MULTISIM
édition

NEPHILIM
REVELATION

TROISIÈME ÉDITION

Le Battosai
Le signature n'a pas été vérifiée.
Signature numérique de Le Battosai
ID : cn=Le Battosai, c=FR
Date : 2004.04.03 17:03:58 +02'00'

Le Livre des joueurs

LE LIVRE DES JOUEURS

SOMMAIRE

LIVRE I : LES PROFANES 5

PRÉFACE 6

L'INITIATION 7
- Découvre le jeu de rôle 7
- Nephilim : Révélation 9
- Glossaire 14

LES ARCHÉTYPES 16
- Dae Dalus, Satyre 16
- Shumadÿa, Elfe 17
- Vatra, Djinn 18
- Daï-Fu, Phénix 19
- Kassine, Méduse 20
- Seth, Serpent 21
- Er'Warek, Triton 22
- Lïoudane, Ondine 23
- Nathaniel, Sylphe 24
- Hamlet, Ange 25
- Engy, Ar-Kaïm du Serpentaire 26
- Lucy, Selenim 27

LIVRE II : LES APPRENTIS 29

LA SAPIENCE 30
- Une brève histoire des Éléments 30
- Les Éléments 32
- La nature magique 33
- Les manifestations magiques 36
- Les Nephlim 37
- Métamorphes de Pyrim 38
- Métamorphes d'Éolim 39
- Métamorphes de Faërim 40
- Métamorphes d'Hydrim 41
- Métamorphes d'Onirim 42
- Les Selenim 44
- Les Ar-Kaïm 45
- Sapience, Sciences occultes et Agartha 47

LA CHUTE 54
- Les blessures 55
- Les ennemis 59
- L'Histoire invisible 62

LIVRE III : LES COMPAGNONS 69

LES IMMORTELS 70
- Créer un personnage 70
- La Sapience 72
- La Chute 83
- Les finitions 95

LES SIMULACRES 108
- L'inné 109
- Compétences et Traditions 110
- Le social 114

LES RÈGLES 115
- Les actions 115
- Le combat 120
- La santé 142
- La réincarnation 149

LIVRE IV : LES MAÎTRES 155

LES NEPHILIM 156
- Généralités 156
- La Magie 160
- La Kabbale 169
- L'Alchimie 189

LES SELENIM 202
- Généralités 202
- La Nécromancie 206
- La Conjuration 215
- L'Anamorphose 227

LES AR-KAÏM 236
- Généralités 236
- La Maison du Bélier 238
- La Maison du Taureau 239
- La Maison des Gémeaux 240
- La Maison du Cancer 242
- La Maison du Lion 243
- La Maison de la Vierge 244
- La Maison de la Balance 245
- La Maison du Scorpion 246
- La Maison du Sagittaire 247
- La Maison du Capricorne 248
- La Maison du Verseau 249
- La Maison des Poissons 251
- La Maison du Serpentaire 253

LIVRE V : LES AGARTHIENS 255

L'EXPÉRIENCE 256

VERS LA RÉVÉLATION
(conversion des personnages de Nephilim II) 261
- Feuille de Nephilim 264
- Feuille de Selenim 265
- Feuille d'Ar-Kaïm 266
- Feuille de simulacre 267
- Feuille de Sciences occultes Nephilim 268
- Feuille de la charge analogique et des Talents d'Ar-Kaïm 270
- Feuille de Sciences occultes Selenim 272

Livre I

Les Profanes

" Puisque ces mystères nous dépassent,
feignons d'en être les organisateurs. "

Jean Cocteau

LES PROFANES

PRÉFACE

« *Far from the merchants, far from the brilliant men* » ces paroles d'une chanson envoûtante de Kat Onoma m'ont toujours profondément inspiré sans vraiment savoir pourquoi. Aujourd'hui, je le perçois mieux. Ces mots sont significatifs de ce qui motive ma volonté, mes rêves de créateur et d'éditeur de jeu de rôle depuis maintenant plus de dix ans, depuis les premiers bourgeons de *Nephilim*. En inventant, avec Fabrice Lamidey, cet univers et ce jeu de rôle, nous étions vraiment bien loin d'envisager le succès que le jeu allait rencontrer par la suite. Nous l'avons fait parce que nous voulions proposer au public du JDR une autre manière de jouer, d'autres thématiques, une autre façon d'appréhender ce loisir et pour d'autres raisons plus secrètes à l'époque (il y a prescription maintenant) comme échapper à des études en déliquescence, à des carrières de cadres ou d'universitaires qui ne nous emballaient vraiment pas. Cette période fut sûrement l'une des parties de ma vie les plus exaltantes, nous inventions de manière complètement anarchique, nous lisions ou nous pratiquions le JDR continuellement.

Ce fut une partie exaltante de ma vie aussi parce que nous rencontrâmes la plupart des artistes et des collaborateurs qui forment encore aujourd'hui le cœur originel de Multisim. Ensemble, nous inventâmes ce que nous pensions être de nouvelles manières de créer, de réfléchir à nos métiers tout récents, à nos expériences de joueurs et d'amateurs de sous-genres populaires. Bien sûr, nous nous trompâmes sur quelques âmes perdues qui nous trompèrent par la suite. Mais, autour de Nephilim se créa aussi une communauté d'esprits brillants, passionnants et passionnés qui continuent aujourd'hui encore à m'émerveiller, à me faire progresser. Je les remercie du fond du cœur. C'est grâce à cette équipe que je dois une bonne partie de mon énergie. Cette liberté permanente de création, nous avons su ensemble la préserver et aujourd'hui encore nous publions exactement ce dont nous avons vraiment envie. Tous nos choix, qu'ils fussent des échecs ou bien des succès commerciaux, qu'ils fussent mal édités ou bien considérés comme les plus beaux livres de JDR furent des décisions pleinement assumées et revendiquées.

Mais surtout, Nephilim m'a permis de rencontrer l'une des composantes du jeu de rôle des plus extraordinaires : vous, les joueurs. Je découvris tout aussi bien durant les premières démonstrations, les tournées de promotion, les dédicaces, les conventions, les salons, les fanzines, les courriers des milliers de passionnés souvent très exigeants mais en permanence volontaires pour continuer notre propre travail de création. Je l'ai souvent dit, déclaré, écrit et revendiqué, le jeu de rôle est pleinement un média de création mais les vrais créateurs, c'est vous les joueurs. Pour moi, *Nephilim* n'existe vraiment que lorsqu'il est joué autour d'une table, que les cerveaux de tous les participants fusionnent pour recréer un monde imaginaire. Combien de destins de Nephilim, d'histoires rocambolesques, mystérieuses, de situations délirantes, de suspenses éprouvants ne pourrais-je jamais suivre ? Des milliers certainement. Combien de parties marquantes vous avez faites dans l'univers de *Nephilim*, de campagnes qui, dix ans après, résonnent encore de manière très forte parmi les joueurs ? Aujourd'hui, le réseau permet un début d'archivage de ces moments extraordinaires, de ces créations permanentes, de ces développements fulgurants que les joueurs sont capables de forger pour cet univers.

Cette créativité extraordinaire permise par le JDR, *Nephilim Révélation*, troisième édition du premier succès de Multisim en est l'enfant. Presque entièrement rédigée par des joueurs passionnés, experts et érudits, cette édition est le reflet parfait de ce que le jeu de rôle peut avoir de plus enrichissant. Quel meilleur compliment que de voir sa propre création mieux comprise, enrichie et développée par quatorze talents. Je remercie tout particulièrement tous les auteurs. Sébastien Célerin, notre chef de projet, joueur passionné de Nephilim de la première heure, auteur puis membre de notre équipe ainsi que l'ensemble de l'équipe pour l'immense travail fourni afin de vous offrir cette extraordinaire version de *Nephilim*. Aujourd'hui, *Nephilim* est exactement ce dont j'avais rêvé il y a de cela plus de dix ans en tant que joueur. Plus encore, Nephilim est aujourd'hui un univers qui vous appartient, anciens et nouveaux joueurs, il est aussi exactement ce que je souhaitais dans mes désirs de créateurs les plus secrets, il est développé et il vit par la communauté ! Ce succès essentiellement construit par la pratique et le bouche-à-oreille nous permet aujourd'hui d'envisager un film fantastique et un jeu vidéo en ligne, connectant des milliers de personnes entre elles.

Plus généralement, *Nephilim*, du fait de son thème, a attiré sur nous de nombreuses interrogations, voire des contacts avec des groupes et des individus vivants dans leur propre ésotérisme ! On nous demanda souvent si nous étions les membres d'une secte ou bien la face visible de francs-maçons ! On nous présenta à des membres de fraternités semi-occultes ! ! Je fus très souvent interrogé sur mon parcours initiatique, sur ma foi, on me demanda même de rédiger un livre sur les vies antérieures… Dix ans après, si je devais lever un seul des mystères entourant Nephilim, c'est celui du duc de St-Amand dont la préface dans la première édition marqua beaucoup les esprits. Et bien, le duc de St-Amand existe vraiment ! Bien entendu, il ne porte pas ce nom (nous faisons œuvre de fiction) mais il accompagne toujours nos pas.

Frédéric Weil

DÉCOUVRE LE JEU DE RÔLE

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Le jeu de rôle est un loisir, une activité créative et conviviale qui se pratique en groupe. Il rassemble généralement cinq à six personnes. Son principe est simple : les joueurs s'installent autour d'une table pour évoquer un monde imaginaire et une histoire interactive.

QUE FAUT-IL FAIRE AVANT DE JOUER ?

Tous les joueurs — à l'exception d'un seul, dont la fonction est expliquée plus bas — définissent un rôle en quelques lignes, grâce à leur imagination et aux informations fournies dans le jeu sur l'univers où ces personnages évoluent. Puis, à l'aide de règle, ces rôles sont dotés de paramètres techniques qui permettent de déterminer le succès ou l'échec de toute action entreprise au cours du jeu.

JOUER ?

Dans une partie de jeu de rôle, les joueurs doivent non seulement décrire les actions entreprises par leur personnage, mais également interpréter leur rôle en imitant les attitudes de leur alter ego, ou bien en mimant certaines actions. Cependant, ne faites pas de contre-sens : dans une partie de jeu de rôle, interpréter un personnage ne demande pas d'être comédien !

L'unique personne à ne pas avoir défini un personnage qui lui soit propre joue un rôle important dans la partie : celui de l'arbitre, de Meneur de Jeu — abrégé MJ. Dans un jeu de rôle, cet arbitre est bien évidemment chargé de faire respecter les règles, mais ce n'est pas tout ; il remplace en effet les sens des joueurs en leur décrivant le décor dans lequel évoluent leur personnage ainsi que les actions entreprises par tous les autres acteurs de l'histoire — ceux qui ne sont pas joués par les joueurs.

L'arbitre est donc acteur — car tous les habitants du monde où se déroule l'intrigue s'expriment par sa bouche — et metteur en scène. Il lui appartient de donner vie aux aventures qu'il narre. Toutefois, son rôle n'est pas similaire à celui d'un metteur en scène de théâtre. Il doit être à l'écoute des joueurs, suivre leurs idées et leurs propositions.

Enfin, le jeu de rôle permet à un groupe d'amis d'incarner des personnages imaginaires dans un univers fictif, cohérent et riche. Il suffit d'un peu d'imagination pour interpréter des rôles extraordinaires dans un cadre bien souvent fantastique. Les joueurs peuvent ainsi interpréter des Conan, des Sherlock Holmes et des Dr Watson, des Souriciers Gris, des Harry Poter, etc. — des personnages dont les aventures font rêver.

DE QUELS ACCESSOIRES AI-JE BESOIN ?

Les seuls outils nécessaires à une partie de jeu de rôle sont des gommes, des crayons, les règles du jeu, des dés, des friandises à grignoter et des sodas afin que cette activité soit aussi conviviale que possible. Certains joueurs affectionnent également des éléments d'ambiance complémentaires, comme des musiques de fond.

QUE FAUT-IL SAVOIR DE PLUS ?

Le jeu de rôle répond à un certain nombre de règles d'or :

- si un élément du décor ou d'un scénario ne vous plaît pas, changez-le ! Mais, faites-le tous ensemble ;
- l'arbitre a toujours le dernier mot sur les litiges de règles ou sur les détails ayant trait à l'univers ;
- amusez-vous le plus possible.

Le jeu de rôle demande évidemment beaucoup plus de travail à l'arbitre, chargé de faire vivre et évoluer le monde autour des personnages, qu'aux autres joueurs, dont la tâche consiste principalement à interpréter leur rôle. L'arbitre doit consacrer du temps à l'élaboration de scénarios et de la trame d'enchaînement de ces derniers, ou encore à la préparation de cadres fournis par des suppléments au jeu — des livres qui contiennent des informations complémentaires sur le monde ou les règles, ou bien des recueils de scénarios.

POURQUOI DES RÈGLES ?

L'un des principes du jeu de rôle est l'interaction entre les personnages et le milieu qui les entoure. Pour gérer ces interactions, il faut des règles, des guides. Ces principes ludiques permettent de déterminer dans quelle mesure un personnage réussit ou non une action — comme tirer sur un adversaire, mentir à un policier, pirater un système informatique, ou pister un monstre dans une forêt, etc. — et sont donc comparables aux programmes informatiques qui gèrent les interactions entre un personnage de jeux vidéo et son environnement « virtuel ».

La plupart du temps, les règles d'un jeu de rôle comportent un élément aléatoire, souvent un jet de dé, pour simuler qu'on ne peut prévoir tous les éléments qui conditionnent la réussite d'une action, de même que dans la réalité, un tireur n'est jamais vraiment sûr d'atteindre sa cible. L'incertitude est souvent au cœur des règles d'un jeu de rôle.

Les règles permettent aussi de caractériser le type d'environnement dans lequel évoluent les personnages. Des règles qui donnent aux personnages de faibles chances de pouvoir résister à des blessures mortelles et de grandes chances d'obtenir des échecs fracassants sont considérées comme plutôt

proches de la réalité, alors que d'autres permettant aux personnages de sauter d'un immeuble à un autre aisément sont plus proches de l'ambiance d'un film hollywoodien.

Les règles contribuent à l'atmosphère d'un jeu de rôle; elles donnent le *la*. Elles permettent aussi d'individualiser les personnages, de donner consistance à des éléments du contexte, du monde. Il serait inutile de décrire un personnage fort si les règles ne lui donnaient pas plus de chances de réussir toutes les actions basées sur la force! Les règles sont donc les lois d'un monde de jeu de rôle, sa mécanique.

Enfin, il arrive que les joueurs aient à trancher une question difficile, un conflit entre les personnages de l'univers qu'ils utilisent. Le MJ a alors besoin d'une référence immuable pour arbitrer une telle situation. Les règles sont cette référence, elles constituent un rempart contre l'éventuelle partialité de l'arbitre, et fournissent à tous les joueurs un repère pour gérer leurs personnages. Elles permettent à tous d'estimer les chances de réussite des actions de leurs personnages, ce dont ils sont capables.

COMMENT S'ÉCOULE LE TEMPS DANS UN JEU DE RÔLE ?

La gestion de l'écoulement du temps dans une partie de jeu de rôle est un point important de ce loisir.

Dans une partie de jeu de rôle, le temps se dédouble: il y a le temps tel qu'il est vécu par les personnages, et le temps tel qu'il est vécu par les joueurs. Il existe un exemple simple qui illustre ce décalage: le film. Au cinéma, en deux heures, des acteurs et une mise en scène peuvent raconter une histoire s'étalant sur plusieurs années. Il en va de même dans un jeu de rôle.

Le **temps fictif** est le temps vécu par les personnages.

Le **temps réel** est le temps vécu par les joueurs.

Évidemment, les règles font souvent référence au temps fictif, très rarement au temps réel.

COMMENT JOUE-T-ON ?

Le déroulement d'une partie de jeu de rôle repose sur l'interaction entre les personnages et leur milieu, entre les joueurs et le MJ. Celui-ci décrit une situation aux autres joueurs: le décor, les personnages qui s'y trouvent (ceux des joueurs et les autres), et tous les détails utiles pour l'histoire qu'il a « racontée ». Ensuite, les joueurs annoncent les actions de leurs personnages, et les règles sont collégialement utilisées pour les simuler et les résoudre. Une fois toutes ces actions résolues, le Meneur de Jeu décrit la situation telle qu'elle a évolué du fait des actions des personnages, qui peuvent à nouveau agir sur celle-ci, et ainsi de suite.

L'outil principal, et presque exclusif, du jeu de rôle est la narration. Narration des situations et narration des actions. Tour à tour, le Meneur de Jeu et les joueurs endossent le rôle de conteur. Selon que l'action est importante ou pas, ils n'hésitent pas à la détailler, à l'étoffer.

Le second outil du jeu de rôle est le dialogue entre les joueurs et entre leur personnage. À chaque fois qu'un personnage s'adresse à un autre, le dialogue se déroule au style direct: le joueur interpelle directement un autre joueur, comme s'ils vivaient la situation en temps réel. Beaucoup de joueurs s'amusent d'ailleurs à donner des attitudes et des tics de langage qui sont propres à leur personnage, comme au théâtre.

Dans les deux cas, il arrive que la narration cède la place aux règles. Par exemple, lorsqu'un joueur annonce une action périlleuse pour son personnage. Pendant quelques instants — de temps réel! —, les joueurs consultent les règles, lancent les dés et appliquent les résultats proposés par les règles. Ces situations de simulation peuvent être vécues comme une contrainte, ou, au contraire, comme faisant partie intégrante du plaisir de jouer au jeu de rôle. En fait, le ressenti d'une telle situation dépend de chaque joueur et de chaque groupe de joueurs. Il faut savoir contenter chacun et ne pas laisser les règles gouverner la partie, sans pour autant les ignorer.

Quoi qu'il en soit, il est normal de consulter souvent les règles au cours des premières parties d'un nouveau jeu de rôle. N'hésitez pas donc à ouvrir les règles pour les consulter, relire les paragraphes correspondant à tel ou tel autre point du jeu. Au fur et à mesure, avec la pratique, les règles sont assimilées: elles deviennent une habitude, un réflexe.

NEPHILIM : RÉVÉLATION

Nephilim : Révélation est un jeu de rôle dont l'action se déroule sur Terre, de nos jours. Les joueurs interprètent des personnages d'essence magique, des Immortels, qui recherchent un état d'accomplissement philosophique et physique.

QU'EST-CE QU'ON JOUE ?

Une « famille » principale d'Immortels est proposée aux joueurs. Ce sont les Nephilim.

- Les **Nephilim** sont des êtres composés des cinq Éléments — le Feu, la Terre, l'Air, l'Eau et la Lune — qui sont les briques magiques de la Terre alternative où se déroule le jeu. Ils s'apparentent aux créatures mythologiques si chères aux auteurs de *Fantasy*. Ce personnage est conseillé aux joueurs qui ont envie d'interpréter un personnage intéressé par les mystères historiques et l'occultisme.

Contrairement aux éditions précédentes de *Nephilim*, il existe deux autres familles d'Immortels que *Nephilim : Révélation* propose de jouer.

- Les **Selenim** sont des êtres éternels attirés par les morts et leur devenir dans l'au-delà qui, contrairement aux Nephilim, ne connaissent qu'un même corps au cours de leur existence. Ce sont les monstres des contes gothiques et romantiques. Ce personnage est conseillé aux joueurs qui ont envie d'interpréter un rôle inquiétant et torturé. Il est recommandé aux joueurs plus expérimentés.

- Les **Ar-Kaïm** sont une variété de Nephilim apparus récemment sur la Terre sous l'influence des astres et des maisons astrologiques — les signes du zodiaque. Beaucoup plus *new-age*, ils ne comprennent pas les préoccupations des Nephilim et des Selenim. Ce personnage est conseillé aux joueurs qui ont envie d'interpréter un personnage curieux du monde et de ses réalités magiques. Il est recommandé aux joueurs débutants.

À QUOI RESSEMBLE L'UNIVERS ?

C'est un monde occulte

L'univers dans lequel évoluent les Immortels se base sur un postulat imaginaire simple. Les événements historiques que nous connaissons sont bien souvent la manifestation visible des agissements occultes de factions ou d'individus initiés aux réalités secrètes et magiques de l'univers. Ainsi, quand les ruines de l'une des plus anciennes villes construites sont retrouvées en Mésopotamie, c'est un Nephilim qui en est le fondateur. Quand le premier pharaon d'Égypte est couronné, c'est à la suite d'un pacte entre les humains et les Immortels. Quand Carthage est détruite, c'est la conséquence d'une guerre entre les Selenim et les maîtres mystiques de Rome...

C'est un monde contemporain

L'action des scénarios de *Nephilim : Révélation* se déroule sur Terre au XXIe siècle. Le décor est donc celui où nous vivons. Enfin, pas tout à fait. Les personnages que l'on interprète dans *Nephilim : Révélation* ont le pouvoir de voir l'aspect magique de notre monde. Celui-ci se manifeste par l'existence de créatures magiques dissimulées dans les phénomènes naturels, par l'influence réelle des astres sur les éléments du décor, etc.

