarnations de l'enchanteur. Il pourra même avoir l'impression de ne faire qu'un avec lui. La précision des révélations et des scènes vécues est fonction de la somme de Ka que la relique contient.

Tout comme les artefacts, les reliques ont un Nom, qu'il faut découvrir pour activer l'objet. La procédure de recherche de ce Nom est similaire à celle des artefacts.

Il est à noter que les reliques réagissent au Ka, et qu'en conséquence elles sont inutilisables par les humains, même munis d'un homoncule.

Note : Il est évident que les reliques sont plutôt destinées à être utilisées comme tremplin dans un scénario plutôt que comme création de vos personnages. En effet, de par les sacrifices que la création d'un tel objet nécessite, il est peu probable qu'ils émettent le pressant désir d'en fabriquer.

Les reliques font d'excellents supports pour un scénario, pouvant motiver les Nephilim dans une quête où un autre a échoué. Elles doivent cependant être utilisées avec parcimonie, car elles sont encore plus rares que les artefacts.

Exemple de Relique

L'objet de bien des convoitises est le mythique Heaume de Tedor, conçu il y a des siècles de cela par le Faërim Juglan.

C'est une relique contenant 15 points de Ka.

Une fois le Heaume sur la tête, et que le possesseur aura prononcé son Nom («Ek-Kailin-Behemol» ce qui signifie «Gloire Terrible des Puissants et Couperet Impitoyable des Régents»), le Nephilim pourra sentir à ses côtés l'Elfe. Il ressentira son courage et sa détermination, mais aussi son calme posé. Il le verra embarquer sur un navire au XVIIème siècle, la «Belle Madeleine», à La Rochelle, en direction des Indes occidentales.

Après cela il le verra chercher quelque chose dans une cité de pirates dans l'Île de la Tortue et verra le visage d'un Triton qui n'est pas nommé, mais qui semble avoir beaucoup d'importance pour le Faërim. D'autres visages et d'autres lieux se succéderont, mais peu seront identifiables.

Mais la détermination de Juglan gagnera le possesseur qui, n'en doutons pas, partira sur les traces de cette quête tropicale et exotique qui laissa un goût amer d'échec au palais du Nephilim.

La première étape est La Rochelle, où peut-être la «Belle Madeleine» pourra donner quelques précieux indices. Nul doute que l'esprit de Juglan, enchanteur de la relique, sera aux côtés du questeur. N'a-t-il pas d'ailleurs créé cet objet afin que d'autres réussissent là où il avait échoué ?

Comme vous le voyez, les possibilités offertes par les reliques sont infinies. Elles peuvent à elles seules soutenir des aventures, ou alors lancer les Nephilim sur les traces d'un trésor perdu et oublié. Ou alors plus simplement raviver le Feu Sacré dans le pentacle d'un Nephilim qui désespérerait de voir poindre à l'horizon la cime de l'Agartha.



Libe expendij artis magice: -

Incipit compendij artis magice fin cur
su ne yctematu uirtute cui sine elegatue
a deo nō sine eleuatoe intef ul corpōis
unde potēs spēs figatos i arte cōdentato i
fōrā mōstrōt. et dūsfōr. aialū et hōū
hūanor. q uadū sit nubes mō huc mō illuc
et hō tōū sit expnāpā nālib cūs fōrātis
uirtutib mxtis exstētib ab alijs actib ai
q b ars magna fōrāt nālū Qr si uellis in
telligē ppetatē hui scēne idelligē sua i hūa
p q fōrāt et unde pōt exire q de una sua
fōrāt una alia. Tu dūc aq st exire ab una
pte nē p qual cōfōrāt tota at alkūme Vn
una fōrāt lapidē uolatilē cū mō et mōrē
et alia sit cū fixū aduelle opatōū et ibi

nā opat elare cōfōrāt p apptōū Cōfōrāt et tota at lapidatū p dūas sūbs aquas
factas p alkūmā si st altius nē quāuis de eadē mā fūit in suo pma Silū ars pns cōn
net sua mltia iqb uirtutes fūe uūit q fūit cōū potēcia fūe mltia mirabilia p q st
introduce i pōpū retinacū sine fōrā actōe ad cū q dē cōis a simplū nā stite i elis si
plūb et pōtis. Si uis fūe un cōfōrāt in arte magica colūpnas q dūx sup q s est
fōndata repiet in lib totū artis magice q st electa dū taxat p bōm et intelligēb q alpi
tū nō cōfōrāt i cūs dūmū. Et tōūm hōc elare ē demonstratū i libeo sup allegato
ille liber ellegat in lapidario i cū ubi loq de diamātū cōfōrātōe curba medū capli
ubi dū Si q plūes fūit q sepdu q nescūt fōrāt libe magice q dē dūm bono regi cōd
udo et ubi mirabilia uidebū quō debet agē defacto et cauēf de mūdo q nō possit
te cōfōrāt p mūdū Si opatēf cū ex omēs gentē nec dūo tibi anpli? Pratica de
cōfōrātōe lapidū p bōt nec nō lapidū pōrōcū p lapidū pma uēgē et mēz dū Cōpōtō

Cape nigrū nigrū nigrū et ex eo p bō dēx ul octo aque uite pmo.

Auna destilla i uasē uitro et i pma distillatōe solū reape pte unā cū dimēdia et
hāc pte tēnē pōne ad distillandū et hūi fē q pte et tēno distilla et hūi reape
duat et in qnta distillatōe pūco minus q totū et sic destilla illā ad vi ul viij uasē

Reape uij oīs hūi aq et eaf accue distillatū illas. Ligactio solis et lune

ai uegetabilib p bō q st apū et r Vide in aia aia et p pōe aqua ad uas curā
Reonis i fūno calidissio ul in uimāia ul i balneo hōc aqua dissoluit oīa corpōra me
tallōū cum suat spēs cōfōrātōe pōpūca i fēri demonstrabit q ē de una sine qua
nichil pōt fieri in magno hūi artis. Aqua calidatōis oīa corpōra

Gymia caplōt collige et de terra reape quq oīs et de aqua tū oīs

duat cū pōdū ē viij onāz libat et totū mxtū sōlūt molles i mollēdmo
in armōco dēnē tōū dissolūt in aqua clārā tūc pōnt in uasē uitro cū elēbico
supposito et distilla totū mā pmo faciendo ignē de sēratuta lignōū capiēdo de se
ratuta dū ptes et de carōnib pūf ul fūis unā cū dimēdia et parū de fūfūre sicco

INDEX



De Occulta Magica

30859

disc



Dans cet index vous trouverez l'ensemble des sortilèges contenus dans le présent ouvrage classés par ordre alphabétique et par cercle de Magie. Vous pourrez vous y référer pour vous retrouver plus aisément lors d'une éventuelle consultation durant vos parties. Pour chacun des sortilèges ont été résumées les informations les plus importantes (seuil, Ka-élément) afin de ne pas avoir à chercher la description du sortilège pour obtenir les dites informations.