Le monde de *Nephilim : Révélation* est donc pour les profanes, le commun des mortels, semblable au nôtre. Semblable et non identique. C'est le décor d'un jeu où il est tout à fait possible que le MJ décide qu'une rue existe là où, dans notre réalité, il y a un restaurant. Ce monde est donc semblable car cette rue inventée sera bien construite dans les mêmes matériaux que nos rues et qu'elle sera arpentée par des habitants plausibles. En revanche, les personnages interprétés dans *Nephilim : Révélation* perçoivent une autre couche de la réalité : la dimension magique.

Ce monde occulte et contemporain obéit à des lois qui ne sont pas celles des sciences physiques. Il est enchanté, ce qui signifie que la magie existe et que des principes ésotériques gouvernent certains aspects du réel.

À l'exception de quelques-uns, les profanes ignorent bien évidemment que la réalité du jeu *Nephilim : Révélation*, celle où ils évoluent, est magique : ils croient vivre dans notre monde.

AVEC QUELLES RÈGLES JOUE-T-ON ?

Nephilim : Révélation utilise un unique dé à vingt faces — abrégé D20. Celui-ci juge de la réussite d'une action en fonction du résultat obtenu après lancer. Il existe quelques cas où le jet est à peine nécessaire, notamment si l'action est si facile qu'il est presque impossible de la rater. L'inverse est concevable, lorsque les chances de réussite sont si minces qu'il n'est même pas besoin de jeter le dé, l'échec étant alors inévitable.

Caractéristiques ?

Dans *Nephilim : Révélation*, les Caractéristiques mesurent les aptitudes des personnages. Elles sont

classées et mesurées à l'aide de cinq niveaux, cinq adverbes: Pas, Peu, Assez, « ... » et Très.

- « Pas » est le niveau réservé aux enfants ou aux handicapés légers. Malgré des problèmes de fonctionnement, les personnages « Pas quelque chose » peuvent être joués. Mais ce n'est jamais aisé.
- « Peu » qualifie les grands enfants, les personnes particulièrement peu douées et les individus souffrant de troubles perceptibles, mais plus réellement handicapants. Il est possible de se débrouiller tout seul, mais ce n'est guère brillant.
- « Assez » est le niveau moyen. Il n'y a rien d'extraordinaire à dire sur le sujet, rien de remarquable.
- L'absence d'adverbe, « ... », est le niveau des individus qui montrent de réelles dispositions. Pour le commun des mortels, il s'agit de personnes qui se sont consacrées, et qui se consacrent toujours, à un long et difficile entraînement.
- « Très » est le niveau des individus hors normes. Il faut non seulement des dons exceptionnels mais aussi la volonté de les développer jusqu'à un bon niveau pour espérer atteindre ce stade de développement personnel. Seule une minorité d'élus peut avec raison s'enorgueillir de cet adjectif.

Certaines Caractéristiques du système de jeu de *Nephilim: Révélation* possèdent une échelle de notation intermédiaire. Celle-ci est exprimée par une ligne de dix « puces » notées « o » que l'on noircit au crayon pour indiquer son niveau, « • ».

Difficile ?

Il existe cinq niveaux de difficulté dans les règles de *Nephilim: Révélation*. L'excès de difficulté, ou au contraire l'extrême facilité, ne présente pas d'intérêt du point de vue de son système de règles. Sauter une fissure de cinquante centimètres de large peut être rendu impossible par une peur panique du vide, mais ne constitue en aucun cas une raison de demander un jet de dé — sauf, peut-être, pour surmonter sa terreur. À l'inverse, construire un missile intercontinental avec de la tôle ondulée et des solvants ménagers est simplement absurde. Les difficultés dans *Nephilim: Révélation* ne couvrent donc que les situations qui laissent planer un doute quant à un échec ou une réussite. Elles suivent le même ordre que les Caractéristiques et connaissent donc cinq niveaux de Difficile rangés ci-dessous dans l'ordre croissant de difficulté.

- Une action **Pas Difficile** est suffisamment simple pour ne poser aucune difficulté à un professionnel médiocrement doué. Dans des circonstances normales, elle ne présente, ainsi que l'adjectif l'indique, aucune difficulté. Mais si dessiner un petit pentacle irrégulier sur le sol est à la portée du premier Kabbaliste venu, le problème se complique si celui-ci est blessé au cours d'un combat et qu'il tente d'éviter un coup d'épée en même temps.
- Une action **Peu Difficile** est du niveau d'un problème courant. Normalement, la réussite est à portée de main, quoique, à l'occasion, il puisse arriver un accident. Un professionnel moyennement assidu aurait une chance faible, mais réelle, d'échouer. Réparer l'une de ces pannes tristement ordinaires qui frappent régulièrement les ordinateurs, en le démontant et en le remontant entièrement, est de ce niveau. Il vaut mieux se mettre dans une situation plutôt favorable, sous peine de perdre des pièces ou de manquer la panne.
- La difficulté **Assez Difficile** est la mesure des difficultés ordinaires. Un professionnel n'a qu'une chance sur deux de parvenir à trouver une solution s'il ne dispose pas de dons inhabituels. Un néophyte fait une erreur en s'attaquant à une tâche de cette ampleur, mais il peut encore espérer, sur un coup de chance, parvenir à un résultat honorable si les circonstances ne sont pas contre lui. Se qualifier pour la finale d'une épreuve sportive régionale pourrait être Assez Difficile, par exemple.
- S'attaquer à un problème **Difficile** est réservé aux spécialistes. Il s'agit de problèmes présentant une réelle difficulté. Même les maîtres commencent à craindre l'échec et seuls les plus doués sont encore assurés de leur succès. Les simples professionnels devraient reconnaître leur incapacité et les néophytes sont tout simplement incapables d'imaginer une solution : ils ne peuvent plus compter que sur la chance pour les guider. Résoudre un problème de physique quantique particulièrement pointu risque effectivement d'être Difficile à un Nephilim dont les connaissances en sciences physiques remontent au début du dix-neuvième siècle, par exemple.
- Les problèmes **Très Difficiles** sont du niveau d'un maître. Et encore, seuls ceux qui sont particulièrement expérimentés peuvent être assurés de trouver une solution. Le tout venant des professionnels doit se fier à la chance et les néophytes ne peuvent que se ridiculiser. Qui d'autre qu'un initié du plus haut rang pourrait, par exemple, connaître les détails de l'organisation interne d'une obscure base d'humains initiés travaillant dans le plus grand secret sur un puissant piège à Immortels !

Des Compétences ?

La plupart des actions ne sont pas les mêmes selon que les individus sont disposés ou non à les effectuer. Pour simuler cela, *Nephilim: Révélation* utilise des Compétences qui définissent les dispositions des personnages. Le niveau de Compétence a une importance particulière dans la mesure où il est l'un des rares facteurs à pouvoir agir directement sur la difficulté d'une action entreprise. Plus un individu est compétent, plus l'action est facile. Au contraire, s'il n'y connaît rien, elle devient plus complexe.

On note toujours les Compétences avec une majuscule pour les distinguer de leurs sens communs dans un texte. Il existe quatre degrés de Compétence: Profane, Apprenti, Compagnon et Maître.

- **Profane** est réservé à ceux qui ne connaissent pas grand-chose, voire absolument rien, aux matières concernées. Il

peut s'agir tout aussi bien d'un néophyte n'ayant jamais eu l'occasion de seulement s'essayer à la Compétence impliquée que d'une formation très insuffisante ou fausse dans un domaine complexe. Les Nephilim ont rarement ce genre de difficultés, leur longue existence et les siècles d'expérience accumulée leur ayant permis d'acquérir une base raisonnable dans tous les domaines. Les joueurs dont le personnage est Profane dans une Compétence décalent toujours la difficulté impliquant cette discipline de deux lignes vers le haut dans la Table universelle de résolution.

Les Compétences Profanes sont notées par la lettre « P » sur la feuille de personnage.

- Apprenti qualifie le niveau des individus ayant abordé le domaine impliqué d'une manière suffisamment approfondie pour être capable de faire face aux situations. Cela implique une formation du niveau d'un baccalauréat spécialisé. Ce n'est pas encore suffisant pour en vivre, mais cela constitue la base nécessaire pour savoir que l'on en a encore beaucoup à apprendre. Cependant, un individu particulièrement brillant pourrait obtenir quelques belles réussites. Par défaut, c'est le niveau qu'un personnage a dans toutes les Compétences qu'il n'a pas eu l'occasion ou l'envie de faire progresser sérieusement. Les joueurs dont le personnage est Apprenti dans une Compétence décalent la difficulté de leurs actions impliquant cette discipline d'une ligne vers le haut dans la Table universelle de résolution.

  On note les Compétences Apprenti sur la feuille de personnage avec la lettre « A ».
- Compagnon est le niveau des professionnels ordinaires. Il s'agit de savoir tout ce qu'il faut pour faire face aux situations, même relativement inhabituelles. Grossièrement, on peut dire que ce niveau de Compétence implique l'aptitude à vivre de l'exercice du métier qui lui est associé. Il n'y a bien sûr rien d'obligatoire à travailler dans le domaine concerné : ainsi, un grand spécialiste peut devenir Compagnon dans des activités en rapport avec son domaine de prédilection afin de faire face à certains des à-côtés de celui-ci. Les joueurs dont le personnage est Compagnon dans une Compétence ne décalent pas la difficulté de leurs actions impliquant cette discipline dans la Table universelle de résolution.

  On note les Compétences Compagnons sur la feuille de personnage avec la lettre « C ».
- Maître est réservé à ceux qui peuvent légitimement être considérés comme des spécialistes reconnus du domaine. Les réalisations ordinaires ne posent aucun problème au maître : elles débouchent même parfois sur des résultats exceptionnels. Les limites de la connaissance sont atteintes par le maître et toute amélioration future ne pourra se faire que dans des domaines annexes ou en repoussant les limites de celui où il excelle déjà. Les joueurs dont le personnage est Maître dans une Compétence décalent toujours la difficulté de leurs actions impliquant cette discipline d'une ligne vers le bas dans la Table universelle de résolution.

  On note les Compétences Maîtres sur la feuille de personnage avec la lettre « M ».

À quoi sert le D20 ?

Le résultat à obtenir avec le D20 est fixé à la fois en fonction de la difficulté de l'action entreprise, la Compétence de l'individu qui l'entreprend et de sa Caractéristique la plus utile dans l'action en question. La Table universelle de résolution (voir ci-dessous) résume les chances de réussite d'une action : il s'agit d'obtenir, sur le D20, un chiffre inférieur ou égal au chiffre indiqué dans cette table.

Pour résoudre une action, on consulte donc ce tableau. Les difficultés y sont reportées dans la colonne de gauche et les Caractéristiques sur la première ligne. L'intersection entre une ligne, une difficulté, et une colonne, une Caractéristique, donne le score maximum autorisant une réussite, la valeur sous laquelle le D20 indique que l'action entreprise est couronnée de succès.

On parle alors de **Réussite**, et d'**Échec** dans le cas contraire. Un « 1 » est toujours une réussite extraordinaire. On parle alors de **Coup d'éclat**. Un « 20 » est toujours un Échec terrible. On parle alors de **Maladresse**.

TABLE UNIVERSELLE **DE RÉSOLUTION**

	Pas (1)	Peu (2)	Assez (3)	«...» (4)	Très (5)
Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié...					
Difficulté					
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

Coup d'éclat et Maladresse

Un Coup d'éclat n'intervient normalement que si un « 1 » est obtenu sur le D20 et une Maladresse, avec un « 20 ». Mais une Réussite peut aussi créer un Coup d'éclat si la difficulté est plus simple que Pas Difficile. De même, il est possible de faire une Maladresse avec un Échec si la

difficulté est plus que Très Difficile. Dans les deux cas, il revient au Meneur de Jeu de statuer en fonction de la situation.

Il importe de savoir si un résultat exceptionnel ou au contraire lamentable peut être obtenu. Peindre une nature morte et faire une Maladresse peut difficilement impliquer plus que le gâchis de bons matériaux pour une œuvre qui n'en vaut pas la peine. La réciproque est vraie : réparer une panne mineure sur un ordinateur et obtenir un Coup d'éclat ce faisant peut ne pas avoir de conséquences exceptionnelles, comme par exemple d'améliorer la machine.

C'est donc au MJ de juger des retombées éventuelles. À titre d'exemple, quelques indications sont fournies dans l'encart ci-contre.

Modificateurs de circonstance

La difficulté d'une action peut être réduite ou au contraire augmentée par la situation de l'individu impliqué : l'état de santé, le temps, l'obscurité et toute autre circonstance compliquant ou facilitant l'exécution d'une action donnée.

Les modificateurs s'ajoutent au score à obtenir. S'ils sont positifs, ils augmentent donc le score permettant de réussir, offrant plus de chance de succès. S'ils sont négatifs, ils vont au contraire réduire les opportunités de réussir en abaissant le score minimum à obtenir.

Si la somme des modificateurs permet que le chiffre à obtenir soit inférieur à « 2 », il faut toujours obtenir un « 1 » sur le D20 pour espérer réussir et il n'indique en outre qu'une simple réussite — il n'y a pas de Coup d'éclat possible. Si, au contraire, elle permettait de réussir sur un résultat supérieur à « 19 », l'action n'échoue que dans le cas où un « 20 » est obtenu et il n'y a pas de Maladresse possible — « 20 » n'indique alors qu'un simple échec.

Coup d'éclat et Maladresse

Quelques Coups d'éclats

L'action connaît un succès hors norme !

- *C'est vraiment impressionnant et cela restera comme un exemple à suivre… Mais cela n'a pas d'effet particulier.*
- *Le temps nécessaire à accomplir l'exploit est particulièrement réduit (de moitié ou du quart).*
- *Le résultat est peu ordinaire. Un objet est d'une rare solidité (il est pratiquement incassable), une situation est améliorée d'une manière presque inaltérable…*
- *Le résultat est génial. Un objet est si intelligemment conçu que son utilisation est facilitée (un modificateur positif de + 1 est appliqué à son utilisation), une situation s'oriente de manière extrêmement positive (les témoins sont favorablement impressionnés et réagissent avec une inhabituelle bonne volonté), etc.*

Quelques Maladresses

L'action aboutit à un résultat lamentable !

- *C'est d'un ridicule achevé, mais cela ne tire pas à conséquence, sinon du point de vue de l'amour propre — et dans la mesure où l'échec est complet.*
- *Le temps nécessaire à rater l'action est triplé ou quadruplé.*
- *Le résultat est désespérant. Un objet est simplement prêt à tomber en ruine et ne peut servir à rien, une situation s'est dégradée au-delà de tout espoir d'amélioration…*
- *Le résultat est aberrant. Un objet est inutilisable et toute tentative pour s'en servir malgré tout expose son utilisateur à de cruelles déconvenues (blessures, catastrophe…), une situation empire au point qu'elle devient non seulement sans issue, mais que les témoins éventuels ne peuvent concevoir que du mépris ou de la haine à l'encontre du maladroit…*

Estimer la difficulté et la modifier

Il ne faut pas confondre la difficulté inhérente à une action et les circonstances plus ou moins favorables qui entourent sa réalisation. Ainsi, conduire dans une route en lacet est plus difficile que dans une ligne droite et aboutit donc à une difficulté plus élevée. En revanche, l'obscurité ou l'état du véhicule peuvent ajouter des circonstances plus ou moins favorables et aboutir à des modificateurs pour l'action.

Dans le premier cas, la situation impliquait ses propres difficultés, et plusieurs pilotes les auraient estimées de la même manière. Dans le second cas, la même route peut se transformer en piège mortel sans pourtant avoir été altérée. Ce sont donc bien les circonstances qui sont responsables.

Ce détail a de l'importance, car il est possible d'obtenir une Maladresse ou un Coup d'éclat simplement à l'aide de la difficulté. En revanche, les modificateurs ont beaucoup d'influence sur ses résultats inhabituels…

AFFRONTEMENT

Test du joueur actif

Résultat	Effet sur la difficulté imposée à d'autres personnages
Maladresse	La difficulté imposée à tout autre personnage est Pas Difficile.
Échec	La difficulté imposée à tout autre personnage est d'un niveau inférieur à la Caractéristique du personnage actif.
Réussite	La difficulté imposée à tout autre personnage est celle souhaitée.
Coup d'éclat	La difficulté imposée à tout autre personnage est supérieure d'un niveau à celle souhaitée.

Test du joueur passif

Résultat	Résolution de l'Affrontement
Maladresse	Le personnage du joueur actif est vainqueur. S'il doit de nouveau interagir, la difficulté que lui impose le joueur actif est majorée d'un niveau.
Échec	Le personnage du joueur actif est vainqueur.
Réussite	Le personnage passif est vainqueur.
Coup d'éclat	Le personnage passif est vainqueur. S'il doit de nouveau interagir, la difficulté que lui impose le joueur actif est minorée d'un niveau.

Hors du tableau ?

Un individu cumulant des dons certains et une grande maîtrise d'une Compétence peut sortir de la Table universelle de résolution, celle-ci tombant à plus facile que « Pas Difficile ». Dans ce cas, le score à battre est le plus petit de la colonne qu'il devait consulter mais l'interprétation des résultats est décalée d'un cran en faveur du surdoué — une Maladresse devient un simple Échec, un Échec une Réussite et une Réussite un Coup d'éclat —, mais un Coup d'éclat reste un Coup d'éclat.

À l'inverse, si la difficulté est plus grande que « Très Difficile », le résultat de l'action est décalé d'un cran en défaveur de l'individu téméraire qui s'est lancé dans cette impossible entreprise — un Coup d'éclat devient une Réussite normale, une Réussite un Échec, un Échec une Maladresse —, mais il est difficile de faire pire qu'une Maladresse. La bêtise ou la conviction absurde de pouvoir réussir n'importe quoi est à l'origine de bien des déconvenues…

Enfin, l'usage des Sciences occultes, la magie des Immortels, ou des créatures dotées d'un potentiel surhumain peuvent sortir du tableau en raison de Caractéristiques dépassant ce que recouvre l'adverbe « Très ». Dans ce cas, le nombre de colonnes surnuméraires qu'il faudrait ajouter est converti en autant de difficultés en moins, de la même manière que le niveau d'une Compétence. Ainsi, si un personnage excède de trois niveaux l'adverbe « Très », on consulte la colonne « Très » et on décale la lecture de la difficulté de trois lignes vers le bas de la Table universelle de résolution.

Affrontement

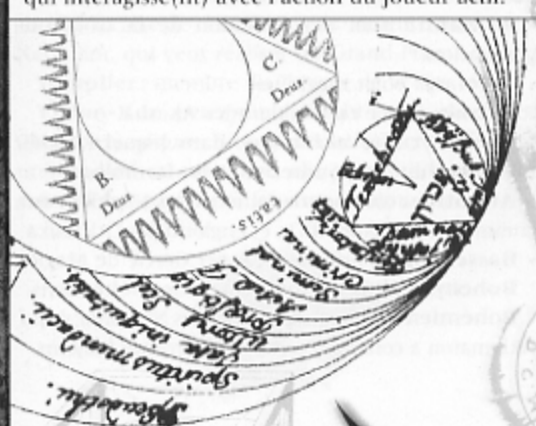
Il arrive qu'une action ait une difficulté fixée, non par les circonstances, mais par un autre personnage. Ces situations sont appelées Affrontement.

Exemples :

- *Lorsqu'un personnage cherche du regard un individu dissimulé dans l'obscurité ;*
- *Lorsqu'un personnage cherche à déterminer si son interlocuteur lui ment ;*
- *Lorsqu'un personnage esquive l'attaque que lui porte un adversaire ;*
- *Etc.*

Au cours d'un Affrontement, le joueur qui initie l'action est appelé actif.

Le joueur actif confronte une des Caractéristiques de son personnage à une difficulté qu'il détermine. Ce test est modifié par une des Compétence de son rôle. Ce test est résolu à l'aide de la Table universelle de résolution, et le résultat obtenu détermine la difficulté des tests de toute action d'autre(s) joueur(s) dont le(s) personnage(s) qui interagisse(nt) avec l'action du joueur actif.



Glossaire

Les univers de jeu de rôle sont bien souvent très denses et coutumiers des détails fantastiques ou fantaisistes. Afin de vous faciliter la lecture de ce livre à destination de tous les joueurs de *Nephilim : Révélation*, voici le lexique des spécificités du monde occulte contemporain.

Ægypta : paradis des Bohémiens. Ils y sont liés grâce à la Brume.

Anamorphose : Science occulte des Selenim qui leur permet d'activer des mutations spectaculaires appelées Aspects.

Agartha : état d'accomplissement spirituel, magique et matériel que recherche le Nephilim. Cet état apporte au Nephilim une puissance physique et magique jusqu'alors inconnue. La quête du Nephilim est de devenir Agarthien.

Akasha : Plan subtil, monde parallèle engendré par les rêves des hommes qui n'existe que dans les Champs magiques.

Alchimie : troisième Science occulte révélée en l'An Mil. Elle permet de transmuter la matière par le biais de formules. Elle utilise des instruments de Laboratoire, comme l'athanor.

Anti-Terre : Plan subtil engendré par des cauchemars. Ces Plans subtils sont liés à la Lune Noire.

Apocalypse : période en cours de l'Histoire synonyme de Révélation.

Arcanes Majeurs : familles de Nephilim, au nombre de 22, qui coïncident avec les Lames du Tarot. Un Arcane Majeur regroupe des Nephilim autour de sa conception du destin, de l'Histoire invisible et des Sciences occultes, une vision de l'Agartha, et leur offre protection, soutien magique et financier, refuge et savoirs ésotériques.

Arcanes mineurs : les quatre grandes sociétés secrètes humaines ennemies des Immortels.

Ar-Kaïm : nom des Nephilim de la troisième génération.

Artefact : objet magique.

Astral : espace rassemblant les Akasha.

Athanor : four alchimique dans lequel l'Alchimiste produit des poudres pour ses formules.

Atlantide : continent originel où les Nephilim ont commencé le Sentier d'Or, et englouti par Orichalka.

Basse Magie : nom du premier Cercle de Magie.

Boheim : culture et mythologie des Bohémiens.

Bohémien : initié humain, allié des Nephilim, à qui Akhenaton a confié les secrets des Arcanes Majeurs.

Cercle : graduation des connaissances occultes. Chaque Science occulte possède trois Cercles à franchir pour atteindre l'Agartha.

Champ magique : énergie invisible et élémentaire transmise par les sept corps célestes influençant ou ayant influencés la Terre. Selon la position des astres, les Champs magiques changent de lieu, de forme et de puissance.

Clefs : nom du troisième Cercle de Kabbale.

Conjonction : position des étoiles favorables à un Élément.

Conjuration : Science occulte des Selenim qui leur permet d'appeler et de soumettre des effets-Dragon de Lune noire.

Coup d'éclat : réussite extraordinaire sur un jet de dé (1).

Cruxim : Nephilim dont le Pentacle n'a que quatre Éléments. Il a alors la forme d'une croix en Vision-Ka.

Déchu : nom péjoratif pour désigner les Nephilim.

Effet basaltique : terme Nephilim désignant les conséquences de leur rapport intimes avec les éléments aux temps immémoriaux de l'Atlantide.

Effet-Dragon : terme Nephilim désignant l'émergence d'une créature magique des champs magiques.

Effet Jésus : terme Nephilim désignant les réincarnations des Nephilim.

Effet Mnémos : terme Nephilim désignant le souvenir d'époques d'incarnation antérieures.

Eidos : espace virtuel et magique où germent et se développent les concepts et les idées de l'humanité.

Énochéen : langue originelle des Nephilim, composée de vibrations des Champs magiques.

Entité : effet-Dragon de Lune Noire.

Éolim : Nephilim de l'Air.

Éther : courant d'Éléments purs sillonnant le cosmos.

Éveil : sortie de stase du Nephilim ; époques durant lesquelles le Nephilim se réincarne.

Faërim : Nephilim de la Terre.

Famille de Nephilim : voir Arcanes Majeurs.

Focus : support écrit nécessaire pour lancer un Sort. Ce focus peut être plus ou moins dégradé.

Formule : Sort d'Alchimie.

Graal Primordial : la Terre pour les Nephilim.

Grand Œuvre : nom du troisième Cercle d'Alchimie.

Grand Plan : nom du complot du Temple de la Vie.

Grand Éveil : nom du complot de la Synarchie.

Grand Secret : nom du troisième Cercle de Magie.

Grande Année : nom du complot des Mystères.

Habitus : Sortilège de Magie.

Hadès : monde souterrain où se trouve Orichalka.

Haute Magie : nom du deuxième cercle de Magie.

Homoncule : Nephilim emprisonné et asservi par une société secrète, utilisé pour faire de la magie.

Humeur : la personnalité d'un Nephilim.

Hydrim : Nephilim de l'Eau.

Imago : être idéal et monstrueux fait de Lune noire construit par un Anamorphe.

Immortel : créature magique qui ne peut mourir, au sens où l'humanité l'entend, et que l'on peut interpréter dans *Nephilim : Révélation*. Ce sont les Nephilim, les Selenim et les Ar-Kaïm.

Incarnation : époque où le Nephilim intègre un nouveau corps humain.

Invocation: Sort de Kabbale.

Ka: force vitale des Nephilim et des Ar-Kaïm qui leur permet d'exister; c'est aussi leur sagesse et leur puissance magique.

Ka-élément ou Élément: constituant magique des Nephilim

Kabbale: deuxième Science occulte, apparue en l'an 0. Elle permet d'invoquer une créature magique et de la contrôler.

Kaïm: Nephilim des origines, avant la Chute de l'Atlantide et l'incarnation dans des simulacres.

Khaïba: (signifie instincts) transformation néfaste du Ka du Nephilim qui le mène à la folie.

KLN: abréviation du Ka Lune Noire, l'Élément des Selenim.

Kwisatz Haderach: terme bohémien signifiant Homme Parfait, un être-Ka agarthien possédant tous les Ka-éléments.

Ligne Ley: trace que laissent les passages répétés des Champs magiques.

Magie: première Science occulte datant de l'apparition des Nephilim. Elle permet de contrôler les Champs magiques par des rituels initialement empiriques.

Maladresse: échec terrible sur un jet de dé (20).

Maudit: Selenim; nom et adjectif péjoratifs liés à la Lune Noire et aux Selenim.

Métamorphe: forme physique humanoïde caractéristique d'un Élément vers laquelle le Nephilim tend avec l'augmentation de son Ka.

Métamorphose: changement physique que le Nephilim fait subir à son simulacre au niveau du visage, des mains, de la peau, de l'odeur, de la voix.

Morphe: Compétence occulte d'Anamorphose.

Mystères: (Arcane mineur de l'Épée) premières sociétés secrètes humaines, héritières de Prométhée et ayant régné durant l'antiquité occulte.

Myste: membre des Mystères.

Narcose: état du Nephilim quand il est obligé de quitter son simulacre et qu'il ne peut pas réintégrer sa stase ou un autre simulacre. Elle correspond à un coma profond.

Nécromancie: Science occulte des Selenim qui leur permet d'affecter les esprits des morts.

Nephilim: être magique constitué de Terre, de Feu, d'Air, d'Eau et de Lune et s'incarnant dans des corps humains à travers l'histoire.

Nexus: croisement des cinq Champs magiques.

Œuvre au Blanc: nom du deuxième Cercle d'Alchimie.

Œuvre au Noir: nom du premier Cercle d'Alchimie.

Œuvre au Rouge: nom du troisième Cercle d'Alchimie

Ombre: (Shoun) état du Nephilim quand il a perdu le contrôle du corps humain dans lequel il s'incarne. L'Ombre se produit quand le joueur d'un Nephilim obtient une maladresse en utilisant les Compétences du simulacre. La personnalité de l'humain reprend le dessus sur celle de l'Immortel.

Onirim: Nephilim de Lune.

Orichalka: météorite d'Orichalque venue de Saturne qui tomba sur le monde 8000 ans avant notre ère

Orichalque: Champ magique apporté par la météorite Orichalka qui a la propriété de détruire tous les autres Champs magiques, à l'exception de celui de Lune Noire et du Soleil.

Parousie: nom du complot de la Rose+Croix.

Pentacle: combinaison des Ka-éléments déterminant le Nephilim; nom du second Cercle de Kabbale.

Plans subtils: mondes parallèles engendrés et alimentés par le Ka-Soleil des hommes. Ils n'existent que dans les Champs magiques.

Plexus: croisement de deux rayons du même Champ magique.

Pyrim: Nephilim du Feu.

Rose+Croix: (Arcane mineur de la Coupe) société secrète développant des techniques psychiques pour une magie liée au Ka-Soleil. Ses véritables membres se nomment R+C. Les Rosicruciens, les rosicruciens... ne sont pas des R+C.

Sauriens: dinosaures conscients liés à la Lune et à la Lune Noire qui dominèrent la Terre avant les Nephilim et dont le prophète s'appelait Mu.

Sceaux: nom du premier Cercle de Kabbale.

Science occulte: ensemble de savoirs magiques pratiques et théoriques des Immortels.

Selenim: être magique de Lune Noire qui vole le Ka-Soleil des humains. Les humains les ont associés aux vampires, loups-garous et fantômes.

Sentier d'Or: projet à l'origine de l'Atlantide qui conduisit au désastre les Nephilim. Il est encore en activité.

Simulacre: corps humain d'incarnation du Nephilim.

Sort: effet produit par une Science occulte.

Sortilège: Sort de Magie.

Stase: artefact, prison du Nephilim. Pour que celui-ci puisse être libéré, la stase doit être en contact avec un Plexus ou un Nexus.

Synarchie: (Arcane mineur des Deniers) société secrète moderne cherchant le pouvoir matériel par la technoscience et des conspirations à l'échelle mondiale.

Synarque: membre de la Synarchie. Ce terme désigne aussi toute personne manipulée par la Synarchie pour la mise en application de ces projets — il s'écrit alors sans capitale: synarque.

Temple (de la Vie): (Arcane mineur du Bâton) société secrète de chevalerie très violente contre les Nephilim, qui veut réaliser un Grand Plan.

Templier: membre du Temple de la Vie.

Vision-Ka: perception Nephilim directe des Champs magiques. Bien que relativement difficile à utiliser dans un simulacre, elle permet de percevoir sans avoir à passer par les sens du simulacre.

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : Terre (Assez Initié)	•• Sensibilité accrue à l'Orichalque
Aspect : Satyre (Peu Occulte)	••• Chasse saturnale
Voie occulte : Apprenti Leukossi	• Narcose réminescente
Passé : Compacts secrets	•• Dette
Hermétisme	••• Compagnon Homoncule
Révélation	•• Pentacle dangereux

Dae Dalus

NEPHILIM DE LA TERRE

Forêt noire, *Allemagne*

Satyre

« Mais non, mon ami ! Certes l'Incarnation est douloureuse mais elle n'est pas totalement néfaste, la chair recèle moult surprises, la plupart des nôtres sont souvent trop obnubilés par leur essence pour s'en rendre compte. Il faut savoir être pragmatique et en tirer parti. Regarde autour de toi. Regarde les humains. Malgré la vacuité et la futilité de leurs existences, il leur arrive d'être heureux. Sais-tu pourquoi ? Parce qu'ils ont l'ivresse. Voilà leur secret, l'alcool, les drogues et le sexe ! Allez, viens. Ce soir tu vas oublier ta fatigue, ta tristesse et ta peur. Ce soir, nous allons nous perdre dans le stupre et l'ivresse… Et si ton simulacre s'effondre ? Eh bien, laisse toi aller et suis ses rêves, si tu as de la chance tu pourras t'élever vers les paradis artificiels, vers les Akasha ! »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : Terre (Peu Initié) **Aspect : Elfe** (Occulte) **Voie occulte :** Apprenti Cénobite Maître-Disciple **Passé :** Guerres secrètes	• **Compagnon en Narcose** • **Ancien Homoncule** • **Dette** (Denier) ••• **Hanté** ••• **Ennemi ancestral** (Bâton)

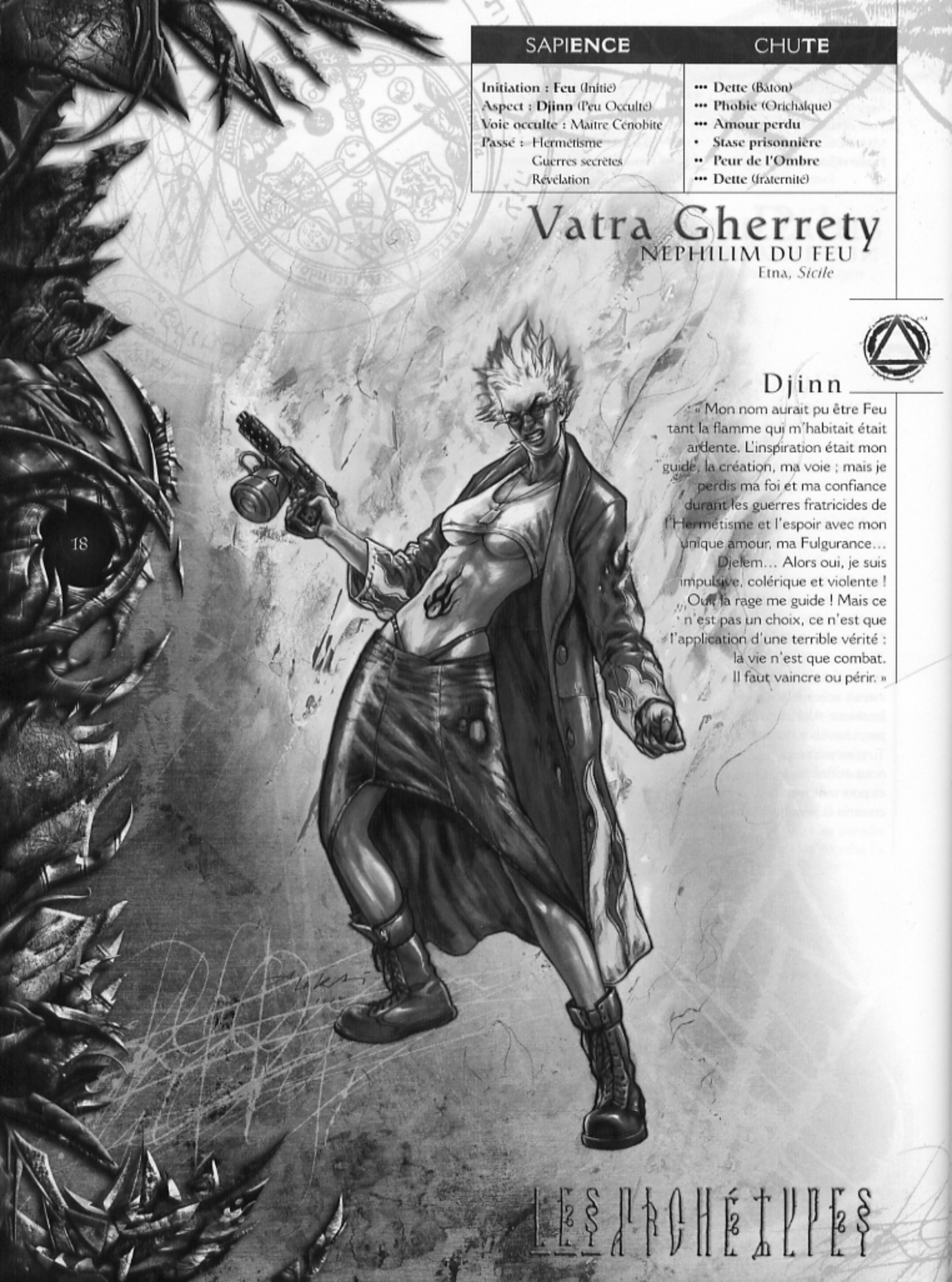
Shumadÿa

NEPHILIM DE LA TERRE

Forêt de Brocéliande, *Bretagne*

Elfe

« C'est à Carthage qu'eut lieu mon premier Éveil, quelques années avant que la haine des Mystes et de certains Nephilim n'ait raison de la fière cité punique. Malgré cela, j'eus de la chance : je compris que les Nephilim et les Selenim pouvaient vivre en paix.
Jésus confirma cette révélation. Il était le fils de l'Unique, à la fois homme et Immortel. Il nous donna une nouvelle vision du monde, il nous offrit la Rédemption.
Je l'ai accompagné durant sa Passion et j'ai compris pourquoi il avait accordé son pardon à Iscariote. Alors non, je ne te tuerais pas, chevalier. Je te pardonne.
Tu n'es pas responsable, nous étions les plus sages, et pourtant nous avons commis la première faute… »



SAPIENCE	CHUTE
Initiation : Feu (Initié)	••• **Dette** (Bâton)
Aspect : Djinn (Peu Occulte)	••• **Phobie** (Orichalque)
Voie occulte : Maître Cénobite	••• **Amour perdu**
Passé : Hermétisme	• **Stase prisonnière**
Guerres secrètes	•• **Peur de l'Ombre**
Révélation	••• **Dette** (fraternité)

Vatra Gherrety

NEPHILIM DU FEU

Etna, *Sicile*

Djinn

« Mon nom aurait pu être Feu tant la flamme qui m'habitait était ardente. L'inspiration était mon guide, la création, ma voie ; mais je perdis ma foi et ma confiance durant les guerres fratricides de l'Hermétisme et l'espoir avec mon unique amour, ma Fulgurance… Djelem… Alors oui, je suis impulsive, colérique et violente ! Oui, la rage me guide ! Mais ce n'est pas un choix, ce n'est que l'application d'une terrible vérité : la vie n'est que combat. Il faut vaincre ou périr. »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : Feu (Peu Initié) **Aspect : Phénix** (Peu Occulté) **Voie occulte :** Compagnon Cénobite Compagnon Disciple **Passé :** Guerres élémentaires Nouveaux Mondes	• **Pentacle déformé** ••• **Chasse saturnale** (Epée) •• **Vengeance** (Coupe) •• **Figure ennemie** (Lion Vert) •• **Message d'espoir** •• **Ennemi ancestral** (Bâton)

Daï-Fu

NEPHILIM DU FEU

Le Colisée, *Rome*

Phénix

« Mes décisions sont réfléchies et rien, ni personne, ne peut me détourner de mes buts. La Chute m'a ouvert les yeux : il n'y a pas de compromis possible. Les humains sont avides de puissance, ils sont fourbes et lâches. Quand ils ne luttent pas contre nous, ils se massacrent entre eux. La Concorde est une dangereuse utopie qui nous expose à la fourberie des Arcanes mineurs. Et ceux qui pactisent avec nos ennemis sont des traîtres et comme tous les traîtres, ils doivent être jugés et condamnés… »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : Lune (Initié) **Aspect : Méduse** (Peu Occulte) **Voie occulte :** Apprenti Magicien **Passé :** Guerres élémentaires Révélation	••• **Enkhaïbaté** ••• **Collaboration** (Épée) • **Vengeance** (Coupe) ••• **ArKaNa** • **Récente libération**

Kasssine

NEPHILIM DE LA LUNE

White Chapel, *London*

Méduse

« Vous m'avez trahi, vous, mes propres frères ! J'ai été votre cobaye, vous m'avez étudié, torturé ! Et simplement parce que j'étais un Onirim. Mais vous ne m'avez pas tué… grossière erreur ! L'heure de ma vengeance a sonné et je ne serais pas en retard. J'ai été votre victime, désormais je serais votre juge et votre bourreau. La Lune est mon guide, l'Épée mon arme et la haine mon *amante*. Vous allez découvrir le véritable pouvoir de la Lune, vous allez être confrontés à vos propres cauchemars, à vos propres erreurs. Vous sentirez vos Pentacles se vider de leurs Sapience… lentement. Ainsi, je retrouverais peut-être la paix qui m'habitait jadis. »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : Lune (Assez Initié) **Aspect : Serpent** (Assez Occulté) **Voie occulte :** Maître Magicien **Passé :** Compacts secrets Révélation	•• **Dette** (Bâton) •• **Chasse saturnale** ••• **Peur de la Narcose** ••• **Amour perdu** • **Résistance amoindrie**

Seth

NEPHILIM DE LA LUNE

Pyramide de Khéops, *Egypte*

Serpent

« Tu as raison d'avoir peur, fils de Prométhée. J'étais craint et vénéré comme un dieu. Les pauvres et les puissants se disputaient mes faveurs. Non… je n'étais pas un dieu mauvais. J'incarnais les forces de la nature, j'étais le dieu des déserts et des orages. Ce sont les tiens qui ont détruit mon culte. Ils ont torturé mes fidèles, changer mon mythe et ont fait de moi un dieu obscur. J'aurais peut-être pu leur pardonner s'il n'avait pas commis l'irréparable… Ils ont torturé et dispersé mon unique amour, Laossa… Alors, non, je ne serais pas clément. Seth est un dieu mauvais, bien. J'assume… Les tiens vont découvrir la terreur, tu n'es que le premier d'une longue liste. Comment ? Tu n'es pas responsable ? Personne n'est responsable… »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : Eau (Assez Initié)	•• **Collaboration** (Bâton)
Aspect : Triton (Assez Occulte)	•• **Peur de l'Ombre**
Voie occulte : Apprenti Magicien	• **Narcose réminescente**
Passé : Hermétisme	•• **Figure ennemie** (Baron Samedi)
Guerres secrètes	•• **Collaboration** (R+O)
Nouveaux Mondes	•• **Ennemi ancestral** (Bâton)