De plus, afin de «réactualiser» vos feuilles de personnage, vous pourrez établir la correspondance entre ancienne et nouvelle terminologie à l'aide des tableaux qui vous sont fournis plus loin. Néanmoins il serait utile de se reporter par précaution à la description complète du sortilège pour noter d'éventuelles modifications entre l'ancienne et la nouvelle version.

Index des sortilèges de Basse Magie

Format : Nom du sortilège (ancienne terminologie) / Ka-élément / Seuil / Page

Adresse du Juste (Dextérité) / Eau / 30%	45
Altération de la Croûte Terrestre (Déplacer la Terre) / Terre / 20%	53
Altération de la Surface Marine (Déplacer l'Eau) / Eau / 40%	56
Attirance Charismatique (Charme) / Lune / 20%	34
Barrage Fluvial / Eau / 60%	41
Bouillir & Chauffer (Réchauffement) / Feu / 20%	30
Cantique des Vents / Air / 20%	24
Cartographie Céleste / Lune / 40%	37
Chariot des Vents (Rapidité) / Air / 50%	61
Cicatrisation des Plaies (Soins) / Terre / 20%	65
Compréhension Infuse (Comprendre les Langues) / Air / 70%	32
Croissant Lumineux (Croissant Lumineux) / Lune / 20%	36
Danse de Louange / Eau / 50%	25
Désaltération Subite / Eau / 40%	57

Dialogue Végétal (Parler avec les Plantes) / Terre / 40%	32
Douceur Calligraphique / Eau / 10%	34
Duperie de la Foi / Lune / 60%	25
Eau & Vapeur (Bouillir l'Eau) / Eau / 20%	57
Flocons de Feu / Feu / 60%	38
Furie des Flammes / Feu / 80%	44
Guide des Brises / Air / 30%	61
Liquéfaction de la Matière (Rendre Liquide) / Eau / 70%	40
Localisation du Noyau Aérien (Trouver Plexus de l'Air) / Air / 50%	37
Localisation du Noyau Infernal (Trouver Plexus du Feu) / Feu / 50%	53
Localisation du Noyau Lunaire (Trouver Plexus de la Lune) / Lune / 50%	36
Localisation du Noyau Marin (Trouver Plexus de l'Eau) / Eau / 50%	40
Localisation du Noyau Terrestre (Trouver Plexus de la Terre) / Terre / 50%	66
Mange Mémoire / Lune / 70%	60
Mange Plaies / Terre / 20%	48
Murmures Aériens (Murmures Aériens) / Air / 20%	52
Nuages Étouffants (Fumée) / Feu / 40%	29
Paume Pyrétique (Paume Pyrétique) / Feu / 20%	52
Présence Sulfureuse / Lune / 30%	28
Puissance Furieuse (Force) / Feu / 30%	44
Purification Ambiante (Purifier l'Air) / Air / 20%	64
Purification de l'Aliment (Purifier la Nourriture) / Terre / 30%	54
Putride Flétrissement / Terre / 20%	29
Résistance à la Chaleur / Feu / 50%	58
Ruisseau de Mots / Air / 40%	33
Savoir Naturel / Terre / 30%	42
Sanctification du Site Sacré / Terre / 70%	26
Souffle Inspirateur / Air / 10%	24
Spleen (Spleen) / Lune / 80%	60
Survie Pélagique (Survie Pélagique) / Eau / 20%	41
Torche de Chair (Membre Pyrétique) / Feu / 70%	64
Toucher Purificateur (Soigner les Maladies) / Terre / 70%	46
Translucidité Matérielle (Rendre Transparent) / Air / 30%	65
Vigueur Héroïque / Terre / 30%	45
Voile d'Illusion (Illusion Visuelle) / Lune / 40%	28
Voix Trompeuse (Illusion Auditive) / Lune / 30%	56
Yeux de Braise / Feu / 50%	62

Index des sortilèges de Haute Magie

Format : Nom du sortilège (ancienne terminologie) / Ka-élément / Seuil / Page

Anticipation Souveraine / Feu / 80%	83
Combustion Spontanée (Combustion) / Feu / 60%	111
Conseils Avisés / Eau / 70%	90
Croque-Mémoire / Lune / 80%	116
Danse de la Pluie (Faire Pleuvoir) / Eau / 50%	106
Danse des Pierres / Terre / 90%	112
D'Eau à Glace / Eau / 40%	99
Déplacement Chthonien (Déplacement Souterrain) / Terre / 80%	106
Domination Animale / Terre / 50%	103
Don Ailé (Faire Voler) / Air / 80%	84
Écoute des Vents / Air / 50%	94
Élévation Aérienne (Vol) / Air / 70%	102
Enveloppe de Flammes (Corps Pyrétique) / Feu / 80%	103
Envoûtement de Persécution / Lune / 90%	99
Extension Élémentaire / cf. description / 90%	92
Fascinante Terreur (Peur) / Lune / 20%	78
Fournaise de Témérité / Feu / 60%	100
Fusion Élémentaire / Terre / 90%	98
Glaive Élémentaire (Épée de ...) / cf. description / 20%	91
Glâm Dicinn / Lune / 90%	95
Gravure Spirituelle / Air / 60%	79
Inspiration Impromptue / Air / 20%	110
Intrusion Amorcée / Eau / 70%	83
Invulnérabilité Guerrière / Feu / 80%	95
Langage Universel (Lire les Langues) / Air / 30%	80
Langue qui Fourche / Feu / 10%	111
Lecture du Savoir (Lire les Connaissances) / Air / 40%	96
Libération de la Grêle / Eau / 50%	107
Manteau Élémentaire (Manteau de ...) / cf. description / 10%	92
Métamorphose Brumeuse / Air / 90%	115
Miroir Réverbérant (Réflexion) / Lune / 30%	82
Négation de la Gravité (Anti-Gravité) / Lune / 40%	104

Œil Inquisiteur / Feu / 20%	88
Organes Rocailleux / Terre / 20%	94
Orgasme Artificiel (Donner du Plaisir) / Terre / 30%	102
Peau de Caméléon (Caméléon) / Lune / 70%	108
Philtre Hormonal / Terre / 90%	82
Pouvoir de Dieu / Terre / 90%	110
Présence Invisible (Discrétion) / Eau / 30%	114
Pureté du Pentacle / Lune / 80%	108
Purification Aquatique / Eau / 20%	114
Sceau du Condamné / Feu / 90%	115
Sculpture Faciale / Lune / 90%	88
Source Jaillissante (Source) / Eau / 20%	79
Suprême Bénédiction Morale (Soigner la Folie) / Terre / 50%	78
Tromperie Infâme (Tromperie) / Lune / 40%	107
Verbiage Animal (Parler aux Animaux) / Terre / 10%	87
Verdict Loyal (Jugement) / Feu / 50%	86
Vérité Calligraphique / Air / 40%	98
Vision Décalée / Terre / 90%	90
Volcan Vocal (Cri) / Feu / 30%	87

Index des sortilèges de Grand Secret

Format : Nom du sortilège (ancienne terminologie) / POT de purification / Seuil / Ka-élément / Page

Absorption Tactile / 50 / 50% / Air	154
Colère Végétale / 50 / 10% / Terre	135
Contamination de la Combativité / 40 / 30% / Feu	137
Création de l'Effet-dragon / - / - / spécial	165
Création du Noyau (Créer un Plexus de ...) / - / - / spécial	166
Cyclone Dévastateur (Créer un Cyclone) / - / - / Air	159
Déshydratation Fatale / 80 / 30% / Eau	136
Dichetal do chennaib / 80 / 10% / Air	136
Dissimulation des Métamorphoses / 80 / 40% / Lune	154
Dluie Fulla (Folie) / 50 / 10% / Lune	144
Éclipse Durable (Éclipse) / - / - / Lune	162
Élévation Céleste / - / - / spécial	164
Envol du Dragon / 70 / 80% / Feu	155
Éruption Volcanique (Éruption) / - / - / Feu	158
Feu Sacré Purificateur (Combustion Complète) / 60 / 10% / Feu	142
Fleur des Eaux (Tourbillon) / 40 / 10% / Eau	148
Poète des Rêves / 70 / 40% / Lune	156
Présence Éthérale / 70 / 40% / Air	143
Purification Élémentaire / - / - / spécial	163
Raz-de-Marée (Raz-de-Marée) / - / - / Eau	161
Recomposition du Savoir (Changer les Connaissances) / 40 / 10% / Air	142
Relever d'Entre les Morts (Rendre la Vie) / 80 / 60% / Terre	148
Savoir Infus / 60 / 10% / Air	150
Suprême Métamorphose / 60 / 50% / Terre	144
Terre de Rédemption / 50 / 50% / Feu	149
Transparence Élémentaire / 70 / 70% / Lune	149
Tremblement de Terre (Tremblement de Terre) / - / - / Terre	160
Viol des Sens / 40 / 40% / Lune	138
Voyageur des Vents / 70 / 60% / Air	156

Correspondances de Basse Magie

Ancienne Terminologie

Nouvelle Terminologie

Bouillir l'Eau	Eau & Vapeur
Charme	Attirance Charismatique
Comprendre les Langues	Compréhension Infuse
Croissant Lumineux	Croissant Lumineux
Dextérité	Adresse du Juste
Déplacer l'Eau	Altération de la Croûte Marine
Déplacer la Terre	Altération de la Croûte Terrestre
Force	Puissance Furieuse
Fumée	Nuages Étouffants
Illusion Auditive	Voix Trompeuse
Illusion Visuelle	Voile d'Illusion
Membre Pyrétique	Torche de Chair
Murmures Aériens	Murmures Aériens
Parler avec les Plantes	Dialogue Végétal
Paume Pyrétique	Paume Pyrétique
Purifier l'Air	Purification Ambiante
Purifier la Nourriture	Purification de l'Aliment
Rapidité	Chariot des Vents
Réchauffement	Bouillir & Chauffer
Rendre Liquide	Liquéfaction de la Matière
Rendre Transparent	Translucidité Matérielle
Soigner les Maladies	Toucher Purificateur
Soins	Cicatrisation des Plaies
Spleen	Spleen
Survie Pélagique	Survie Pélagique
Trouver Plexus de l'Air	Localisation du Noyau Aérien
Trouver Plexus de l'Eau	Localisation du Noyau Marin
Trouver Plexus du Feu	Localisation du Noyau Infernal
Trouver Plexus de la Lune	Localisation du Noyau Lunaire
Trouver Plexus de la Terre	Localisation du Noyau Terrestre

Correspondances de Haute Magie

Ancienne Terminologie	Nouvelle Terminologie
Anti-Gravité	Négation de la Gravité
Caméléon	Peau de Caméléon
Combustion	Combustion Spontanée
Corps Pyrétique	Enveloppe de Flammes
Cri	Volcan Vocal
Déplacement Souterrain	Déplacement Chthonien
Discrétion	Présence Invisible
Donner du Plaisir	Orgasme Artificiel
Épée d'Air	Glaive Élémentaire
Épée d'Eau	Glaive Élémentaire
Épée de Feu	Glaive Élémentaire
Épée de Lune	Glaive Élémentaire
Épée de Terre	Glaive Élémentaire
Faire Pleuvoir	Danse de la Pluie
Faire Voler	Don Ailé
Jugement	Verdict Loyal
Lire les Connaissances	Lecture du Savoir
Lire les Langues	Langage Universel
Manteau de l'Air	Manteau Élémentaire
Manteau de l'Eau	Manteau Élémentaire
Manteau du Feu	Manteau Élémentaire
Manteau de Lune	Manteau Élémentaire
Manteau de Terre	Manteau Élémentaire
Parler aux Animaux	Verbiage Animal
Peur	Fascinante Terreur
Réflexion	Miroir Réverbérant
Soigner la Folie	Suprême Bénédiction Morale
Source	Source Jaillissante
Tromperie	Tromperie Infâme
Vol	Élévation Aérienne