Er'Warek

NEPHILIM DE L'EAU

Île de Gavrinis, *Bretagne*

Triton

« J'aime bien les humains. Ceux qui savent rester à leur place, s'entend. Ceux qui se laissent manœuvrer. Ceux qui croient dans ce que je leur raconte. Quel dommage que nous n'ayons pas su mieux exploiter leur potentiel ! Pour les autres... ceux qui tentent de grappiller des miettes de notre Sapience, ceux qui osent lever la main sur nous... Eh bien, certains des nôtres trouvent leur bonheur dans le combat. Pour ce qui me concerne, je préfère un match nul, voire une fuite sans gloire, à une victoire remportée au prix de nombreuses vies. À quoi bon risquer notre Pentacle dans des échauffourées avec les mortels, alors que par définition, nous leur survivrons ? »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : **Eau** (Assez Initié)	•• **666**
Aspect : **Ondine** (Assez Occulte)	•• **Résistance amoindrie**
Voie occulte : Apprenti Leukossi	• **Collaboration** (Coupe)
Passé : Hermétisme	• **Ennemi DraKaon**
Nouveaux Mondes	•• **Enchantement atlante**
Révélation	• **Stase inefficace**

Lïoudane

NEPHILIM DE L'EAU

Délos, Archipel des Cyclades

Ondine

« Je ne crois pas que la Chute fut une malédiction… au contraire. Nous nous sommes crus les maîtres de la Terre. Nous étions si sûrs de nous, si fiers, si orgueilleux, nous avons même cru pouvoir décider du destin de cette planète et de ces habitants. D'abord les Sauriens, puis l'humanité… Nous condamnons l'horreur des Grandes Chasses mais quand les Glaives prométhéens cessèrent leurs terribles traques, qu'avons-nous fait ? La guerre ! Les uns contre les autres ! Non, je ne crois pas que Prométhée nous ait trahis, il voulait nous faire comprendre que nous avions torts, nous ouvrir les yeux. Mais nous n'avons rien compris. Je pense que l'Alchimie pourrait être utilisée par les humains, c'est pour cela que je voulais vous rencontrer. Je viens vous demander votre aide. »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : Air (Assez Initié) Aspect : Efreet (Occulte) Voie occulte : Maître Magicien Passé : Guerres élémentaires Compacts secrets Nouveaux Mondes	•• Ennemi ancestral (Bâton) •• Dette (Epée) ••• Jumeau • Stase imparfaite ••• Hanté •• Collaboration (Denier)

Nathaniel

NEPHILIM DE L'AIR

Machu-Pichu, *Pérou*

Efreet

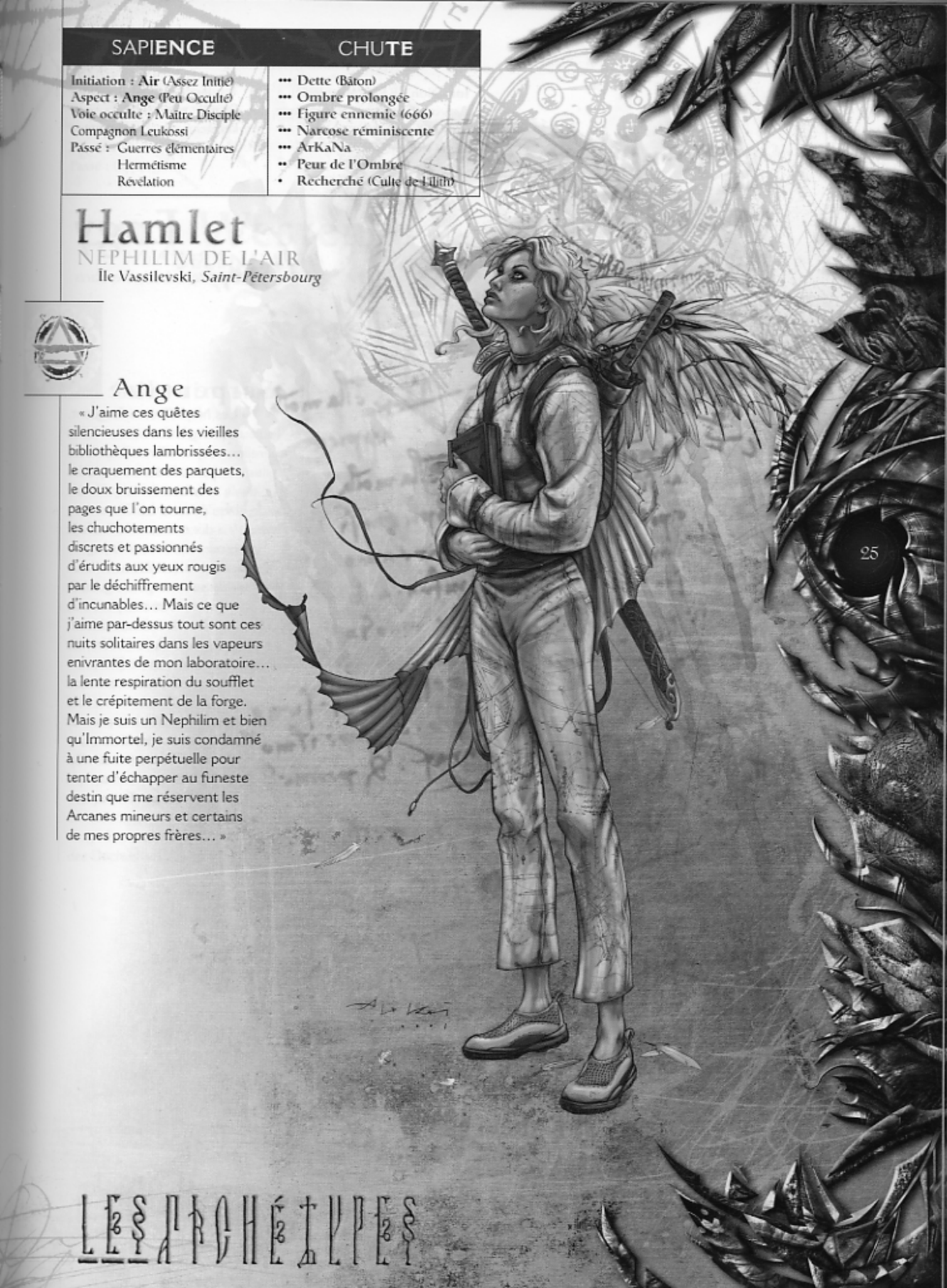
« Avec la Chute, nous avons dû tout réapprendre. La Magie fut une révélation. Pour moi, elle était une façon de me réapproprier le monde, elle était la preuve que tout n'était pas fini... qu'il nous fallait garder espoir. Aujourd'hui, je sais qu'elle seule peut nous libérer de nos entraves, nous permettre de redevenir des Kaïm. Les autres Voies ne sont que des leurres. Les Kabbalistes sont comme ces humains qui cherchent en Dieu la réponse à leurs malheurs... Ce n'est qu'une fuite en avant, un refus d'accepter la réalité des choses : il n'y a ni Dieu, ni Destin. Quant aux Alchimistes, ils sont peut-être pires. Leur Science occulte est trop matérialiste, trop artificielle. Elle ne peut que les éloigner de leur véritable nature. »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : **Air** (Assez Initié)	••• Dette (Bâton)
Aspect : **Ange** (Peu Occulte)	••• Ombre prolongée
Voie occulte : Maître Disciple	••• Figure ennemie (666)
Compagnon Leukossi	••• Narcose réminiscente
Passé : Guerres élémentaires	••• ArKaNa
Hermétisme	•• Peur de l'Ombre
Revélation	• Recherché (Culte de Lilith)

Hamlet

NEPHILIM DE L'AIR

Île Vassilevski, *Saint-Pétersbourg*



Ange

« J'aime ces quêtes silencieuses dans les vieilles bibliothèques lambrissées… le craquement des parquets, le doux bruissement des pages que l'on tourne, les chuchotements discrets et passionnés d'érudits aux yeux rougis par le déchiffrement d'incunables… Mais ce que j'aime par-dessus tout sont ces nuits solitaires dans les vapeurs enivrantes de mon laboratoire… la lente respiration du soufflet et le crépitement de la forge. Mais je suis un Nephilim et bien qu'Immortel, je suis condamné à une fuite perpétuelle pour tenter d'échapper au funeste destin que me réservent les Arcanes mineurs et certains de mes propres frères… »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : KLN (Assez Initié) **Aspect : Terre, Lune, Orichalque** **Voie occulte :** Maître **Passé :** Compagnon	•• **Tendance explosive** •• **Famille restreinte** • **Faible charge analogique** •• **Hanté**

Engy

AR-KAÏM

Cimetière du Père-Lachaise, *Paris*

Serpentaire

« Les Nephilim me fatiguent. Toujours plongés dans leurs vieilles querelles, toujours à ressasser leurs vieilles rancœurs, ils sont incapables de se satisfaire de ce qu'ils ont et de ce qu'ils sont. La Chute a eu lieu il y a dix mille ans et ils n'ont toujours pas tourné le page… Quant au peu que j'ai vu de leurs Arcanes, ils ne sont qu'intrigues de salons, secrets et conspirations, et pourtant, ils continuent à s'enorgueillir, à considérer les hommes comme des inférieurs… Ils ont ignoré les miens pendant un siècle, ce qui n'est rien à côté du mépris qu'ils ont pour les Selenim… Alors oui, je décline leur offre, aussi alléchante soit-elle. Je ne mettrais pas ma musique au service de leur Empereur. »

SAPIENCE	CHUTE
Initiation : KLN (Peu Initié) **Aspect :** 189 ? **Voie occulte :** Maître Embaumeur Apprenti Charmeur **Passé :** Compagnon	• Déliquescence •• Nouvelle Stase ••• Rendez-vous difficile • Message d'espoir •• Dette (Coupe)

Lucy Westenra

SELENIM

Hradcany, *Prague*

Selenim naturel

« Je suis une Selenim, une Maudite comme disent les Nephilim. Contrairement à ce que certains croient, je ne déteste pas les humains. J'aime parler aux morts et les apaiser. Quant aux vivants... ils m'amusent. Je ne m'assouvis que rarement sur la colère ou la haine, émotions trop fades à mon goût. Je préfère de loin ce sentiment étrange qui rend les humains aussi brûlants que la flamme du désir. J'ai rapidement compris pourquoi les Nephilim nous appelaient ainsi, moi et mes frères de Lune Noire. Ils nous craignent, ils nous considèrent comme des monstres, des parasites, oubliant qu'eux-mêmes vivent aux dépens de l'humanité. En fait, ils ne nous comprennent pas. Ils se rassurent en nous appelant Maudit ; ils ont ainsi l'impression de ne plus être des Déchus. »

Livre II

Les Apprentis

« En ce temps-là, quand les hommes se multipliaient,
après qu'Adam eut quitté le Paradis,
les Nephilim marchaient sur la Terre. »

Genèse 6 : 4

LES APPRENTIS

UNE BRÈVE HISTOIRE DES ÉLÉMENTS

LES ORIGINES

IL Y A BIEN DES ÉONS, suivant en cela le cycle de l'Univers, eut lieu le Big Bang originel. Les énergies qu'il dégagea — les **Éthers** — commencèrent leur course folle à travers le vide sidéral. Elles créèrent les étoiles, éternelles vigies et témoins de l'histoire du Cosmos. Puis elles se figèrent pour créer les astres et l'**Axis Mundi,** le centre de l'univers, et elles furent redirigées vers les corps d'un système solaire, celui qui plus tard verrait naître l'humanité. Les Éthers furent canalisés à travers les planètes du système solaire et formèrent la Terre. Cinq planètes pour cinq Éléments et cinq **Champs magiques**: de Mercure provient le Champ de l'Eau, de Vénus celui de la Terre, de Mars celui du Feu, de Jupiter celui de l'Air et celui de la Lune provient du satellite terrestre. Bien entendu, tout ceci est symbolique, et l'action de ces énergies est à l'origine de la vie sur Terre. Les Champs magiques modèlent le monde. Il existe aussi un Champ magique du Soleil.

L'OMBRE DE LA LUNE NOIRE

La vie se développa pendant des milliards d'années jusqu'à l'apparition d'êtres qui réussirent à dominer le Champ de Lune: les dinosaures, aussi appelés **Sauriens.** Ces êtres étaient intelligents et doués d'une conscience aiguë de leur environnement. Liés aux Champs de la Lune, ils bâtirent d'immenses cités et forteresses « naturelles » dans les grandes forêts. La nature leur obéissait.

Lovés au sein de leurs cités, ils se mirent à vénérer l'astre lunaire avec de puissants rituels. Le niveau atteint par leur civilisation fut prodigieux, mais il nécessitait toujours plus de puissance de la part de la Lune. Et ils comprirent que l'astre lunaire ne pourrait jamais leur fournir suffisamment de Champs magiques.

Dans leur ombre naquirent les **Kaïm,** êtres magiques composés d'Eau, de Terre, d'Air, de Feu et de Lune. Dépourvu de corps, au sens animal du terme, ce peuple d'énergie pure évolua au sein des Champs magiques, prenant parfois une réalité physique par le biais d'un phénomène élémentaire. Ainsi, les Kaïm pouvaient se plaire à devenir une éruption volcanique, à expérimenter l'ivresse d'être une bourrasque que rien ne pouvait arrêter, ou encore de déferler sur le monde telle une vague géante. Ces êtres magiques étaient tous influencés par une planète bien précise, et donc un Champ magique particulier. De ce fait, chaque Kaïm avait son caractère, une façon d'appréhender ce monde qui s'offrait à lui. Un Kaïm influencé par Mars était colérique, fougueux, prompt à tenter de nouvelles expériences tandis qu'un autre influencé par Vénus tendait à se rapprocher de la nature et à communier avec elle.

Puis vint un temps où la Lune ne put plus satisfaire les exigences de la gigantesque civilisation des Sauriens. L'un d'eux, Mu, se désigna comme prophète et parvint à convaincre ses congénères de la nécessité de créer un autre Champ magique. Dans un immense et désormais incompréhensible rituel, les premiers habitants de la Terre donnèrent naissance à un double de la Lune, un reflet maudit, la **Lune Noire.** Ce faisant, ils menacèrent l'équilibre des Champs magiques. Les Kaïm le comprirent et s'engagèrent dans une lutte meurtrière et cruelle, dont l'enjeu se révéla être le contrôle de la planète. Ce combat, appelé les Grandes Chasses par les Nephilim, aboutit à la destruction des Sauriens et de leur « déesse », la Lune Noire.

Puis les Kaïm, héritiers des Éléments, se concentrèrent sur l'exploitation des Champs magiques. Ils cherchèrent à faire un avec le Cosmos en étudiant des formes symboliques. Ces expériences, dites basaltiques, nécessitaient la fusion avec les Éléments: les Kaïm s'y fondaient, ne faisaient qu'un avec eux.

LA SAPIENCE

La redoutant, la Lune fut laissée pour compte, et les Kaïm ignorèrent le Champ de la Lune Noire, qui, à leur insu, s'était répandue sur la Terre après l'explosion de l'astre maudit. Des terribles Grandes Chasses subsista, et subsiste encore, une méfiance pour les êtres magiques dominés par la Lune. Mais l'avenir des Kaïm n'était pas sur Terre. Ce peuple né des Éléments sentait qu'il devait élever son être, faire un avec le cosmos. Cette quête, appelée **Agartha** par leurs descendants, les Immortels, les pousse encore de nos jours à expérimenter de nouvelles façons de vivre.

Les premiers hominidés, par l'influence du Ka-Soleil, firent leur apparition quelques millions d'années plus tard.

LE SENTIER D'OR

Les Kaïm découvrirent l'existence de l'homme qui s'était développé au milieu de leurs expériences. Dans leur recherche de la perfection cosmique, ils tentaient depuis longtemps d'acquérir la maîtrise de l'énergie cosmique la plus puissante, celle du Soleil. Celle-ci échappait à leur contrôle malgré leurs

tentatives, et, à présent, les Kaïm découvraient un être vivant, faible mais porteur de Ka-Soleil. L'occasion, trop belle, les amena à imaginer un projet démesuré : la création d'un gigantesque paradis artificiel où ils purent étudier l'humanité en toute impunité et tenter de les comprendre.

C'est au cœur de l'**Atlantide,** lieu magique par excellence et cœur de la civilisation du peuple des Éléments, que les Kaïm assouvirent leur soif de connaissance magique, aussi appelée Sapience. Expérience après expérience, le Sentier d'Or développa le Ka des humains : le peuple du Soleil s'éveilla à la conscience.

Certains Kaïm s'insurgèrent contre cette manipulation, copie trop parfaite de l'erreur des Sauriens, et s'exilèrent loin de leurs compagnons.

LES CYCLES **BASALTIQUES**

Les Kaïm, après la destruction des Sauriens mais avant l'avènement de l'Atlantide, étaient composés d'énergie pure issue des Champs magiques. Un cycle basaltique est le nom que les Immortels donnent à une communion avec les énergies élémentaires. Ces expériences eurent pour conséquence d'influencer leurs caractères et leur compréhension des Champs magiques dont ils étaient issus.

Ka-élément étudié	Habitat du Kaïm au cours de l'expérience	Aspect du Kaïm (métamorphe basaltique)
Feu	**Lave**	**Foudre/Lumière/Incendie**
Air	Nuage	Vent/Brouillard
Eau	**Flot d'eau**	**Algue/Corail**
Lune	Monstre	Mirage/Rêve/Maladie
Terre	**Végétal ou animal**	**Métal/Pierre**

LA **CHUTE**

C'est alors que Prométhée et d'autres Kaïm qui avaient appris à aimer les hommes leur révélèrent leur condition d'esclaves, prisonniers d'un paradis qui n'était pas le leur. Autour d'eux, l'humanité créa ses premières sociétés secrètes.

Puis, comme un signe du destin, un tragique événement se produisit. Une gigantesque météorite, **Orichalka,** composée d'un métal connu depuis sous le nom d'**Orichalque,** tomba sur la Terre et déclencha un cataclysme sans précédent : l'Atlantide sombra. Ce fut le début d'une ère sans précédent pour les Kaïm. Les Champs magiques furent bouleversés. Des tempêtes élémentaires d'une violence inégalée surgirent à la surface de la Terre. Les Kaïm coupés de leurs congénères, perdus au cœur de cette tourmente, isolés, oublièrent parfois qu'ils appartenaient à un peuple. Ce fut une ère de séparation et de recul du savoir. Le Silence fuligineux est le nom donné à cette époque qui amena le déclin des êtres Ka et permit la révolte des hommes.

Les premières sociétés secrètes humaines comprirent rapidement que le nouveau Champ magique issu de Saturne avait une influence destructrice sur les Éléments dont étaient composés leurs maîtres alors qu'il ne les menaçait pas. Des guerres s'ensuivirent, au cours desquelles nombre d'êtres magiques périrent par la morsure de l'Élément honni. Menacés d'extinction, les Kaïm exilés découvrirent dans les Champs de Lune des résidus de Lune Noire, dont la particularité était de résister tout comme le Ka-Soleil à l'Orichalque. Certains firent le choix de se vouer à l'Élément des Sauriens et ils se transformèrent. Ils devinrent les **Selenim,** les Maudits dans la langue des Immortels, et choisirent de lutter plus efficacement contre ceux qui s'étaient armés de lames en l'Orichalque.

Mais tous ne firent pas ce choix. La plupart des Kaïm au contact de l'Orichalque perdirent leur intégrité. Leurs Éléments se scindèrent et se réorganisèrent en Pentacle de cinq Ka-éléments. À compter de ce jour, les Kaïm ne purent plus jamais vivre au cœur des Champs magiques. Ils furent obligés de prendre possession de corps humains afin de conserver une prise sur le monde physique. Ils étaient devenus des Nephilim, des Déchus dans la langue des Immortels.

Depuis, les Nephilim vivent parmi les hommes, dans le plus grand secret. Ils cherchent sans relâche à reconstituer leur être, à recouvrer leur nature mythique. Cette quête est le nouveau visage de l'Agartha, le seul moyen de redevenir proches des Kaïm, de transcender leur Pentacle en y intégrant le Ka-Soleil.

L'**HISTOIRE** INVISIBLE

Au fil des millénaires, l'histoire des Immortels évolua parallèlement à celle des civilisations humaines. Les sociétés secrètes les pourchassèrent. Ceux qu'elles ne parvinrent pas à détruire, elles les enchaînèrent à des prisons magiques, les **Stases,** des objets capables de happer les Ka-éléments et de priver les Nephilim de leur corps, les isolant ainsi de l'humanité et de tout moyen de poursuivre leur quête mystique, l'Agartha.

Mais les Champs magiques sont capricieux. Malgré l'attention portée par les sociétés secrètes humaines pour disposer les Stases dans des lieux isolés de rayonnement magique. Ces artefacts furent souvent alimentées et les Nephilim libérés parmi les hommes. La lutte entre Immortels et humains ainsi que la recherche des vérités absolues et magiques du monde se mêlèrent à l'histoire des civilisations et constituèrent ce que les Nephilim nomment l'Histoire invisible.

Les Nephilim et les Selenim ne sont pas seuls contre tous. Au cours de leur histoire, ils trouvèrent souvent de l'aide auprès d'un peuple

étrange et doté d'une puissance magique étrangère aux Champs magiques et au Ka-Soleil, la Brume. Ce peuple allié est celui des Bohémiens. Ensemble, ils explorèrent l'humanité et ses mystères.