Correspondances de Grand Secret

Ancienne Terminologie

Créer un Plexus de l'Air
Créer un Plexus de l'Eau
Créer un Plexus du Feu
Créer un Plexus de la Lune
Créer un Plexus de la Terre
Changer les Connaissances
Combustion Complète
Éclipse
Éruption
Folie
Raz-de-Marée
Rendre la Vie
Tourbillon
Tremblement de Terre

Nouvelle Terminologie

Création du Noyau (Aérien)
Création du Noyau (Marin)
Création du Noyau (Infernal)
Création du Noyau (Lunaire)
Création du Noyau (Terrestre)
Recomposition du Savoir
Feu Sacré Purificateur
Éclipse Durable
Éruption Volcanique
Dluie Fulla
Raz-de-Marée
Relever d'Entre les Morts
Fleur des Eaux
Tremblement de Terre

ILLUSTRATIONS DE FOCUS

VOUS TROUVEREZ DANS LES PAGES QUI SUIVENT QUELQUES EXEMPLES DE FOCUS RECÉLANT DES SORTILÈGES. CE SONT LE PLUS SOUVENT DES FOCUS NON-ORIGINAUX. N'HÉSITEZ PAS À PHOTOCOPIER ET À DISTRIBUER CES ILLUSTRATIONS À VOS JOUEURS LORSQU'ILS TROUVENT DES FOCUS.



Boetes anthropophylax hic stel
las in aperta manu. iij. que
non occidunt in capite. i. in sin
gulis humis et manibus signa.
in dextro cubito. i. in genita
i. in singulis pedibus singulas.
Boetes post regum iras ma
iores uersis pedibus ad uirgine
iudicis.



Scorpionē calcat
Serpentarius.



Virgo h̄c stellam ī capite
obscurā. ī singlis h̄m̄is
singlas ī sinist̄ ala. ī sin
gulis auribz singlas. in
singlis manibz singlas.
s; ī sinist̄ clauoē quocurū
spica. ī tunc ea obscuras. vi.
ī singlis pedibz singlas. sin



Leo h̄t stellas in capite .iij. i collo .ij. i pedore .i. i spina

in in cauda media. i. i. sum
 imitare caude. i. clau
 sub uentre. i. sub pe
 dore. y. i. pedibz por
 bz claram. i. in me
 dierate uentris. i.
 in ribz. i. in posteriori genu. i.
 Summa. xviij. uidet. i. alie ad



Quia h̄c stellas i p̄te
re. ij. q̄s appellantur alinos.
ut q̄s ē in uia cauda canis
colons q̄ p̄p̄u appellat
in dextis ut i p̄te p̄te
ij. obdure. in sinistra
p̄te p̄te p̄te. ij. i p̄te. ij.
i p̄te. i. in dextro comi.
ij. summa. xcvij.



singulos . in sinistro cu
 geni . i . in pedibz singul
 que uocatur pp . Summ
 leuo latere agnoscen



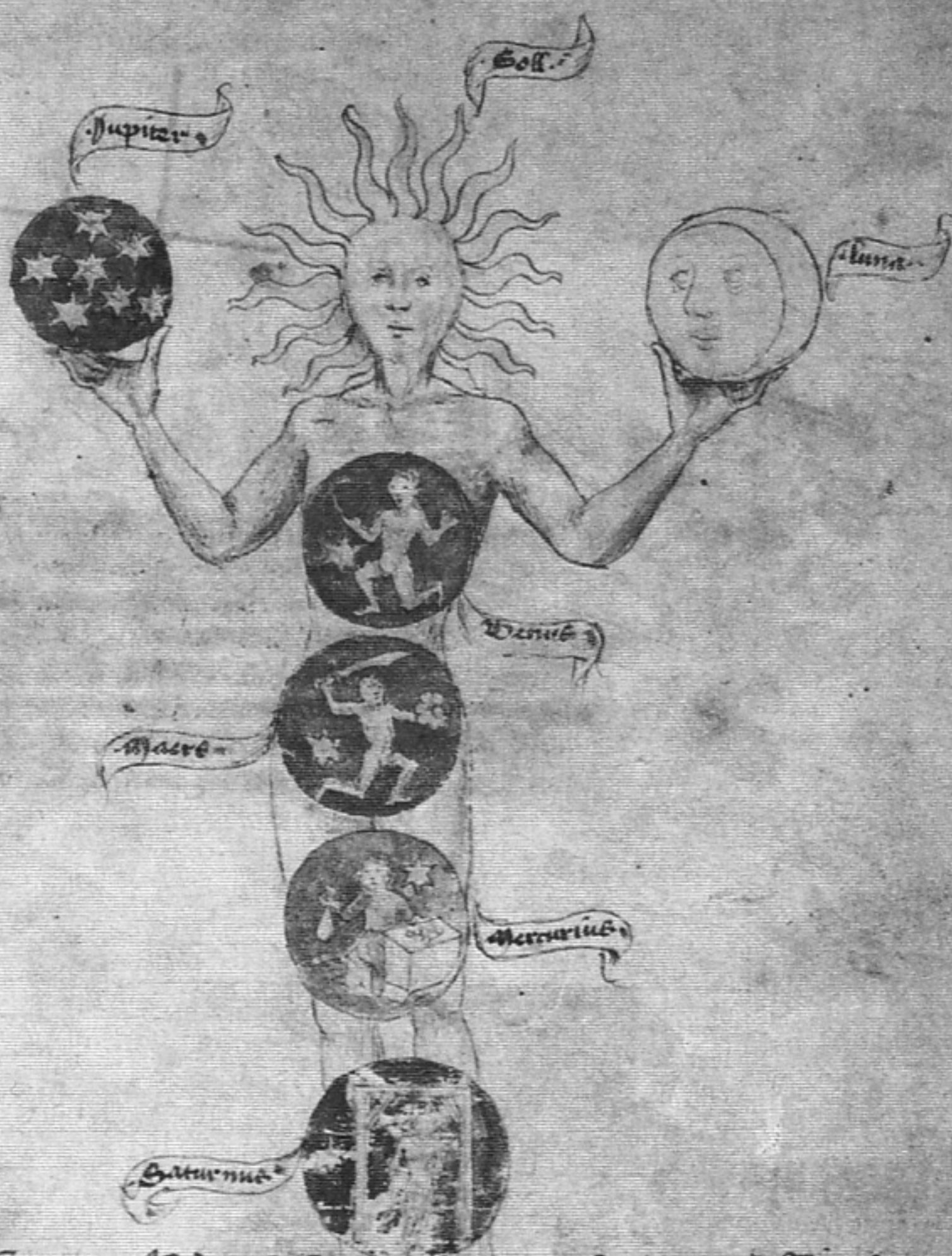
Agitator coenitauri huiusmodi tange



Sunt autem in
 leathalamitis
 ut patet in
 da. *capitulum*
 postea.
 Sed septima obla
 ca.



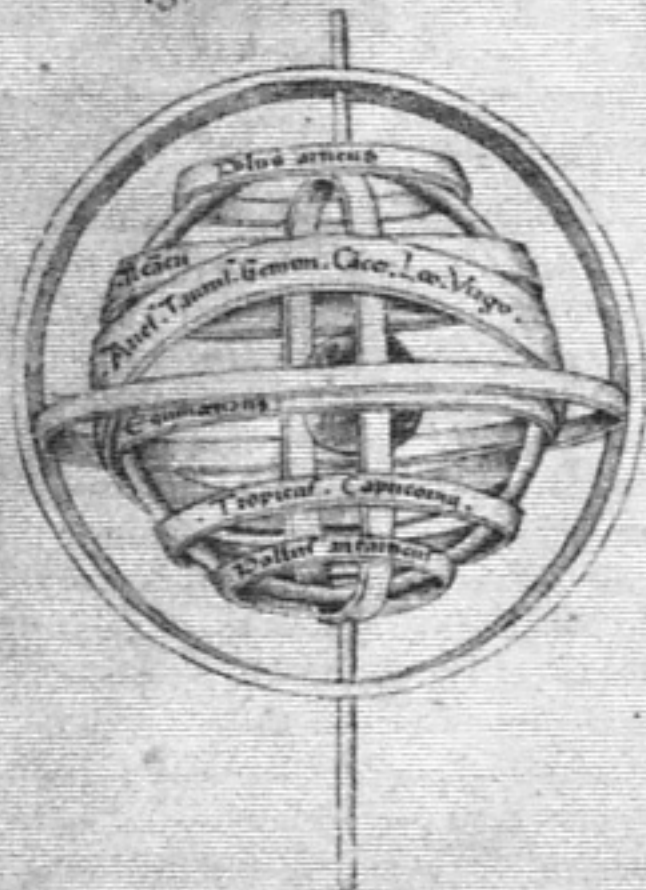
Drum sub tanto ē.



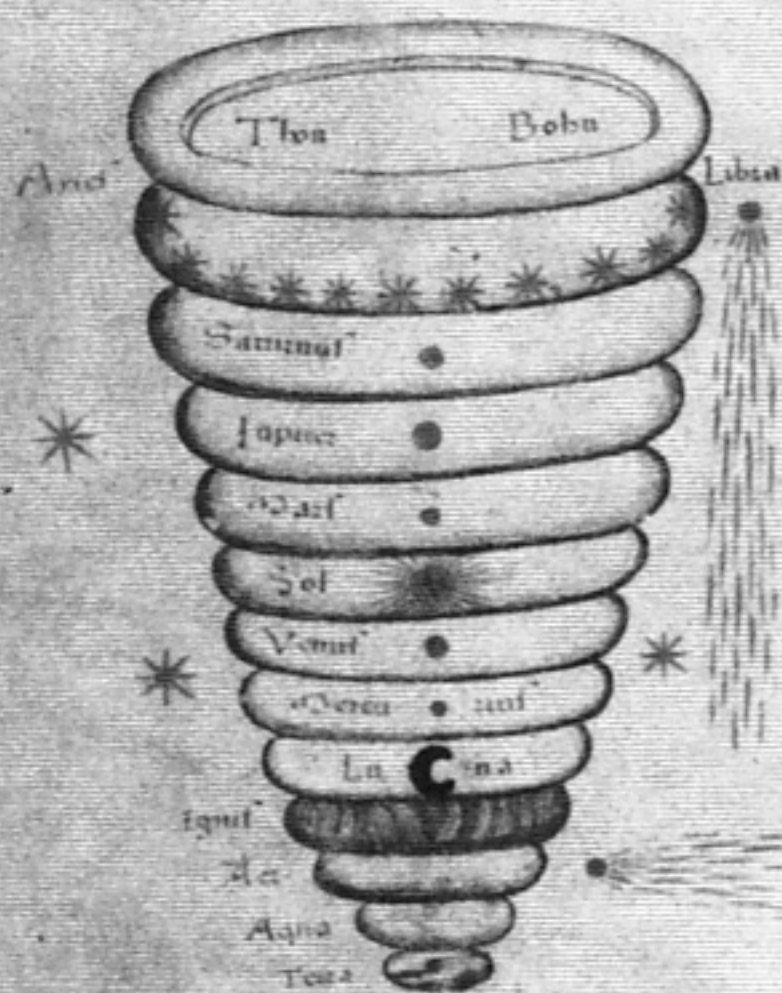
Cū puer gēpt 1^a pmo mēse pēp
 inspirat spm. Tercio mare
 Quarto venū & distinguit sex
 Septio luna & apletur.