NOTE : *vous trouverez des détails sur les grandes périodes de l'Histoire invisible en page 95.*

RÉVÉLATION

Au début du XX^e^ siècle, après un profond bouleversement des Éléments, conséquences des expériences occultes d'un inquiétant magicien, Aleister Crowley, les Stases isolées des Champs magiques furent « réalimentées ». Ce chamboulement ésotérique eut pour conséquence un éveil massif des Nephilim mis en Stase et l'apparition de Selenim naturels, c'est-à-dire nés des Champs de Lune Noire. Mais plus troublant encore, ces peuples Immortels virent l'émergence d'une nouvelle espèce magique. Nés de la fusion entre un homme et une concentration rare de Champs magiques, et sous l'influence d'une conjonction astrologique propice, ces nouveaux Immortels sont apparentés aux Nephilim mais considèrent ces derniers comme un peuple aux traditions archaïques. Ces jeunes êtres magiques, fougueux, rebelles et turbulents, sont baptisés par les autres Immortels les Révélés, les **Ar-Kaïm.**

Le nombre d'Immortels parcourant la Terre a donc considérablement augmenté au cours du siècle dernier. En réaction, les sociétés secrètes humaines se sont réveillées. Conscientes que cet éveil massif est incontrôlable, elles s'affolent. L'équilibre entre réalité profane et magique est sur le point de vaciller. Les Immortels ont compris qu'une nouvelle ère est annoncée, celle de l'Apocalypse, de la Révélation.

En 1999, un Nephilim célèbre à la destinée unique, Akhenaton revint vivre parmi les Immortels. Influencé par le Ka-Soleil, l'Orichalque et le rayonnement des Éthers, cet Immortel eu des visions. Au cours de l'une d'elles, il comprit que les Kaïm n'étaient pas nés sur la Terre mais qu'ils étaient venus des étoiles, qu'ils se devaient de repartir et de fuir les sociétés secrètes. Il révéla aux Immortels sa vision et l'équilibre des forces entre les acteurs occultes en fut bouleversé. Tous, initiés des sociétés secrètes et Immortels, perdirent leurs repères. Tous attendent des années à venir des signes, des messages, leur permettant de prendre en main leur destin.

LES ÉLÉMENTS

Lors de la chute d'Orichalka, la morsure de l'Orichalque provoqua une régression des Kaïm. La plupart devinrent des Nephilim. Ces derniers ne fusionnent plus avec les Éléments; ils en sont constitués. Ceux-ci s'agencent en un Pentacle élémentaire. Au cours de son évolution, un Nephilim se développe et se fortifie pour tendre vers la perfection.

Les Ka-éléments sont donc les composants du **Pentacle.** Chaque Champ magique correspond à un Élément. Les Ka se succèdent selon l'agencement cardinal, c'est-à-dire dans un ordre de neutralité ou d'opposition par rapport à celui qui les domine, les guide. Ainsi, un Nephilim du Feu a l'Air et la Terre comme Éléments neutres, et l'Eau et la Lune comme opposés.

Le Pentacle est aussi la mémoire de l'Immortel. Des événements marquants de son existence s'y inscrivent et peuvent renseigner ses interlocuteurs sur ses joies et ses souffrances. De même, si un Nephilim appartient à un Arcane Majeur (voir plus loin), le Stellaire, son symbole d'appartenance est visible de tout Immortel car il est gravé dans son Pentacle. ce dernier est sans conteste le moyen le plus simple et le plus rapide pour acquérir des connaissances sur un Nephilim.

Les Selenim sont des Nephilim qui ont sacrifié leur Pentacle sur l'autel de la Lune Noire. Ils n'ont plus les cinq Éléments mais un Noyau composé uniquement de Lune Noire. Lors du sacrifice effectué par un Kaïm ou un Nephilim — certains se « convertirent » plus tard — pour sa transformation en Selenim, son Ka-Lune est changé en Ka-Lune Noire.

Durant toute son existence, le Selenim lutte contre une forme de dégénérescence liée à la faiblesse des Champs maudits appelée l'Entropie. Pour cela, il vole le Ka-Soleil aux humains, comme les vampires des légendes sucent le sang des mortels, afin de le transformer en Lune Noire. Indépendante de son Noyau, la réserve lui sert à lancer ses Sorts, communiquer avec les morts ou encore à manifester une enveloppe corporelle, un corps de Lune Noire qu'il peut manifester dans le monde physique, l'**Imago.**

Les Ar-Kaïm, bien qu'étant une nouvelle génération de Nephilim, ne possèdent ni Noyau ni Pentacle, mais un Cœur qui abrite le tumulte des énergies élémentaires et solaires.

LA VISION-KA

Les Immortels bénéficient d'une vision qui leur est propre et qui leur permet de distinguer les Champs magiques : la Vision-Ka. Les Selenim distinguent les Champs maudits tandis que les Nephilim et les Ar-Kaïm ne voient que les Éléments qui les constituent.

Il est très difficile de percevoir la Lune Noire pour un Nephilim, ou pour un Ar Kaïm dépourvu de cet Élément, et inversement pour le Selenim. Enfin l'Orichalque reste aussi très ardu à distinguer.

« Entrer en Vision-Ka » est une action délibérée qui n'est pas discrète — le sujet semble faire une crise d'épilepsie — et même dangereuse – au bout d'une heure le corps d'accueil de l'Immortel, le simulacre, encaisse des dommages physiques

LA NATURE MAGIQUE

Les Nephilim sont des êtres magiques constitués d'un Pentacle composé du Feu, de l'Air, de la Terre, de l'Eau et de la Lune. Leur apparence et leur comportement sont influencés par leur Élément dominant mais aussi par leur Métamorphe, leur personnalité mythologique dont les traits transparaissent sur leur corps d'accueil, leur simulacre. Les Selenim et les Ar-Kaïm ne possèdent pas de **simulacre,** au sens où l'entendent les Nephilim, ni de Métamorphe. Ils répondent à des règles différentes (voir plus loin). Ici, nous ne donnons que deux exemples de Métamorphes par Ka-élément bien qu'il en existe une grande diversité, chacun possédant ses propres métamorphoses, son caractère et sa vision du monde.

Un Nephilim a quatre particularités :

- Il s'incarne dans un corps humain, à la fois pour survivre et pour agir sur le monde physique. Cette « possession » est visible : ce sont les métamorphoses. Liées au Métamorphe de l'Immortel, celles-ci évoluent et dénoncent sa présence. Un Nephilim est toutefois fier de ses métamorphoses.
- L'immortalité est le lot du Nephilim. Mis à part un accident tragique ou un affrontement malheureux, il peut vivre éternellement, se réincarnant de corps en corps.
- La volonté d'élévation des Kaïm se retrouve chez les Nephilim. Ces derniers poursuivent la quête d'un état supérieur de conscience, d'illumination, appelé l'Agartha.
- Une Stase, prison magique qui les accompagne à travers les âges. Fabriquée par les sociétés secrètes humaines, elle sert à isoler le Nephilim des Champs magiques, le plongeant dans un sommeil profond qui peut lui faire oublier ses souvenirs, pendant plusieurs siècles.

Mais les Nephilim ne sont pas les seuls êtres magiques qui évoluent à la surface de la Terre. Les Champs magiques ont donné naissance à d'autres races, d'autres formes d'existence du Ka. Les plus proches des Nephilim sont les Selenim et les Ar-Kaïm. Ces trois peuples socialisés se mêlent aussi aux humains. Il en existe d'autres, moins évolués, plus animaux tels les effets-Dragon, qui ne cherchent qu'à se nourrir de Ka.

Enfin, les humains sont les seuls êtres de Ka-Soleil.

LE FEU

Le Ka-feu, énergie à la fois créatrice et destructrice, est l'Élément liée aux combustibles, au feu, à la foudre, aux éruptions et à la lave. Son principe est l'action, il représente le mouvement et le métal, la guerre et les armes. Il est violence, déchaînement et force.

Le Feu représente aussi l'érotisme, l'inspiration artistique. Il est aussi l'élément qui a séparé l'homme des animaux en lui permettant de créer la civilisation. Le Feu est communicateur, il est expansif, il est la joie, le courage et permet le dépassement de soi.

Le Nephilim du Feu est appelé **Pyrim.** C'est un être engagé qui sert souvent de bras armé pour ses congénères. Il aime se battre et punir ceux qui l'entourent et qui désirent l'affronter.

L'humeur du Pyrim est colérique, c'est un être qui voit le monde sous sa forme la plus manichéenne possible. Pour lui, il n'y a que bien et mal, blanc et noir, et il voit la vie comme une longue suite d'actions d'éclat. Il est souvent vif dans ses décisions et ne supporte pas les longues réflexions ou incertitudes.

Le Pyrim peut être un colérique chaud : ardent, fougueux, prompt à s'enflammer, c'est un Nephilim qui agit vite et souvent pour éviter l'ennui. Il aime le contact avec les autres et aime être reconnu pour ses mérites.

Le **Djinn** représente le mieux cet aspect. Il est tel le feu qui laisse une ligne embrasée dans son sillage comme témoignage de ses actes.

Le colérique froid, le **Phénix,** est le pendant du Djinn. C'est un être dont l'existence est guidée par le sens de l'honneur et le goût de la justice. Il est réfléchi mais pas réservé, ni calme. Une fois sa colère provoquée, plus rien ne peut l'arrêter ; nombreux sont ceux qui n'ont plus le loisir de le regretter. Le colérique froid est souvent dur, mordant. Il ne comprend pas la valeur d'une individualité et préfère travailler en groupe.

L'AIR

Élément de la connaissance, de la recherche et de l'élévation spirituelle, l'Air est le Ka qui permet d'agir sur les phénomènes naturels aériens comme le vent, les tornades, les tempêtes mais aussi

les formes de vie qui en font partie comme les oiseaux. L'Air est aussi le sentiment de liberté, le vol qui efface toutes les barrières. Il est intangible, mais sa présence se fait sentir sur toute la surface du monde.

Le Nephilim de l'Air est appelé Éolim. C'est un quêteur perpétuel, il aime à percer les mystères et les secrets de l'univers et du monde qui l'entoure. Certains sont insouciants et font preuve d'un goût certain pour le désordre et la liberté. Il est flegmatique. Cette Humeur peut prendre deux aspects. Le Nephilim de l'Air peut être un individu réfléchi qui cherche à amasser une importante somme de connaissances, un être détaché des réalités terrestres et distant des besoins de ses frères. L'autre facette est celle de la liberté et de l'insouciance, composée de Nephilim qui semblent inconscients de la portée de leurs actes, bien souvent destructeurs ou violents. Ils chevauchent les vents et parcourent le monde pour le découvrir. Ce sont deux faces d'une même médaille dont les composants n'ont que peu de points communs.

Le flegmatique froid, l'**Efreet**, est un Nephilim rationnel qui voit à très long terme. Il aime les voyages, les contes et les légendes. Sa progression est semée d'embûches que bien souvent il crée lui-même afin de se surpasser. Il incarne la connaissance car il agit comme quelqu'un qui sait tout. L'Efreet est un être flamboyant que ses contemporains ne parviennent pas toujours à comprendre.

L'**Ange** est un flegmatique sec, un Nephilim détaché du monde. Il s'entoure d'une aura de mystère et considère comme insupportable que l'on se mêle de ses affaires. Il a souvent des buts simples, mais il est rarement possible à ses compagnons de bien les connaître. Il est peu sociable et peut s'isoler des semaines sans voir personne. À la manière du Phénix, il aspire à un monde où les mots « honneur » et « justice » ne sont pas vains, mais il ne partage pas la colère du Pyrim.

LA TERRE

Les roches, les montagnes, le sol, la matière initiale. Symbole de fécondité, générateur de vie… Le Champ de Terre est celui de la protection, de la guérison et de la régénération. Il recouvre la nature figée, et donc la flore. Utilisé à bon escient, il permet de réaliser de grands ouvrages dont la stabilité sera un symbole et une caractéristique.

Le Nephilim de la Terre est appelé **Faërim**. Mélancolique, c'est un être altruiste, posé dont le calme est bénéfique en cas de situation de crise. Sa colère se libère tel un tremblement de terre qui dévaste tout dans sa course. Éternelles vigies d'un monde et d'une nature menacée, les Faërim vivent reclus, regrettant à jamais l'époque dorée des Kaïm et ce qui fut perdu au fil des siècles.

Le **Satyre** est un Faërim chaud; il est instinctif, presque animal. Il rappelle sans cesse à l'homme cette part bestiale qui est en lui. Personnification de ce concept, ce Nephilim est plein de vie. Il aime se créer un territoire sur lequel il règne en maître. Sa vie est action et il n'aime pas la passivité et ceux qui sont lents à réagir. Contrairement aux autres Nephilim, le Satyre comprend les vertus des plaisirs de la chair.

L'**Elfe** est le gardien de la nature et de ses secrets. C'est un Faërim humide et il tend à entrer en symbiose avec l'Élément de la nature. Aussi l'Elfe est-il mal à l'aise dans un environnement urbain. En outre, il aime partager ses sentiments et communiquer avec ses proches. C'est un être ouvert aux autres, altruiste et harmonieux : l'ami idéal.

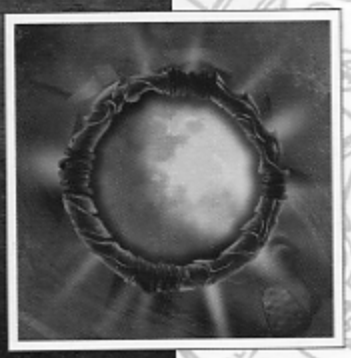
L'EAU

Élément des sources, des torrents, des fontaines, des mers et des océans, l'Eau est symbole de changement, de rapidité et de dextérité. Cet Élément alimente le monde, le façonne et l'équilibre de façon à le rendre habitable. Son action est empreinte de liberté, de mouvement, influence le monde marin et symbolise la transition. Montrant aussi sa timidité et son humilité, elle se dissimule aux regards en se réfugiant sous terre.

Le Nephilim de l'Eau est appelé **Hydrim.** Il se définit comme sanguin, il est curieux et habile. Technicien, il s'intéresse à tout et ne souffre aucun échec. Tenace, il tente de se surpasser constamment. Ouvert au monde qui l'entoure, il partage ses sentiments, ses impressions, il recherche la communion et l'harmonie. Deux factions se confrontent parmi les Hydrim, les « Purs » et les « Vifs ». Tous croient à un Déluge salvateur qui lavera le monde mais ils ne sont pas d'accord sur la manière de l'appréhender. Les premiers sont attentistes tandis que les seconds courent en tous sens afin de préparer cet événement.

Le **Triton** est un Hydrim froid; il est sournois et retors. Il ne se contente pas de la superficialité des choses, il cherche sans cesse un aspect caché, une réalité plus profonde que celle qu'il voit. Ce calculateur qui ne laisse pas transparaître ses émotions est un prédateur prêt à tout pour capturer sa proie. Il peut faire preuve d'un acharnement qui approche la cruauté; mais lorsque le combat n'est pas en sa faveur, il n'hésite pas à s'enfuir.

L'**Ondine** est un Hydrim humide. Elle est sociable et s'intéresse aux autres. Parfaitement à l'aise dans le monde des hommes, elle s'affiche par son caractère plaisant et aime avoir le dernier mot. Symbole du mouvement, l'Ondine adore le progrès, le changement et la mode. Elle redoute d'être « hors du coup », dépassée. L'apparence est primordiale pour l'Ondine, elle doit plaire aux autres et se faire remarquer par tous. Elle n'en est pas pour autant superficielle.



LA LUNE

Illusion... Maître mot d'un Élément décrié par de nombreux Immortels. Tabou pour certains, méconnu pour beaucoup d'autres, il s'appuie sur le rêve, le chaos illusoire d'un ordre cosmique qu'il trouble telle la cinquième roue d'un carrosse. Liée au mensonge, à la folie et à la tricherie, la Lune est perturbatrice, d'autant plus que la Lune Noire se cache en son sein. Duale, la Lune a de nombreuses symboliques; Bien et Mal, beauté et laideur, harmonie et chaos...

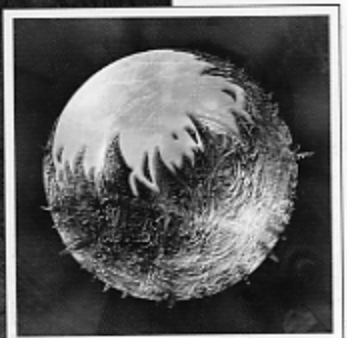
Le Nephilim de la Lune est appelé **Onirim.** Il est lunatique. Rêveur, il est souvent traité d'instable, de fou ou encore de menteur. Mais il est bien plus que cela : il est tout cela. C'est un être complexe, aux multiples facettes. Il lui est impossible de réaliser quelque chose sans le marquer de son empreinte, sans se l'approprier, d'une certaine façon. Cela fait aussi de lui un poète, un artiste dont l'inspiration est unique. Son goût pour les arts l'oblige à se surpasser dans une activité créatrice.

Tous les Métamorphes lunaires sont des dérivés de celui du **Serpent**, davantage axé sur un aspect de celui-ci. Adepte du mensonge, des jeux de l'esprit subtils et toujours ambigus, le Serpent représente tous les caractères lunatiques et s'amuse à tromper son monde. S'il est amené à dévoiler son jeu, c'est pour mieux le développer à l'avenir.

La **Méduse** est l'incarnation des dépendances. Elle apprécie les endroits sordides et les cultures « undergrounds ». Ce Nephilim aime choquer son entourage.

LA LUNE NOIRE

La plupart des Nephilim ignorent jusqu'à l'existence du Champ de la Lune Noire. Ils l'ont effacée de leur mémoire collective et il est nécessaire de recourir à de vastes recherches, ou au hasard, pour en apprendre davantage. Invisible à l'œil des Nephilim, ce Ka se dissimule au sein des Champs de Lune depuis la destruction de l'astre maudit par les Kaïm. Utilisé par les exilés du Sentier d'Or pour combattre les humains détenteurs des lames d'Orichalque, il est maintenant méconnu et craint par ceux qui sont au courant de son existence. La Lune Noire montre une extraordinaire résistance à l'Orichalque. Liés à la disparition de l'astre maudit, les Champs de Lune Noire influencent la mort; ils sont porteurs d'entropie. Élément morbide, le Ka-Lune Noire permet le contrôle des morts par l'intermédiaire de la Pavane, un étrange chant mortuaire véhiculé par les Champs maudits.



Parasitant les Champs de Lune, le Ka-Lune Noire semble soumis à des fluctuations légèrement différentes de celles des autres courants élémentaires. Se nourrissant des énergies maudites, deux races d'êtres magiques évoluent sur le monde.

Les **Selenim**, cousins maudits des Immortels, sont les ancêtres des Kaïm reclus hors de l'Atlantide. Ils ont échangé leurs Pentacles contre un Noyau de Lune Noire qui les immunise face aux effets dévastateurs de l'Orichalque.

Les **Sauriens** sont les rares survivants du peuple du prophète Mu. Ces illuminés étaient dédiés à l'avancement de leur civilisation par tous les moyens. Ils furent longtemps présumés disparus, mais des traces ont révélé le contraire au XX^e^ siècle. On ignore cependant tout à leur sujet.

LE KA-SOLEIL

La maîtrise de ce courant magique est la quête de presque tous les Nephilim. L'Agartha, la quête qui anime tous les héritiers de l'Atlantide, est souvent à ce prix. Le Soleil irradie la Terre de ses rayons. Il féconde l'intelligence et enrichit la conscience des hommes mais est inaccessible aux Déchus. Le Ka-Soleil est l'apanage des animaux les plus évolués, et surtout des humains, qui sont les seuls à pouvoir l'éveiller et prétendre à un autre état de conscience. Ceux-ci peuvent atteindre une maîtrise des savoirs magiques des Immortels, les Sciences occultes, à travers le développement de leur Ka-Soleil. Ce dernier est à l'origine de l'apparition de l'homme sur la Terre. Il est difficile pour un Nephilim de distinguer un Champ solaire, sauf en cas de Conjonction puissante ou de phénomène hors du commun.

Les humains, du fait de leur Ka-Soleil ont, au fil de leur histoire, créé des **Akasha**. Ceux-ci sont la matérialisation de leurs rêves et de

leurs aspirations. Liées aux légendes, à l'histoire ou à des événements d'importance, ces réalités alternatives sont souvent créées par l'inconscient collectif de l'humanité. Ainsi, on ne compte plus les Akasha liés de près ou de loin aux légendes arthuriennes, aux Guerres mondiales ou encore à l'Antiquité. Les Immortels et les humains dans une moindre mesure interagissent dans ces réalités et y poursuivent leurs guerres occultes. En effet, certains humains aux dons exceptionnels parviennent à éveiller leur inconscient pendant leurs rêves et peuvent agir dans les Akasha. Pour leur part, les Nephilim sont en mesure de voyager dans ces mondes du rêve, à condition d'en trouver les accès.

Certains initiés font état d'une cité onirique qui serait en construction. Elle est appelée Atlantide céleste. Nichée au creux des Champs magiques, elle offrirait l'espoir que le peuple des Immortels puisse un jour s'y réfugier, loin des humains et de leurs sociétés secrètes afin d'évoluer. Certains Nephilim qui autrefois ont suivi le Sentier d'Or affirment qu'il s'agit d'une réplique exacte de l'Atlantide originelle.

Antithèse des Akasha, les **Anti-Terres** sont liées aux cauchemars, aux phobies et aux folies de l'humanité. Cachés au plus profond de la Terre et constitués d'Orichalque ou de Ka-Lune Noire, ce sont des lieux de prédilection pour les humains des sociétés secrètes et pour les créatures d'Orichalque — les **Daïmon** — et de Ka-Lune Noire — les **Entités.** Bien évidemment, la souffrance que peut y ressentir un Nephilim est extrême et bien peu s'y aventurent. Les Selenim sont à leur aise dans les Anti-Terres. Ils y découvrent les craintes cachées de l'homme et s'en repaissent.

Enfin, au-delà des Akasha, au plus loin de la sphère terrestre se trouve la Sphère des Idées, l'**Eïdos**. Cette réalité est un plan immatériel né de l'intelligence de l'humanité. Alimenté par les Akasha les plus puissants, il s'agit d'un endroit où la vie n'est pas possible. L'Eïdos abrite les concepts et les idées développés par les hommes au cours de leur histoire.

Les Akasha ne sont cependant pas les seules réalités que l'on peut trouver au-delà du plan terrestre. Il existe une grande variété de Royaumes. Qu'ils soient la résidence d'un Selenim, la création d'un Nephilim ou un autre monde, leur aspect est, en général, mieux défini que celui d'un **Plan subtil** (Akasha ou Anti-Terre), qui, lui, est livré aux délires de l'âme humaine.

L'ORICHALQUE

L'Orichalque est le Ka originaire de Saturne, le métal honni symbole de destruction pour les Éléments. Son principe est la rupture, la fin des ères. Froid et impersonnel, il représente les chaînes qui menacent tout être magique et la coupure des Kaïm avec les Champs magiques. Forgé, il devient principe d'action, emblème des combats ésotériques qui secouent le monde occulte.

Le météore qui apporta ce Ka à la surface de la Terre s'enfouit dans ses entrailles, où il engendra les Enfers et des effets-Dragon monstrueux, les Daïmon.

Les Nephilim associent ce Ka à la dispersion et à la mort. Les Selenim sont fascinés par l'Orichalque car ils y sont insensibles. Les Ar-Kaïm entretiennent souvent une relation ambiguë avec ce Ka.

LES MANIFESTATIONS MAGIQUES

Les Champs magiques ne sont pas inertes. Ils sont animés d'une vie. Ils engendrent de nombreux phénomènes dits élémentaires issus des mouvements des flux magiques et de leurs interactions avec des éléments extérieurs, comme le mouvement des planètes. De là naissent les effets-Dragon, des créatures composées de Ka-éléments, mais aussi des Nexus, des Plexus et des Conjonctions élémentaires (voir plus bas).

Les **Plexus** sont un croisement de deux Champs magiques d'un même Élément. Un lien se crée entre ces deux courants dont les Nephilim peuvent profiter. Les Plexus permettent de recharger la Stase d'un Nephilim dans le Ka concerné. De plus, au cœur d'un tel phénomène élémentaire, la pratique des Sciences occultes est facilitée. Un Plexus a une durée de vie allant de quelques heures à un siècle. C'est un événement très difficile à prévoir.

Plus puissant que le Plexus, le **Nexus** est le regroupement des Champs magiques des cinq Ka-éléments. Ce phénomène extrêmement rare est très puissant. Détectable sur plusieurs kilomètres à la ronde, un Nexus offre de nombreux avantages à celui qui le découvre. Au cœur d'un Nexus, il est possible de changer d'Élément dominant et donc de Métamorphe. De plus, une Stase peut y être rechargée de tous ses Éléments à la fois — ce qui n'est pas le cas avec un Plexus. Fait rare et magique, un Nexus peut aussi donner naissance à un Ar-Kaïm.

Influencés par les planètes, les Champs magiques sont aussi soumis aux mouve-

ÉPHÉMÉRIDE DE LA SEMAINE

Jour	Champ magique associé
Lundi	Lune
Mardi	Feu
Mercredi	Eau
Jeudi	Air
Vendredi	Terre
Samedi	Orichalque
Dimanche	Soleil

ments de celles-ci. Ainsi, on peut voir la puissance de ces courants élémentaires évoluer selon les positions des astres du système solaire. Chaque jour de la semaine et chaque mois de l'année ont une correspondance élémentaire nommée Conjonction. Par exemple, le dimanche correspond au Soleil, le samedi à l'Orichalque et le mardi au Feu.

Les **effets-Dragon** sont des créatures issues d'un seul Champ magique et composés du Ka-élément correspondant. Ils peuvent apparaître soit par le fait d'un phénomène naturel intense lié à un Élément, soit émerger d'un Nexus ou d'un Plexus. Ces créatures se nourrissent du Ka qui les constitue et vouent leur existence à le rechercher pour l'absorber. Les effets-Dragon disparaissent soit à la fin de l'événement à l'origine de leur création, soit lorsqu'ils sont détruits par un effet magique. Ils représentent un danger pour les Selenim et les Nephilim car ils peuvent s'attaquer à leurs Ka.

LES NEPHILIM

Avant la Chute, les Kaïm vivaient d'intenses expériences au sein des Champs magiques. Ils étaient liés à un élément précis. Mais il s'agissait avant tout d'individualités, d'êtres particuliers et autonomes. Alors, pour s'affirmer, se démarquer de leurs congénères, ils se forgèrent des apparences, des images, symboles de leur nature : les **Métamorphes** (voir plus loin pour des exemples de Métamorphes). La météorite d'Orichalque survint, et les Kaïm furent contraints de s'incarner dans des humains. Rapidement, ils s'aperçurent que des traits de leur Métamorphe apparaissaient sur ces corps possédés. Au fil de leur progression vers l'Agartha, les Nephilim s'aperçurent que le Métamorphe se développait jusqu'à être visible par tous, y compris par les profanes. Le Métamorphe est choisi par le Nephilim ; il fait partie de son initiation et de sa personnalité. Il agit sur l'Immortel par le truchement de métamorphoses physiques : les mains, les yeux, le visage, la voix et l'odeur sont ainsi concernés. Les traits qui sont transformés sous l'action du Métamorphe sont totalement inhumains. Il est nécessaire de considérer aussi la métamorphose mentale de l'Immortel. Celui-ci adopte au fur et à mesure qu'il approche de l'illumination, l'Agartha, la personnalité de son Métamorphe. Cela est dû au lien que le Nephilim possède avec son Élément dont le Métamorphe n'est qu'un reflet, une facette.

LES NEPHILIM

Ka dominant

Le Ka qui domine le Pentacle d'un Nephilim détermine sa nature et son tempérament.

Élément dominant	Nephilim
Eau	Hydrim
Lune	Onirim
Terre	Faërim
Feu	Pyrim
Air	Éolim

Humeurs

Les Humeurs sont les manifestations psychologiques liées aux Ka-éléments et qui se reflètent en chaque Nephilim.
Chaud : caractère d'un être violent, instinctif, spontané.
Froid : c'est un Nephilim qui fait preuve de réflexion, qui agit après coup.
Humide : il est émotif et montre ses sentiments.
Sec : il garde pour lui ce qu'il pense, il est introverti. Solitaire, il est constant et obstiné dans la réalisation de ses buts.

MÉTAMORPHES DE PYRIM

Le Phénix

Rapport d'Arcoblald Reiner, Chevalier du bailliage Francia à son supérieur.

« Nous l'observions depuis plusieurs jours déjà. Il semblait calme, réfléchi. Nous l'avons suivi à maintes reprises dans des galeries d'art ou dans des tribunaux. Nous avons vu dans un premier temps son émerveillement pour le travail de petits artistes sans prétention. Toujours pour des œuvres expiatoires ou moralistes, ou bien encore sur la fin des temps. En revanche, il arborait toujours un sourire de contentement à entendre des verdicts sévères dans les cours de justice. Cela aurait dû nous mettre la puce à l'oreille. Toujours est-il que lorsqu'il a jugé que nous l'embarrassions, il s'est jeté sur nous avec une sauvagerie que j'ai rarement connue pour un Nephilim. Il semblait si paisible pourtant. Il a tué deux de nos frères en quelques secondes grâce à une puissante magie. Mon compagnon et moi étions figés, stupéfait. Il s'est emparé de lui, l'a soulevé, et, en me regardant, il l'a jugé en le condamnant à mort. Moi? Il m'a laissé partir avec comme consigne de vous dire qu'il viendrait bientôt pour vous. »

Les métamorphoses

Visage : yeux rouges. Au fur et à mesure de la progression du Phénix, l'iris puis le reste de l'œil prennent une coloration rouge sang. Au terme de la métamorphose, l'iris devient noir.

Mains : ongles noirs pointus. Les ongles du simulacre se mettent à pousser et deviennent pointus et coupants. Ils prennent une coloration noire très marquée et restent malgré tout fragiles comme des ongles normaux. Ils peuvent néanmoins percer des gants et des poches.

Peau : rouge. Des endroits particuliers du corps du Phénix, comme les articulations, le cou, les parties charnues prennent une coloration rouge de plus en plus prononcée.

Odeur : de soufre. Le Phénix dégage une odeur qui agresse les sens de ses proches. Cela devient insupportable au terme de la métamorphose.

Voix : grondante. Le Phénix acquiert une voix rauque. Parfois, ses exclamations prennent la forme de feulements ou de rugissements. Il lui arrive souvent de gronder lorsqu'il est contrarié.

Portrait chinois

Si j'étais	**Je serais**
Un phénomène naturel	La foudre
Un métal	Le fer
Un animal	L'aigle royal
Une couleur	Le rouge sang
Un être mythologique	J'en suis un !
Un humain célèbre	Torquemada
Une activité humaine	La justice
Une œuvre	*Chaises électriques* de Andy Warhol
Une arme	La hache du bourreau
Un objet	Le marteau du juge

Le Djinn

Extrait du journal d'Éryo, peu avant sa capture par l'Arcane-sans-Nom.

« Le rendez-vous est pris. Ce soir sera celui de ma renaissance. Trop d'inaction me pèse et m'affaiblit. Ce Maudit sera mort ce soir, ma décision est prise. Il a joué avec mes nerfs trop longtemps. Il doit payer maintenant. Aujourd'hui, je prends conscience que la mort et la destruction ont toujours fait partie de mon existence. On me considère souvent comme un guerrier, à juste titre d'ailleurs, mais qu'en est-il de la passion qui guide mes actes. Beaucoup me croient plus primaire que je ne suis en réalité. Si je donne la mort, c'est pour faire savourer aux autres la vie, la chance qu'ils ont eux de ne pas mourir de ma main. Il est vrai que je suis fougueux, que j'ai la puissance d'un incendie, que je ne sors jamais sans une arme à feu ; alors arrêtez tous de me chercher ! Je suis ainsi fait. Je suis comme le feu qui brûle : je consume tout sur son passage. Je suis l'ange destructeur, et mes ennemis craignent mon courroux. Je dois partir… J'ai un mort sur le feu. »

Les métamorphoses

Visage : cheveux flamboyants. Les cheveux du Djinn se redressent sur sa tête en prenant une coloration identique à celui des braises ardentes. Ils ont tendance à briller dans le noir. Il devient impossible pour le Nephilim de porter un couvre-chef.

Mains : griffues. Ses mains se recourbent comme prises d'arthrose et ses ongles se mettent à pousser, à grossir et à se durcir. À terme, ils deviennent de véritables griffes, tranchantes et mortelles comme celles d'un ours.

Peau : brûlante. La chaleur corporelle du Djinn augmente de façon impressionnante pour atteindre cinquante degrés Celsius. Le contact physique lui devient impossible s'il ne veut pas brûler les autres. Il doit se vêtir avec des vêtements résistants à ces températures ou vivre nu.

Odeur : de brûlé. Le Djinn acquiert une légère odeur de viande brûlée puis elle devient désagréable pour son entourage. Cette odeur est forte, tenace et supplante beaucoup d'autres odeurs.

Voix : crépitante. Lorsqu'il parle, le Djinn s'exprime de façon hachée, ses mots claquants comme le fouet. Il donne l'impression d'être toujours tranchant dans ses interventions.

Portrait chinois

Si j'étais	Je serais
Un phénomène naturel	Un volcan en éruption
Un métal	L'acier
Un animal	Le lion
Une couleur	Le jaune du feu
Un être mythologique	Thor
Un humain célèbre	Néron
Une activité humaine	La guerre
Une œuvre	*Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola
Une arme	Un lance-flammes
Un objet	Une arme à feu

MÉTAMORPHES D'ÉOLIM

L'Ange

Extrait des *Confessions* du docte Alesius.

« Son apparition dans ma vie fut pour moi une véritable révélation. Jamais il ne m'a été donné de rencontrer un être qui m'a plus apporté dans ma misérable existence. Lorsque je l'ai vu la première fois, il étudiait dans une bibliothèque. Chaque fois que je revenais, il était là, plongé dans les livres, du matin au soir, avide de connaissance. Un jour, il me fut permis de l'aborder, voyant que nos recherches étaient proches. Bien entendu, son avancée sur le sujet était sans commune mesure avec mes pitoyables travaux. Au début, il était hautain, puis voyant ma passion, ma fougue pour acquérir ce savoir, il sembla changer d'attitude et me prit sous son aile. Toute ma vie, il m'aida dans mes études, veillant à ce que je consigne mon savoir pour le partager. Ses connaissances étaient sans limites. Au terme de ma vie, alors que j'écris ces lignes, il me révèle sa nature de Nephilim, preuves à l'appui et je prends conscience, à l'heure de ma mort que le monde n'est pas tel que je le pensais… »

Les métamorphoses

Visage : cheveux dorés. Les cheveux de l'Ange s'éclaircissent pour prendre une teinte dorée, d'aspect métallique et brillant.

Mains : blanches. Les doigts deviennent très fins et d'une blancheur extrême, cadavérique.

Peau : emplumée. Les poils du corps sont remplacés par de petites plumes, qui recouvrent notamment les bras et avant-bras jusqu'aux épaules.

Odeur : de miel. L'Ange sent le miel, une odeur sucrée dont raffolent les insectes qui se sentent soudain très attirés.

Voix : mélodieuse. L'Ange chante plus qu'il ne parle, toutes ses intonations sont rythmées. Les sons et mots qu'il utilise semblent de la musique pour l'oreille humaine.

Portrait chinois

Si j'étais	**Je serais**
Un phénomène naturel	Les nuages
Un métal	L'aluminium
Un animal	Une colombe
Une couleur	Le blanc
Un être mythologique	L'Archange Gabriel
Un humain célèbre	Léonard de Vinci
Une activité humaine	La philosophie
Une œuvre	*Le Pendule de Foucault* d'Umberto Ecco
Une arme	L'épée
Un objet	Des lunettes de cristal

L'Efreet

Témoignage d'un agent du service des narcotiques

« Quand notre indic' nous a branchés sur ce gars, on s'est dit qu'on allait perdre notre temps. Par principe, on fait toujours une enquête de routine, au cas où… On ne se serait jamais douté de ce qu'on allait trouver. Quand on l'a vu, on s'est dit qu'il devait être en manque de drogue, vu l'état d'énervement qu'il affichait. Donc on l'a suivi car ça pouvait devenir intéressant. On a commencé à repérer sa planque, puis ses habitudes. On s'est aperçu qu'il avait constamment des gestes très vifs, qu'il parlait bizarrement, incapable de faire une phrase cohérente. On s'est décidé à l'intercepter, histoire de l'interroger et de comprendre comment un type pouvait être dans un état pareil constamment. On s'approchait pour l'appréhender chez lui lorsqu'il nous a ouvert la porte tout naturellement. On est entré, méfiants, prêts à tout. Il nous a offert un verre puis nous a demandé la raison de notre venue. On lui a dit, on sentait qu'on pouvait lui parler. On ne sait toujours pas pourquoi, on a senti la tête nous tourner et on a perdu connaissance. Lorsqu'on s'est réveillé, le gars avait disparu, on l'a jamais revu. »

Les métamorphoses

Visage : chauve. Les cheveux de l'Efreet tombent au fur et à mesure, reculant la ligne d'implantation du cuir chevelu. Au terme de la métamorphose, le Nephilim est totalement chauve.

Mains : gestes vifs. L'Efreet a des gestes toujours rapides et saccadés, difficilement visibles pour un œil non exercé.

Peau : plombée. La peau devient d'un gris sombre qui semble absorber la lumière. La teinte devient métallique à terme.

Odeur : encens. Le Nephilim dégage une odeur d'encens enivrante et qui fait tourner la tête des gens autour de lui.

Voix : hachée. Les paroles de l'Efreet sortent de sa bouche à un rythme effréné mais haché, chaotique. Il n'exprime jamais une idée de façon linéaire mais passe d'un sujet à l'autre pour revenir à celui de départ, formant ainsi un schéma de pensée que bien peu parviennent à suivre.

Portrait chinois

Si j'étais	**Je serais**
Un phénomène naturel	Une tornade
Un métal	Le bronze
Un animal	Le faucon
Une couleur	Bleu cobalt
Un être mythologique	Un génie
Un humain célèbre	Aladin
Une activité humaine	La transe
Une œuvre	*Les Mille et Une Nuits*
Une arme	Un cimeterre
Un objet	Une flûte

MÉTAMORPHES DE FAËRIM

Le Satyre

Fragment d'un texte de la Papesse concernant les Métamorphes

« C'est un être entier, vivant. On le voit tour à tour destructeur, joueur ou encore amateur des plaisirs de la chair. Il est passionné et n'hésite pas à s'investir dans toutes les entreprises qu'on lui propose, du moment qu'elles sont anticonformistes ou excitantes. Il se dit la Nature incarnée et est persuadé qu'il doit tout expérimenter afin d'être le plus proche possible de l'accomplissement personnel. La quête de l'Agartha peut passer bien après ses plaisirs personnels et il n'est pas inhabituel de voir certains Satyres s'en désintéresser totalement. Son côté animal est primordial chez lui et influence énormément sa personnalité. Il est fougueux, instinctif et se laisse rarement dominer par la raison. Sa colère est légendaire et l'entraîne souvent à des excès qu'il ne peut que regretter ensuite. »

Les métamorphoses

Visage : cornes. Des cornes de dimension respectable poussent sur le haut du crâne ou sur le côté du front. Leur forme peut être semblable à celles d'un bouc, d'un taureau ou d'un bélier.
Mains : trois doigts. Les doigts du Satyre se regroupent, l'annulaire et l'auriculaire, l'index et le majeur, pour ne plus former que trois doigts, le pouce ayant grossi de son côté. Tous les doigts se recouvrent d'une corne assez solide qui les fait ressembler à des sabots.
Peau : poilue. La pilosité du corps se développe d'une façon exagérée sur toute la partie supérieure du corps. La barbe et les cheveux poussent en quelques heures.
Odeur : musc. L'odeur mâle que dégage le Satyre est celle d'un prédateur, à la fois attirante et repoussante pour l'entourage du Nephilim.
Voix : basse. Roulant les R, le Satyre parle d'une voix très basse, presque d'outre-tombe.

Portrait chinois

Si j'étais	**Je serais**
Un phénomène naturel	Un tremblement de terre
Un métal	Le cuivre
Un animal	Un bouc
Une couleur	Marron terre
Un être mythologique	Le Grand Pan
Un humain célèbre	Angus Young sur la pochette de *Highway To Hell*, d'AC/DC
Une activité humaine	Le sexe
Une œuvre	Le Kama Sutra
Une arme	Le fouet
Un objet	Un olisbos

MÉTAMORPHES D'HYDRIM

L'Elfe

Témoignage recueilli auprès d'un garde forestier

« La première fois que je l'ai vu ? C'était il y a deux mois environ. Au début, nous l'avions pris pour un simple promeneur, se baladant et furetant dans les bois, comme n'importe qui, en somme. Oui, un mois après, nous avons commencé à repérer des signes étranges. C'est à peine si nous reconnaissions notre forêt. Imaginez un bois fourmillant de vie en zone urbaine. Il était bien calme notre bois avant. Là, on trouvait même des espèces exotiques de plantes et d'animaux. Un toucan s'est posé sur ma main et est reparti avant que je puisse l'attraper ! Il y a des choses bizarres et cet étranger y est pour quelque chose. C'est vrai ; en l'espionnant, on s'est aperçus qu'il parlait aux plantes, aux animaux, il les soignait et restait avec eux. Bon d'accord, il semble doux, peut-être un peu timide vu qu'il s'éloigne quand on essaye de l'approcher. Une fois je l'ai entendu parler d'elfe ou de lutin peut-être… »

Les métamorphoses

Visage : oreilles pointues. Au cours de la métamorphose, l'extrémité supérieure des oreilles s'allonge. Elle s'affine et devient pointue, le lobe disparaît. L'ensemble laisse apparaître une oreille somme toute assez élégante.
Mains : ongles en bois. Les ongles deviennent marron avant de se transformer en bois au terme de la métamorphose.
Peau : verte. La peau de l'Elfe change de couleur pour adopter des tons verts qui sont de plus en plus vifs. La peau finit complètement verte, mais les tons peuvent varier selon l'ensoleillement dont l'Elfe a bénéficié.
Odeur : d'humus. L'odeur de l'Elfe se transforme pour ressembler à celle du bois et de la mousse humide ou de l'herbe après la pluie.
Voix : bruissante. L'Elfe possède une voix chantante, aérienne qui ressemble au bruit du vent dans les feuillages des grands arbres. Il parle rapidement et prononce peu les voyelles, préférant marquer les consonnes.