In octo si nati
 & coaglant semen. Solis iurū &
 sanguine. Quarto sol & Saturnus
 mercurius & aptat corpū foraminē
 & determinat quia latuerunt
 traduntur

SFERA MATERIALIS

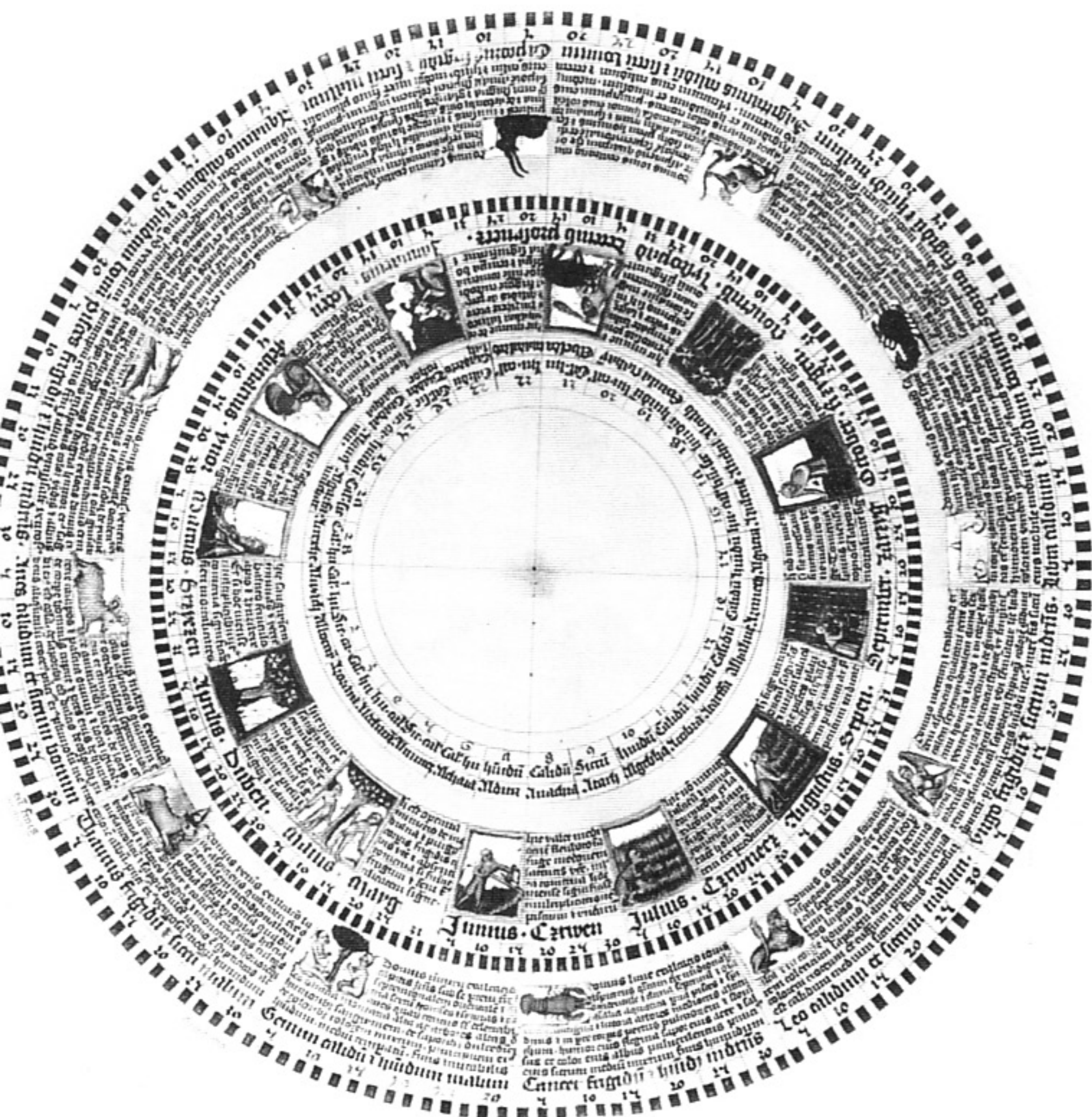


La. viij. sfera e longa dala terra . lxx. cc.
 lxx. v. miglia.
 Saturnus . xlvij. viij. miglia . xvj. cel.
 Iupiter . xxvij. viij. xlvij. miglia .
 Mars . xij. viij. lxx. miglia .
 Sol . vi. xlv. miglia .
 Venus . vi. xlv. viij. mil.
 Mercurius . cclxxx. vi. xlv. mil.
 Luna . cviij. xxxvij. mil. Secondo la
 positione di alfragano e piu uera .



V er lui mi trassi e tanto fu leffetto
 che labracciai nelluogo douera
 poi mi puosi a seder nel suo cospecto.
 E comel sol nascofe la sua sfera
 cantaro que marinar salue regina
 si dolce quanto in siena mai la sera.
 Partita quella gente pellegrina
 mecominciai o caro padre mio
 non perdian tempo per questa marina.
 Tu sai il mio uoler tu sai il disio
 per che rispose leuatosi in pie
 in un pensier etauam tu e io.
 Poi comincio lo godiaco dei
 tucto imaginar dedica segm
 di quali ora di sopra ne son sei.
 Compresi son questi dedica regim
 da septe stelle donne e capitane
 de laltre per chani rari assai piu degni.
 E luna sopra laltre in modo strane
 che ciascuna ha sua sfera ouer dir cielo
 per lo qual sempre con ordine uane.
 Octauo sopra questi septe isuelo
 di stelle adorno assai lucide e fisse
 e qui la tramontana auua il cielo.
 Lo nono imaginar comnen mi disse
 doue la gran uirtu e la potenza
 di dio uiua uine e sempre uesse.
 Or ciascun cielo ha la sua intelligenza
 diuersi moti e diuersa natura
 e sopra noi qui qui non ha influenza.
 Ma qui fo punto e tu figliol pon cura
 inuer ponente con gli occhi dela fronte
 e con quei dela mente il dir figura.

La largheza dela sfera di saturno e . xlvij. viij. xlv. cel. miglia.
 la largheza di iupiter . xlvij. viij. lxxvij. cel. miglia.
 quella di marte . xxvij. viij. mil. lxxvij. mil.
 quella del sole . vi. xlv. cel. xxxvij. mil.
 quella di venus . vi. xlv. cel. lxxvij. mil.
 quella di mercurio . cclxxx. vi. xlv. mil.
 quella de la luna . lxxxxx. lv. mil.





puis m'y résoudre, répartit le Chevreau qui l'avoit reconnu en regardant à travers des fentes de la porte; vous avez à la vérité toute la voix d'une Chèvre; mais le mal est que je vous vois tout le corps d'un Loup.