Portrait chinois

Si j'étais	Je serais
Un phénomène naturel	L'éclosion des fleurs
Un métal	Le cuivre
Un animal	Le renard
Une couleur	Le vert
Un être mythologique	Un Ent
Un humain célèbre	Le commandant Cousteau
Une activité humaine	La médecine
Une œuvre	*Le Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien
Une arme	La massue
Un objet	Un T-shirt Green Peace

L'Ondine

Conversation surprise et enregistrée par des Templiers

« Lorsque je l'ai aperçue mon sang n'a fait qu'un tour. Une femme aussi ravissante ne peut pas exister. Elle semblait tellement à l'aise, riant, décontractée. Ses vêtements semblaient choisis avec goût pour mettre ses magnifiques formes en valeur. Je la savais hors de portée pour quelqu'un comme moi, mais rien n'y faisait. J'en étais amoureux. Puis un jour, lorsqu'elle m'adressa la parole, mon sang ne fit qu'un tour et je tentais de saisir ma chance. La conversation avec elle était intéressante, divertissante, abordant tous les sujets. Elle semblait connaître tant de choses… Maintenant que nous vivons ensemble, ma vie semble devenir folle, j'en perds le contrôle. Son comportement est de plus en plus étrange, presque paranoïaque. Nous déménageons souvent car elle semble redouter quelqu'un. Mais plus je la vois, plus je l'aime… Mais elle aurait pu me demander mon avis avant de se teindre les cheveux en bleu ! »

Les métamorphoses

Visage : cheveux bleus. Les cheveux du simulacre s'affinent, atteignent une longueur importante, jusqu'au bas du dos et se colorent en bleu.
Mains : palmées. Des excroissances de peau se forment entre les doigts de l'Ondine.
Peau : lisse. La peau devient extrêmement lisse, une fine couche de graisse la recouvrant à la manière des dauphins. En mouvement, un observateur attentif pourra y voir des ondulations semblables à celles des vagues.
Odeur : salée. L'Ondine dégage une odeur marine, l'air du large chargé d'iode, au final très agréable.
Voix : liquide. L'Ondine accentue la prononciation des L et les mots semblent couler dans sa bouche.

Portrait chinois

Si j'étais	**Je serais**
Un phénomène naturel	L'écume
Un métal	Le mercure
Un animal	Le dauphin
Une couleur	Le bleu marine
Un être mythologique	La sirène
Un humain célèbre	Jacques Mayol
Une activité humaine	Le commerce
Une œuvre	La Joconde
Une arme	Le filet
Un objet	Du matériel de plongée

Le Triton

Extrait d'un fichier de renseignements myste

« Le Triton est un être entier. Il est comme l'eau qui dort et peut se montrer d'une grande violence s'il est provoqué. Il est très proche de son élément et n'hésite pas à vivre le plus possible en contact avec l'eau. Moins fougueux que le Djinn, il reste néanmoins le guerrier de l'eau et sa fureur n'a d'égale que la force d'un tsunami ou la férocité d'un requin. Sur mer, il ne craint rien et l'y attaquer serait suicidaire. Il aime le mauvais temps, risquer sa vie dans les pires tempêtes et jouer les fiers devant ceux qui témoignent de la faiblesse. C'est un être dont il faut se méfier car ses réactions sont imprévisibles. Il déteste par-dessus tout vivre dans la monotonie car il n'est pas comme un cours d'eau, il a besoin de liberté. »

Les métamorphoses

Visage : oreilles découpées. L'oreille perd toute forme humaine, car elle perd son lobe, s'étend vers l'arrière par le biais de pointes qui poussent, se découpe et devient membraneuse.

Mains : palmées. Des excroissances de cuir vert apparaissent entre les doigts de chaque main.

Peau : écailleuse. La peau du Triton se recouvre d'écailles de poisson et devient poisseuse et collante.

Odeur : de vase. Désagréable, cette odeur de pourriture se dégage du Triton et rappelle la vase ou le poisson mort.

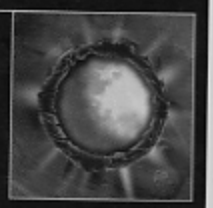
Voix : caverneuse. Le Triton possède une voix d'outre-tombe, basse et déformée comme au moyen d'un appareil vocal.

Portrait chinois

Si j'étais	**Je serais**
Un phénomène naturel	Un tsunami
Un métal	Le mercure
Un animal	Un requin
Une couleur	Vert glauque
Un être mythologique	Le Kraken
Un humain célèbre	Barbe Noire
Une activité humaine	La pêche
Une œuvre	Le Radeau de la méduse de Géricault
Une arme	Le trident
Un objet	Un bathyscaphe

MÉTAMORPHES D'ONIRIM

Le Serpent



Extrait des Archives du Duc de Saint-Amand

« Être mystérieux et singulier, le Serpent est par nature mensonge et changement. Il est retors et fourbe. Ses actions ne sont pas toujours motivées par le souci de bien faire mais plutôt par celui de nuire. De plus, il est très difficile de cerner sa personnalité car il est constamment en train de jouer un rôle. C'est un acteur et un illusionniste né. Il aime jouer avec les sentiments et les émotions refoulées dans l'inconscient de ses interlocuteurs. Par là, il se rapproche de nos cousins maudits, les Selenim et il inspire une crainte mêlée de dégoût. C'est aussi, et surtout, un arriviste, la fin justifiant à ses yeux les pires trahisons et sacrifices. L'amitié n'est pour lui qu'un concept lointain, inutile la plupart du temps, qu'il faut exploiter sinon. Pour finir, il aime la vie et souhaite en profiter, à l'instar du Satyre. Pour cela, il bénéficie d'un grand charme. »

Les métamorphoses

Visage : yeux reptiliens. Les yeux du simulacre s'allongent, la pupille faisant de même. L'iris devient doré et une deuxième paupière fait son apparition.

Mains : atrophiées. Les mains du Serpent perdent de leur mobilité et les doigts rapetissent et se recourbent.

Peau : écailleuse. La peau du Serpent devient écailleuse, restant douce au toucher. Elle est sujette aux mues qui se produisent lorsque la métamorphose s'accentue, les mues arrivant le plus fréquemment lors des pleines lunes.

Odeur : inodore. Le Serpent perd toute odeur, ce qui peut déstabiliser un interlocuteur ou un prédateur habitués à la présence d'une odeur.

Voix : sifflante. Le Serpent accentue la prononciation des « S », imitant en cela le sifflement caractéristique du serpent.

Portrait chinois

Si j'étais	Je serais
Un phénomène naturel	Une aurore boréale
Un métal	L'argent
Un animal	Le serpent
Une couleur	Le noir
Un être mythologique	Loki
Un humain célèbre	Lucrèce Borgia
Une activité humaine	La duperie
Une œuvre	Un tableau de M.C. Escher
Une arme	Une dague empoisonnée
Un objet	Un faux passeport

La Méduse

Extrait d'un rapport synarque sur les mœurs de la Méduse

« Étrange créature que la Méduse. Elle est fourbe, cruelle, manipulatrice et vicieuse mais elle sait s'attirer la sympathie de beaucoup. Elle fait montre d'une grande versatilité dans ses alliances. Son esprit de vengeance est tel que ses ennemis d'un jour ne sont pas sûrs d'avoir la chance de vivre jusqu'au lendemain. En effet, il semble qu'elle aime user de plans retors pour venir à bout de ses adversaires, quitte à se mettre personnellement en danger. Elle aime recourir au meurtre et ceux-ci sont toujours d'une violence extraordinaire. C'est un sujet instable qui a tendance à s'abandonner à la schizophrénie.

Il est impératif de surveiller tous les sujets connus. »

Les métamorphoses

Visage : canines pointues. Les canines de la Méduse se mettent à pousser pour devenir tranchantes et très pointues comme les dents d'un vampire. Il lui est possible d'occasionner des dommages par leur biais.

Peau : écailleuse. La peau du Nephilim se couvre d'écailles semblables à celles du Serpent, douces et froides.

Mains : crochues. Les doigts du Nephilim se recourbent et s'atrophient légèrement pour devenir semblables à des mains souffrant d'arthrite.

Odeur : agressive. L'odeur de la Méduse se développe au fur et à mesure de sa métamorphose pour devenir gênante puis franchement irritante. Il est difficile pour un membre de la gente féminine de rester dans les environs d'une Méduse. Les hommes lui trouveront un certain charme dû peut-être à des phéromones contenues dans ces vapeurs, même si le simulacre est un homme.

Voix : insinuante. La voix de la Méduse se fait susurrante, invitant les hommes à des délices sans noms auxquelles il leur est difficile de résister. Les femmes la trouveront vulgaire.

Portrait chinois

Si j'étais	Je serais
Un phénomène naturel	La fonte des glaces
Un métal	L'argent
Un animal	N'importe quel prédateur
Une couleur	Blanc
Un être mythologique	La Méduse
Un humain célèbre	H.P. Lovecraft
Une activité humaine	La chasse
Une œuvre	*Les Racines du mal* de Maurice G. Dantec
Une arme	Le poignard
Un objet	Une statue de pierre

LES SELENIM

Tentative de rédaction d'une histoire sociale des Selenim, Archives de l'Arcane-sans-Nom.

« Étrange histoire que celle de notre "peuple". Autrefois Kaïm, nous évoluions avec nos frères au sein des Champs magiques. Mais la Chute survint, avec son lot de guerres cruelles. Périssant par centaines, les Kaïm étaient promis à une extinction rapide sous les coups des disciples de Prométhée. Puis vint notre libératrice, Lilith la très grande. Elle exécuta le rituel et sacrifia ses Ka-éléments sur l'autel de l'espoir. Elle et ses compagnons, pour la plupart des exilés du Sentier d'Or, se jetèrent sur les humains pour leur faire payer le sang qu'ils avaient versé. Ceux-ci furent balayés par ces monstres insensibles à l'Orichalque.

Puis vint le temps des dieux. Les plus puissants d'entre nous se faisaient passer pour les divinités du Moyen-Orient ou d'Amérique du Sud. Ils bénéficiaient ainsi, par le biais des autochtones, de sacrifices leur assurant d'importantes quantités de Ka-Soleil. Au cours du Moyen Âge, les Selenim se retirèrent dans des forteresses oubliées, dans les forêts ou dans d'autres endroits inaccessibles. Ils en profitèrent pour développer leurs sciences occultes au point où nous les connaissons aujourd'hui.

Les temps modernes marquent l'effacement des Selenim des affaires des hommes désormais trop bien organisés. De nos jours, nul ne sait exactement combien de Selenim parcourent encore la Terre. Certains ont été détruits, d'autres transformés en artefact par les Arcanes mineurs. Il y a parfois des transformations de Nephilim en Selenim grâce au rituel que Lilith mit au point il y a maintenant des millénaires. Plus rares, quelques-uns naissent lors de Conjonctions maudites particulièrement puissantes, mais ils ne sont qu'une poignée. »

LE CULTE DE LILITH

Fondé au Moyen Âge, le Culte de Lilith s'est répandu à travers le monde par la conversion de nombreux Selenim ou par l'élimination de ses opposants. Basé sur la pratique de cultes et rites millénaires, le Culte de Lilith a rapidement progressé pour s'étendre sur le monde. Jusqu'au XX[e] siècle, il a dominé sans partage. Récemment, cette organisation a connu de sérieux revers. L'organisation interfère dans la vie des Maudits en contrôlant leur nombre ou leurs activités. Aujourd'hui affaibli, le Culte de Lilith est la cible de l'Arcane-sans-Nom, une société secrète de Selenim proche des Nephilim, et de Selenim ambitieux qui souhaitent acquérir bien plus de pouvoir.

L'IMAGO

Extension du Selenim, l'Imago est sa création. Façonné par le Ka-Soleil, que le Selenim transforme en Ka-Lune Noire, il se développe en parallèle de la progression du Maudit. La compréhension du Selenim des Champs magiques l'amène peu à peu à deviner qu'il peut donner l'apparence de son choix à un alter ego qu'il engendre grâce à la Lune Noire. Il peut ainsi décider de lui donner des ailes, une armure, des armes naturelles ou bien une apparence tout à fait humaine. Le Selenim manifeste son Imago qui vient se superposer à son corps pour en prendre la place.
Plus le Selenim est puissant, plus il peut développer son Imago, jusqu'à ce qu'il soit trop imposant pour qu'il puisse se déplacer !

L'ARCANE-SANS-NOM

« L'Arcane-sans-Nom est une société secrète qui s'appuie sur l'une des visions prophétiques d'Akhenaton. Fondé par Lilith, il a suivi une évolution totalement différente, quoique liée. Son histoire n'est qu'une suite de conflits avec le Culte de Lilith, par trop intransigeant pour supporter la concurrence. Dirigé par les Baals — en l'honneur du nom de son premier dirigeant, aussi appelé Sombre Souverain — l'Arcane-sans-Nom a repris sa place dans le monde occulte. Durant son histoire, il a plusieurs fois manqué d'être détruit et a longtemps été le pantin du Culte de Lilith.

Ainsi, au XVI[e] siècle une guerre occulte éclate entre les deux factions. Le Sombre Souverain de l'époque est détruit et son remplaçant est un pion choisi par le Culte de Lilith afin de servir au mieux les intérêts… de Lilith.

De nos jours, quatre Selenim ont repris en main les affaires de l'Arcane-sans-Nom. Ayant gagné une bataille majeure contre le Culte de Lilith, qui en ressort grandement affaibli, ces intrépides Immortels sont en mesure de se faire reconnaître comme des acteurs occultes à part entière. La seule ombre au tableau, pour un observateur extérieur, est un mystérieux compagnon, un cinquième Baal… Est-il un agent des Sauriens ? Sert-il une force occulte inconnue ? Ces questions n'ont pas encore trouvé de réponse. »

MAUDITS ET DÉCHUS

« Je me rappelle principalement son air énigmatique. Jamais je n'avais vu un être si étrange, si peu affable et si morbide. C'était la première fois que je devais travailler avec un Maudit. D'ailleurs, c'était la première fois que j'en voyais un depuis les Guerres élémentaires. Les Selenim font montre d'un grand ressentiment à notre égard. Je les comprends. Nous les avons rejetés alors qu'ils avaient sauvé l'ensemble de notre race ; rejeté parce que la Lune Noire nous était étrangère et que nous avions peur de cette anomalie. Ils nous ont démontré qu'ils pouvaient très bien se passer de nous comme le prouvent nos luttes, nos conflits et nos trop rares conciliations.

Aujourd'hui, la Révélation nous rapproche les uns des autres, et nous sommes amenés à essayer de mieux les connaître. Je dis essayer car ils restent très énigmatiques et briser leurs secrets n'est pas à la portée du premier venu, du moins sans de terribles conséquences pour son Pentacle… »

LES APPRENTIS

LES AR-KAÏM

« Il n'écoute rien, sinon sa musique de sauvage, il me dit qu'il a autre chose à faire lorsque je tente de lui enseigner les mystères millénaires de notre race. Et ce sont ses beaux jours ! Parfois, il me rit au nez lorsque j'évoque quelque Nephilim ayant marqué l'Histoire invisible de leur immortelle empreinte, faisant des jeux de mots déplaisants sur les noms. Et plus que tout, il déteste mes discours, qu'il dit pontifiants, lénifiants, ronflants, lorsqu'il n'emploie pas des grossièretés dont je ferai grâce à mes lecteurs. Il est insupportable, mais il est doué. Et malgré mes attaches à notre chère culture ésotérique, j'ai bien peur que notre avenir, ce soit lui et les siens. »

NATURE MAGIQUE

Les Ar-Kaïm sont les derniers nés des Immortels. Ils sont les enfants de la Terre et des forces occultes qui lui donnent son caractère magique. Les Ar-Kaïm n'ont ni Noyau de Lune Noire, ni Pentacle élémentaire pour structurer leur essence magique. Ils sont composés de trois parties.

- L'Ar-Kaïm a un simulacre. Contrairement à celui des Nephilim, il s'agit bien du corps de l'Ar-Kaïm, et non d'un corps qu'il a volé à un humain. En effet, les Ar-Kaïm naissent de la rencontre d'un humain et d'un Nexus au cours d'une conjonction céleste puissante. Au moment de cette union magique, un être magique naît et fusionne avec la psyché d'un mortel. Si son corps vient à mourir, la vie de l'Ar-Kaïm se termine. Du reste, ce corps est soumis au vieillissement. Un Ar-Kaïm peut changer de corps, mais l'opération est assez complexe. Son futur corps d'accueil doit être un membre de la famille proche du corps actuel. Ainsi, les Ar-Kaïm « engendrent » au fil des siècles de véritables dynasties ésotériques.
- Le Cœur d'un Ar-Kaïm rassemble la fusion de Ka de diverses natures. Les Ar-Kaïm ont au moins deux Ka, et au plus huit, parmi le Feu, l'Air, la Terre, la Lune, l'Eau, la Lune Noire, l'Orichalque et le Soleil. Ces derniers sont très intimement liés les uns aux autres et forment une essence magique unique pour chaque Ar-Kaïm. Ces Immortels y puisent pour utiliser leurs disciplines magiques, les Talents. Le Ka-Soleil de l'humain avec lequel fusionne un Ar-Kaïm est toujours présent dans son Cœur, il est le liant qui permet à la fusion élémentaire de se stabiliser.
- L'Âme d'un Ar-Kaïm porte en elle l'augure de sa naissance, issu des complexes positions des étoiles, son signe zodiacal. Chaque signe est lié à l'un des huit Ka, qui sont représentés dans le Cœur.

Les Ar-Kaïm sont impétueux et rebelles. Ils sont entrés avec fracas dans le monde confiné de l'occulte. Ils recherchent avant tout l'immédiateté, considèrent que la culture du monde occulte est archaïque et doit subir un « énergique dépoussiérage ». Aussi se lancent-ils à corps perdu dans les quêtes ésotériques les plus extravagantes et les plus inattendues.

Les Ar-Kaïm sont en quelque sorte des révolutionnaires à temps plein.

La société des Nephilim tente de les intégrer à leurs sociétés occultes, mais cela n'est pas sans peine, car s'il est un trait commun aux Ar-Kaïm, c'est qu'ils n'aiment pas qu'on leur dise ce qu'ils ont à faire.

La nature magique des Ar-Kaïm est extrêmement instable. Leur Cœur risque à tout moment d'éclater, de se disperser dans les Champs magiques. De ce fait, les Ar-Kaïm recherchent un moyen de se stabiliser. Ils pensent que le jour où ils auront trouvé la solution à cette instabilité, ils seront en mesure de bouleverser les Champs magiques, de leur donner les vertus magiques des Éthers. Ils nomment cet avenir **Épiphanie.**

LES MAISONS

Bélier

Les Ar-Kaïm de ce signe sont directs et brutaux. Ils réagissent promptement aux événements, et ne prennent le temps de réfléchir qu'une fois le calme revenu.

Les Béliers sont des fonceurs dans tous les aspects de leur vie. Si le combat est l'un de leurs terrains privilégiés, ils ne sont pas pour autant uniquement des brutes assoiffées de sang. Ils savent aussi être des amis exceptionnels mais privilégient toujours le chemin le plus court.

Taureau

Les Ar-Kaïm de ce signe sont calmes et inébranlables. Ils ont en eux une puissance redoutable qu'ils ne déchaînent qu'exceptionnellement. Mais gare à celui qui se met en travers de leur chemin. Les Taureaux ne sont pas des meurtriers mais, lorsqu'ils ont pris une décision, ils mettent en œuvre les moyens nécessaires pour l'appliquer. Les Taureaux ont un grand sens de l'honneur, parfois proche de l'inertie.

Gémeaux

Les Ar-Kaïm de ce signe sont animés d'une trouble dualité. Ce qu'ils donnent d'une main, ils le reprennent d'une autre, et sont fourbes et insaisissables. Il est toujours difficile de comprendre ces personnages chez qui toute chose est accompagnée de son contraire.