Gouverneurs, quand de près l'ennemi vous menace,
Ainsi que ce Chevreau, veillez sur votre place:
Tel entré dans le fort, vous poignarde endormi,
Qui sur le pont-levis se disoit votre Ami.

FABLE XXV.

*La Brebis et le Chien.*

Le Mâtin ajourna la Brebis : ils plaiderent;
Malgré sa bonne use, elle eut tort néanmoins :
Le Vautour et le Loup contr'elle déposèrent.

Quelle partie, et quels témoins !

Le Chien sourna la Brebis, en présence
de quelques Animaux, de lui rendre un

pain qu'il soutenoit à tort lui avoit prêté. La Brebis remontoit aux juges que le Chien, par une insigne mauvaise foi, demandoit ce qu'elle ne lui avoit jamais emprunté : mais elle eut beau le lui soutenir, elle n'en perdit pas moins sa cause. Le Chien produisit pour témoins du fait le Vautour et le Milan; de sorte que sur leurs dépositions, la Brebis se vit condamnée à rendre, et sur-le-champ, au premier, ce qu'elle n'en avoit jamais reçu.

Plaidez contre Fripons; faux témoins, à grands flots,
Courront pour le servir, et seront crus : c'est l'ordre.

Vous rendrez le pain, et si gros,
Que Milans et Vautours, chacun y pourra mordre.

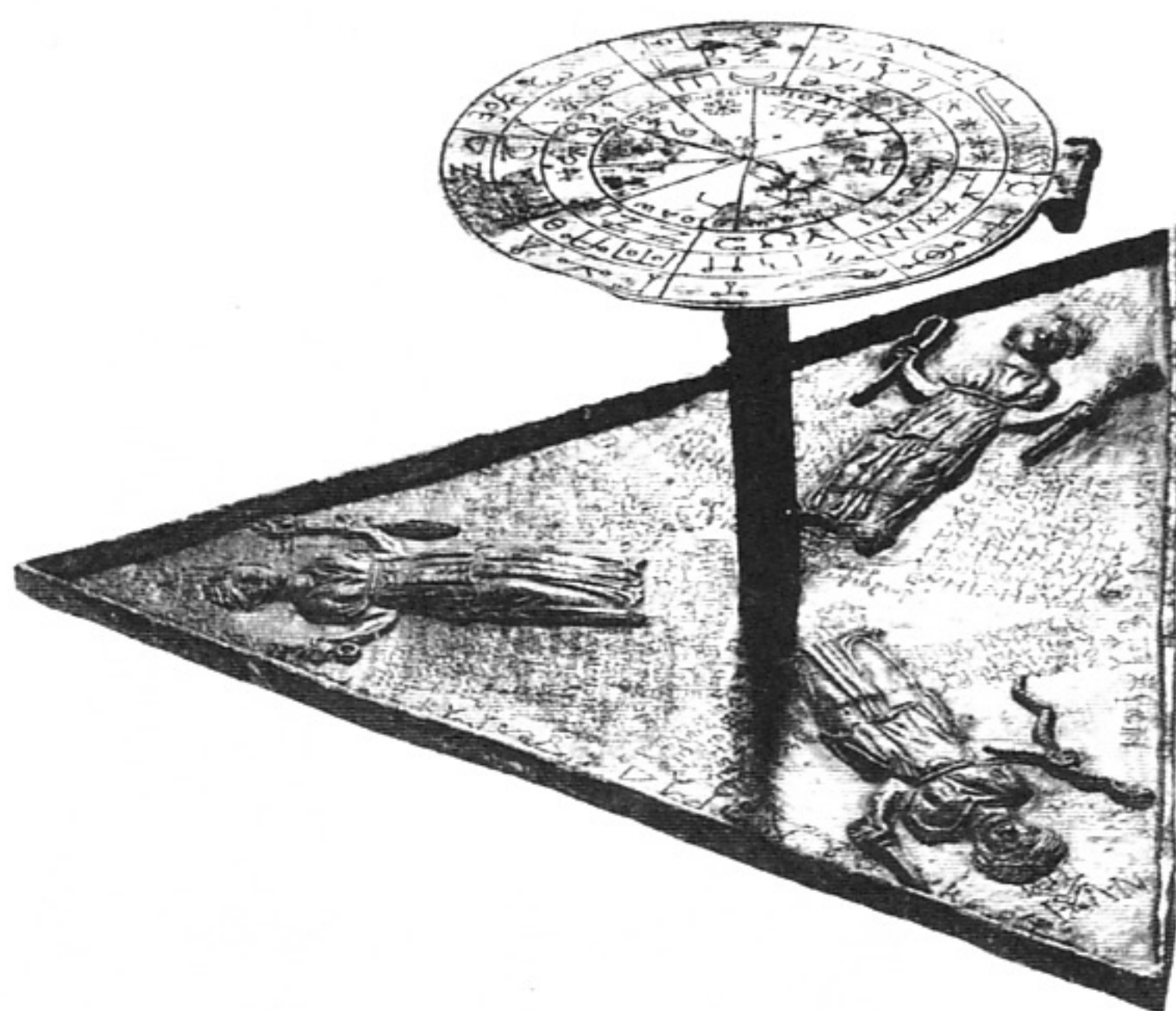
القول الثاني في الألف والشمس نطرا إلى



الحكيم المولود بهذا الوجه يكون دري اللون يعلون حمر معتدل القائمة غليظ مدك
الاكاف كبير اللحية جهر الصوت كثير الكلام صاحب جدل وحيلة علمه خفي لا يستطيع ان يظهر
في خد وفي بعض اوقات تحصل له شغية وفي وجهه اشوع على ركبته وباقدامه شامات وقروح والله اعلم









De laquelle choide fault prendre une respondant ainsi que
 iay demonstre a la fin de mon sphere et cosmographie.
 ¶ Cela faict & accompli comment supputer le Bray liendu
 Soleil athenre que la Lune sera venue souz les meridien &

ÉPHÉMÉRIDES DU BÉLIER

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(1D4)	(1D10)	(1D4)	(1D6)	(1D6)	(-1D4)	(Variable)
Événements Occultes							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							

- PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 21 MARS - 30 AVRIL
- SIGNE ASTROLOGIQUE : BELIER
- PLANÈTE ASCENDANTE : MARS

ÉLÉMENT DOMINANT :
FEU



ÉPHÉMÉRIDES DU CANCER

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(1D10)	(1D4)	(1D6)	(1D4)	(1D6)	(-1D4)	(Variable)
Événements Occultes							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							

• PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 22 JUIN - 22 JUILLET
• SIGNE ASTROLOGIQUE : CANCER
• PLANÈTE ASCENDANTE : LUNE

ÉLÉMENT DOMINANT :
LUNE



ÉPHÉMÉRIDES DU LION

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(Variable)	(Variable)	(Variable)	(Variable)	(Variable)	(Variable)	(Variable)
Événements Occultes							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							

• PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 23 JUILLET - 22 AOÛT
• SIGNE ASTROLOGIQUE : LION
• PLANÈTE ASCENDANTE : SOLEIL

ÉLÉMENT DOMINANT :
SOLEIL



ÉPHÉMÉRIDES DE LA VIERGE

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(1D6)	(1D4)	(1D10)	(1D6)	(1D4)	(-1D4)	(Variable)
Événements Occultes							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							

• PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 23 AOÛT - 22 SEPTEMBRE

• SIGNE ASTROLOGIQUE : VIERGE

• PLANÈTE ASCENDANTE : MERCURE

ÉLÉMENT DOMINANT :

EAU



ÉPHÉMÉRIDES DE LA BALANCE

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(1D6)	(1D6)	(1D4)	(1D4)	(1D10)	(-1D4)	(Variable)
Événements Occultes							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							



• PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 23 SEPTEMBRE - 22 OCTOBRE

• SIGNE ASTROLOGIQUE : BALANCE

• PLANÈTE ASCENDANTE : VENUS

ÉLÉMENT DOMINANT :
TERRE

ÉPHÉMÉRIDES DU SCORPION

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(1D4)	(1D10)	(1D4)	(1D6)	(1D6)	(-1D4)	(Variable)
Événements Occultes							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							

- PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 23 OCTOBRE - 21 NOVEMBRE
- SIGNE ASTROLOGIQUE : SCORPION
- PLANÈTE ASCENDANTE : MARS



ÉLÉMENT DOMINANT :
FEU

ÉPHÉMÉRIDES DU SAGITTAIRE

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(1D4)	(1D6)	(1D6)	(1D10)	(1D4)	(-1D4)	(Variable)
Événements Occultes							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							

• PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 22 NOVEMBRE - 20 DECEMBRE
• SIGNE ASTROLOGIQUE : SAGITTAIRE
• PLANÈTE ASCENDANTE : JUPITER

ÉLÉMENT DOMINANT :
AIR



ÉPHÉMÉRIDES DU CAPRICORNE

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(-1D6)	(-1D6)	(-1D6)	(-1D6)	(-1D6)	(-1D10)	(-1D6)
Événements Occultes							
							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							
							

• PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 21 DECEMBRE - 19 JANVIER

• SIGNE ASTROLOGIQUE : CAPRICORNE

• PLANÈTE ASCENDANTE : SATURNE

ÉLÉMENT DOMINANT :

ORICHALQUE

ÉPHÉMÉRIDES DU VERSEAU

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(-1D6)	(-1D6)	(-1D6)	(-1D6)	(-1D6)	(-1D10)	(-1D6)
Événements Occultes							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							

- PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 20 JANVIER - 18 FÉVRIER
- SIGNE ASTROLOGIQUE : VERSEAU
- PLANÈTE ASCENDANTE : SATURNE
- ÉLÉMENT DOMINANT :
ORICHALQUE

ÉPHÉMÉRIDES DU POISSON

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE						Orichalque	
Modificateur Astrologique	(1D4)	(1D6)	(1D6)	(1D10)	(1D4)	(-1D4)	(Variable)
Événements Occultes							
							
							
							
							
Durées des Sorts							
							
							
							
							

- PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 19 FÉVRIER - 20 MARS
- SIGNE ASTROLOGIQUE : POISSON
- PLANÈTE ASCENDANTE : JUPITER



ÉLÉMENT DOMINANT :
AIR

[illegible]

SORTS DE HAUTE MAGIE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly aged or off-white appearance. The edges of the paper are visible, showing it's a full sheet. There is no handwriting or other markings on the paper.

SORTS DE GRAND SECRET

[illegible]

Depuis la chute de l'Atlantide, les Nephilim dispersés aux quatre coins de la planète n'ont pas cessé d'œuvrer pour retrouver leur puissance et leur identité.

Alors qu'ils ne faisaient qu'un avec les champs magiques, les Déchus doivent maintenant composer avec leurs hôtes humains tellement limités. Depuis des millénaires, les Fils des Éthers ont ainsi développé les sciences occultes qui pourront leur ouvrir les portes de l'Agartha...

Grâce à ce tome consacré à la plus ancienne des sciences occultes, vous pourrez donner toute son originalité à un Nephilim qui a choisi la voie de la Magie. En consultant des ouvrages aussi mystérieux que «Les chants des sables» et «Les vélins Carminae», découvrez plus de 120 sorts habilement dissimulés au fil de focus tous originaux. Apprenez à modeler, à canaliser et à fixer les champs magiques au cours de vos quêtes initiatiques pour finalement appréhender le Grand Secret et enfin savoir comment atteindre l'Agartha une fois devenu un Magistère accompli.

En explorant les chemins sinueux de la Magie, accomplissez un véritable parcours initiatique pour ne finalement faire qu'un avec les Éthers et pour que l'Atlantide Céleste puisse de nouveau s'élever.

La Magie est le premier tome d'une série de trois (suivent la Kabbale et l'Alchimie). Organisé d'une manière claire, facile à consulter, ce livre «source» est la référence idéale pour donner toute sa puissance à ce véritable art occulte qu'est la Magie.



ISBN 2-909934-21-7

MULN12

Occ. I : Magie

5800

70,00 F

PRIX : 126 FF