Cancer

Les Ar-Kaïm de ce signe sont à la fois perfides et introspectifs. Il est toujours difficile de savoir quel plan leur taciturne attitude dissimule. Les Cancers sont souvent assez individualistes, ce qui ne les empêche pas d'être de précieux et fidèles alliés. Mais

gare à ne jamais les trahir, car leur vengeance est aussi soudaine que définitive.

Lion

Les Ar-Kaïm de ce signe privilégient la fierté, la majesté et la justice. Les Lions irradient de leur magnificence qu'ils montrent par l'exercice d'une inépuisable générosité. C'est par ses libéralités qu'ils montre leur fierté et leur supériorité au régiment de leurs obligés. Les Lions sont capables également de déployer toute l'étendue dévastatrice de leur rage. Grands seigneurs, il se sont aussi lorsque le moment est venu de distribuer les coups. Mais toujours ils sont prompts au pardon.

Vierge

Les Ar-Kaïm de ce signe sont appliqués et méticuleux. Mais si les Vierges sont appliquées, elles ne sont pas pour autant laborieuses. Elles sont avant tout d'une stupéfiante habileté dans tout ce qu'elles font, et n'entreprennent rien à la légère. De là leur vient une grande capacité de compréhension du monde qui les entoure, et une grande facilité d'adaptation.

Balance

Les Ar-Kaïm de ce signe sont motivés par un idéal de justice et d'équilibre. Toute décision est chez eux mûrement pesée, mais inflexible une fois prise. De là, les Balances tirent une grande force de caractère. Pourtant, celle-ci parfois les aveugle, et leur soif insatiable d'équilibre les empêche parfois de prendre une décision.

Scorpion

Scorpion, c'est le feu qui couve. La cendre apparemment froide recèle une mortelle menace. Les Ar-Kaïm de ce signe comptent parmi les plus redoutés, tant leurs coups tordus sont imprévisibles. Le dard est d'autant plus menaçant qu'on ne sait quand il va s'abattre.

Sagittaire

Les Ar-Kaïm de ce signe sont particulièrement énergiques. Allant toujours de l'avant, ils refusent catégoriquement de voir les choses rester figées. Cela dit, ils ne foncent pas tête baissée. Ils savent mesurer les conséquences de leurs actes, avant de commettre d'irréversibles erreurs.

Capricorne

Les Capricornes sont sournois et froids. Parfaitement utilitaristes, leur vie est faite de calculs et de recherche de la rentabilité maximale. Ils adoptent souvent sur les autres une posture de surplomb, qui ne manque pas de les rendre antipathiques. Pourtant, leurs calculs glacials leur permettent une efficacité rare, qui en font souvent des appuis indispensables.

Verseau

Les Verseaux sont expansifs et destructeurs. Les Verseaux déversent sur leur environnement une inépuisable amertume. Mais les Verseaux sont aussi les Ar-kaïm du refus catégorique, de l'irrépressible résistance. Les Verseaux engloutissent dans ses eaux tumultueuses ce que tous croyaient invincible.

Poissons

Le paradoxe premier des Poissons est qu'ils sont liés à l'Air, ce qui est on ne peut plus révélateur du caractère des Ar-Kaïm de ce signe. Les Poissons sont flous et changeants, leur comportement tend à l'effacement et à la plus grande discrétion. Mais ce n'est que pour mieux déplacer les choses. Les Poissons refusent que le monde reste trop longtemps inchangé. Cette passion du changement s'exprime par une émotivité exacerbée. Les Poissons, s'ils sont d'un naturel lointain parfois manifestent une brutale ardeur des sentiments.

CORRESPONDANCES ZODIACALES

Signe	Élément	Signe	Élément
Bélier	**Feu**	**Scorpion**	**Feu**
Taureau	Terre	Sagittaire	Air
Gémeaux	**Eau**	**Capricorne**	**Lune**
Cancer	Lune	Verseau	Orichalque
Lion	**Soleil**	**Poissons**	**Air**
Vierge	Eau	Serpentaire	Lune Noire
Balance	**Terre**		

LE SERPENTAIRE

Le Serpentaire est le treizième signe du zodiaque, occulté lorsque les Nephilim ont pourfendu l'astre artificiel des Sauriens. Mais c'était méconnaître le Serpentaire de croire qu'il disparaîtrait. Le Serpentaire s'est dissimulé parmi les douze autres signes. À la fois furtif et parasitaire, le Serpentaire est un insoumis permanent, attaché à sa survie avec une passion dévastatrice. Surgissant de l'ombre, il frappe pour y revenir aussitôt.

SAPIENCE, SCIENCES OCCULTES ET AGARTHA

Il y a fort longtemps, les Kaïm tentaient d'atteindre un stade d'illumination par le truchement de la maîtrise des Champs magiques. Ils parvenaient ainsi à comprendre l'agencement et le fonctionnement de l'Univers. Depuis la Chute, les Immortels sont en quelque sorte coupés des énergies élémentaires primordiales.

LA SAPIENCE

Au fil des siècles, à force d'étudier les Champs magiques, les Nephilim ont découvert que leurs actions, autrefois naturelles, obéissaient désormais à des règles précises. Ils formalisèrent leurs travaux. Les Sciences occultes étaient nées. Les Sciences occultes sont organisées en trois étapes d'initiation appelées Cercle. Chacun de ces paliers de connaissance rassemble des savoirs magiques permettant de lancer des Sorts. Aucun Immortel ne peut prétendre au savoir d'un Cercle supérieur tant qu'il ne maîtrise pas celui qu'il étudie.

Les Sciences occultes des Nephilim

- La **Magie** s'appuie depuis toujours sur la manipulation des Champs magiques. Pour les Nephilim, elle est l'expression des capacités des Atlantes. Un Mage commence toujours par manipuler les Champs magiques de façon brute, jusqu'à ce qu'il soit capable, au fil de sa progression, de comprendre leur agencement et la manière de les utiliser subtilement pour générer des Sorts plus puissants.
- Au début de notre ère, un Nephilim du nom de Jésus parvint à formaliser une Science occulte que certains initiés, tels Melkisedek et le roi Salomon, avaient déjà abordée par le passé. La **Kabbale** était née. Jésus, contrairement à ces prédécesseurs, parvint au sommet de ce que l'on nomme l'Arbre de Vie, un parcours initiatique qui mène les quêteurs sur les traces d'une entité divine. La Kabbale permet d'invoquer des créatures issues d'autres mondes se trouvant au-delà de la sphère terrestre : les mondes de Kabbale.
- L'**Alchimie** est née du travail de cinq Kaïm uniques, les membres du Glorieux Alliage : Lion Vert, Esméralda, Hermès Trismégiste, Atalante Fugitive et Rebis. Tous partagent une particularité de « naissance » : ils sont nés dans des cocons minéraux dont on ignore tout. Ces individus uniques sont tous victimes d'un handicap sensoriel : l'un est sourd aux émotions, une autre est aveugle, etc. Aux alentours de l'An Mil, ces Immortels révélèrent aux Nephilim les principes de la transmutation élémentaire de la matière, l'Alchimie.

Les Sciences occultes des Selenim

- La **Conjuration** a longtemps été considérée comme une version alternative de la Kabbale. Le Conjurateur appelle des Entités auxquelles il donne des ordres et affecte des tâches bien précises. Mais ces Entités conjurées n'ont pas la même origine que celle de la Kabbale : elles proviennent des Champs de Lune Noire, de la Terre donc et non d'un autre monde.
- La **Nécromancie** vise à la maîtrise des morts. Le Nécromant est capable de communiquer avec les âmes des défunts, de les commander et de les apaiser. Il affectionne les cimetières et prend la plupart du temps le contrôle de l'un d'eux. Les morts d'un tel lieu sous contrôle sont les sujets et la famille du Nécromant.
- L'**Anamorphose** est une capacité des Selenim devenue une Science occulte par la pratique. Tout Selenim possède un double de Lune Noire, appelé Imago, qui représente sa personnalité..

Les Talents des Ar-Kaïm

Les Ar-Kaïm ont, depuis leur apparition, développé leurs propres pouvoirs magiques : les **Talents**.

Les Talents sont regroupés en treize familles, correspondant aux treize Maisons. Au sein de chacune d'entre elles, il existe un Talent qui correspond aux huit Ka dont peut être constitué un Ar-Kaïm. Mais la coloration, l'humeur des Talents vient plus de leur influence astrologique que de leur nature élémentaire.

Les Talents sont en général assez faciles à utiliser. Ils ne nécessitent pas de complexe connaissance de la réalité magique : ils sont avant tout instinctifs. Ils sont en outre redoutablement efficaces, ce qui fait des Ar-Kaïm des Immortels redoutés de tous.

Pour employer un Talent, l'Ar-Kaïm doit toujours puiser dans la substance même de son être, dans son Cœur.

Agartha

Les légendes des Immortels racontent que ceux qui ont trouvé l'Agartha sont insensibles à l'Orichalque, qu'ils peuvent voyager sur la Terre à une vitesse hallucinante, se rendre dans tous les mondes et toutes les réalités, à toute époque, lancer des Sorts destructeurs, transmuter les armes de leurs adversaires en plomb, lever des armées de morts ou encore déplacer des pans de la réalité dans leur sillage…

La quête

Les Immortels ne sont plus des Kaïm. Leurs pouvoirs magiques requièrent désormais leur attention. Ils doivent se concentrer sur des rituels, communément appelés Sorts, pour provoquer des effets magiques. Contrairement donc à ce qu'ils connaissaient sur l'Atlantide, l'échec est désormais possible.

Pour prétendre à l'Agartha, un Immortel se doit de comprendre la finalité d'une Science occulte. Les chemins qui mènent à l'Illumination sont nombreux et la diversité des Sciences occultes le montre bien. Ces dernières sont devenues, par la pratique, des chemins initiatiques, menant le savant Nephilim, le terrible Selenim ou le fugace Ar-Kaïm à travers de nombreuses étapes vers l'énigmatique Agartha. Chacune possède sa propre philosophie, ses méthodes et sa réalité.

Atteindre l'Agartha signifie faire un avec le Cosmos au terme d'une longue quête harassante mais passionnante. Lorsqu'un Immortel découvre l'Agartha, il devient Agarthien. Il comprend alors la réalité du monde qui l'entoure et peut désormais l'altérer, la façonner à son image. Devenir Agarthien est synonyme d'accomplissement et de responsabilité. Les Agarthiens montrent à leurs pairs que leur quête n'est pas vaine.

La Révélation

La quête de l'Agartha n'est pas une recherche de pouvoir. Pendant des siècles, un Immortel se voit guidé par un idéal de puissance qui n'est plus le sien lorsqu'il trouve enfin l'illumination. Lorsqu'il atteint son but, il comprend que le pouvoir n'est pas tout.

Copernic fit prendre conscience au monde que le Soleil ne tournait pas autour de la Terre, mais que c'était le contraire. Lorsqu'il atteint l'Agartha, un Immortel vit un bouleversement philosophique de même ampleur, il découvre une vérité qui change ses vues sur l'univers. Il cherche alors à aider les autres par le biais de son nouveau pouvoir. Atteindre l'Agartha implique donc humilité et compréhension du monde. L'Agarthien sait que son savoir et sa puissance sont immenses, mais il sait aussi, et surtout, que ses actes peuvent bouleverser les lois de l'univers, principe qu'il a eu tant de mal à comprendre.

Trouver un chemin vers l'Agartha est réservé à ceux qui en sont dignes et non pas simplement aux plus puissants des Immortels. L'Agartha se révèle à ceux qui cherchent à comprendre l'Univers et non à ceux qui souhaitent l'utiliser par attrait pour sa puissance. Les Agarthiens sont les gardiens du Cosmos et non ses champions.

Les Voies de la Magie

Le Dédale de l'Âme : le Nephilim se lance dans une introspection de son Pentacle. Visant à se connaître lui-même, cette voie le pousse à maîtriser son potentiel. C'est la voie des Onirim.

Les Sentiers sinueux : voie des Faërim, elle vise à la compréhension des Champs magiques dans la nature. Le Nephilim qui l'emprunte cherche à fusionner avec les Éléments.

Le Labyrinthe schématique : quête du « pourquoi » et du « comment », la voie des Éolim pousse le Nephilim à comprendre les tenants et les aboutissants du monde qui l'entoure.

Les Principes égarants : le monde est entaché par le mensonge. Le Mage qui suit cette voie cherche à briser ce masque et à faire éclater la vérité au grand jour. Bien entendu, les Pyrim sont les chevaliers de la vérité.

La Spirale d'Élévation : les Hydrim pensent que leur être est imparfait et qu'il est nécessaire de pratiquer des changements de condition, de vie ou d'état afin de retrouver un jour l'aspect de Kaïm, symbole de perfection.

Le Mage

« Je me souviens de l'Atlantide et de sa cité, Atlantys, lorsque la Magie était notre seul savoir magique. Notre maîtrise défiait l'entendement ; notre pouvoir était si imposant. Grâce à notre maîtrise des Éléments, nous sommes venus à bout des terribles Sauriens, balayés par notre courroux et les effets destructeurs de nos Sorts. Un Magistère accompli est l'un des êtres les plus puissants en ce monde, capable de miracles au-delà de l'imagination des hommes. »

La Magie fut la première Science occulte à être formalisé par les Nephilim. Après la Chute, désarmés face aux hommes armés d'Orichalque, les Nephilim se tournèrent vers les Champs magiques afin de comprendre la métamorphose qu'opérait l'Orichalque dans la réalité magique de la Terre, et ainsi naquit la Magie.

Les Mages lancent des **Sortilèges.**

Les Apprentis

« Manipulant les Champs magiques, vous êtes capable de prodiges qui défient l'entendement. Au fil de votre progression, vous comprenez de mieux en mieux la nature des Éléments.

Au premier Cercle, la **Basse Magie,** *vous utilisez les Champs magiques de façon superficielle, pour lancer des Sortilèges peu efficaces. Votre compréhension du monde n'est pas parfaite : pour vous, il s'agit d'un ensemble d'éléments, de formes que vous pouvez manipuler et plier à votre volonté. Vous êtes un Disciple. Vos attributs, c'est-à-dire les signes qui vous identifient comme un Mage sont le pourpre et le noir (la détermination et la rigueur), le bâton qui symbolise à la fois le soutien dont vous aurez besoin sur le chemin de l'Agartha et aussi votre contrôle sur les formes élémentaires.*

Parvenu au deuxième Cercle, **Haute Magie,** *on vous nomme par le titre de Sorcier. Vous commencez à avoir le respect de vos pairs car vous considérez le monde autrement que par ses formes les plus simples. Dépassant la basse matérialité du monde qui vous entoure, vous comprenez l'ordre des choses et la place qui est la leur. Vos attributs sont le pourpre et l'argent (la violence et la richesse intérieure), l'écu qui sert à vous protéger des atteintes que vos adversaires voudront vous porter mais qui est aussi votre blason, votre signature auprès des autres initiés. Devant la multitude de choix qui s'offre aux Nephilim, ceux-ci ont distingué cinq voies, cinq labyrinthes par lesquels ils progressent vers le Cercle ultime. Chacun d'eux représente une philosophie particulière, une façon de comprendre et d'agir sur le monde. Votre progression passe par l'un de ces labyrinthes.*

Lorsque votre quête vous mène au **Grand Secret,** *vous devenez un Magistère. Ce titre, porté par des êtres d'une puissance que nombre d'ennemis des Nephilim craignent, est symbole de sagesse et de respect. L'humilité est leur profession de foi, le travail leur lot. Le chemin pour accéder à l'Agartha est encore long. Les puissants Sortilèges du Grand Secret purifient votre Pentacle, entaché par vos péripéties passées, que ce soit par l'Orichalque ou une maladie magique du Ka. Vos attributs sont le vert et l'or (le savoir et le soleil), la coupe représente le savoir auquel vous vous abreuvez maintenant. »*

Le Kabbaliste

« Ô douce créature d'un autre monde, je t'accueille et te salue en frère et humble quêteur. Livre-moi les secrets terribles des mondes de Kabbale, apprends-moi à gravir les branches de l'Arbre de Vie ainsi que le fit Jésus. Montre-moi la mystérieuse beauté des lieux qui sont au-delà de mon regard. Emmène-moi dans ces dimensions que bien peu connaissent. »

La Kabbale est la deuxième Science occulte, qui fut découverte par Melkisedek, peu après la Chute. Depuis, Jésus a montré la voie et les Kabbalistes gravissent les marches qui les mènent sur le plan de l'Unique. La Kabbale est une Science occulte initiatique qui conduit le Nephilim à travers dix Sephiroth, du plan matériel au plan divin, pour qu'il comprenne le monde. Au terme de sa progression dans les mondes de Kabbale, il aura l'occasion de comprendre la véritable nature de la spiritualité.

Le Kabbaliste lance des Invocations.

« En tant que Kabbaliste, vous apprenez à voyager à travers les différentes branches de l'Arbre de Vie, représenté par les dix Sephiroth. Il s'agit avant tout pour vous d'interagir avec des créatures issues de mondes que vous aurez l'occasion d'explorer.

Pour pratiquer la Kabbale, il vous suffit de tracer un pentacle (à la craie, au stylo, à la peinture ou avec du sang), de connaître le nom de la créature à invoquer et de réussir à la contrôler. Les Kabbalistes ont découvert que les créatures des mondes de Kabbale possèdent une hiérarchie, une forme de société, dans leurs mondes. Les Cercles d'invocation correspondent étonnamment à cette structure sociale.

Dans le premier Cercle, les **Sceaux,** *vous pouvez invoquer des créatures à l'utilité variable qui vous aident la plupart du temps dans des situations très précises (combat, protection…). Dans leurs mondes, ces Invocations sont à la base de la hiérarchie et sont peu puissantes.*

Au deuxième Cercle, les **Pentacles,** *vous commencez à approcher des créatures d'une puissance conséquente. Elles sont souvent autonomes et peuvent interagir avec leur environnement et leurs adversaires. Échouer à les contrôler peut s'avérer plutôt néfaste et elles détestent être appelées pour rien.*

Parvenu aux **Clefs**, *vous pouvez rencontrer les dirigeants des mondes de Kabbale, qu'ils soient considérés comme des empereurs, des dieux ou des rois par leurs sujets.»*

L'Alchimiste

« Le Glorieux Alliage, magnifique réunion de Nephilim d'une puissance sans limite. Étranges créatures à la naissance mystérieuse et au destin magnifique. Ils nous lèguent la plus belle des sciences occultes. Science de la matière originelle, la Materia Prima, de la transmutation et de la compréhension, l'Alchimie nous implique profondément dans l'histoire de notre monde. De tout temps, elle fut la science cachée des grands esprits, Paris et Prague en étant les symboles. »

Pour pratiquer l'Alchimie, on doit au préalable construire un laboratoire. En effet, les expériences alchimiques nécessitent à la fois du calme mais aussi du matériel, encombrant et fragile.

Le Laboratoire est constitué de trois outils parmi les cinq que sont la forge, l'athanor, le creuset, l'alambic et le soufflet. Chacun d'eux renvoie à un Élément et donc à un membre du Glorieux Alliage. Les Alchimistes utilisent des **Formules.**

« Vous suivez la voie tracée par de grands et puissants Immortels. L'Alchimie véritable, à opposer à l'alchimie des humains, est le plus beau des savoirs et la troisième Science occulte à être formalisée. Pour se protéger de la répression des religions des hommes, les Alchimistes ont dissimulé leur pratique derrière une image profane et surtout populaire. Le mythe de la transmutation du plomb en or est fondé sur le destin des Immortels, la transmutation du Pentacle corrompu par l'Orichalque à la maîtrise du Champ solaire.

*L'**Œuvre au Noir** ne permet pas de comprendre la spécificité des Éléments alchimiques. C'est pourquoi, on les appelle encore Feu, Air, Terre, Eau et Lune. On vous nomme le Chevalier du Corbeau. Les premières substances que vous créez dans votre Laboratoire permettent de lancer des Formules très pratiques mais peu puissantes.*

*Par la maîtrise de l'**Œuvre au Blanc**, vous êtes le Quêteur de la Colombe. Vous sentez la puissance du Grand Œuvre qui s'annonce. Le danger est de céder à cette puissance pour s'égarer et ne considérer que son aspect matériel.*

*Le **Grand Œuvre** est l'accomplissement des enseignements de l'Alchimie. Vous êtes accepté par les grands maîtres de l'Alchimie et vous participez à la construction d'Arkhémia, un monde alchimique. »*

Les voies de la Kabbbale

***Sohar :** cette voie privilégie un code strict, un style de vie pur par lequel le Nephilim parviendra à l'Agartha. Elle privilégie l'introspection, l'étude et l'extase. Ce monde est celui des Éolim.*

***Zakaï :** méditation, adaptation et symbiose sont les principes de cette voie qui vise la compréhension de la nature. Chevaleresque et honorable, le Nephilim qui chemine sur cette voie étudie le passé afin de ne pas commettre les mêmes erreurs. Ce monde est celui des Hydrim.*

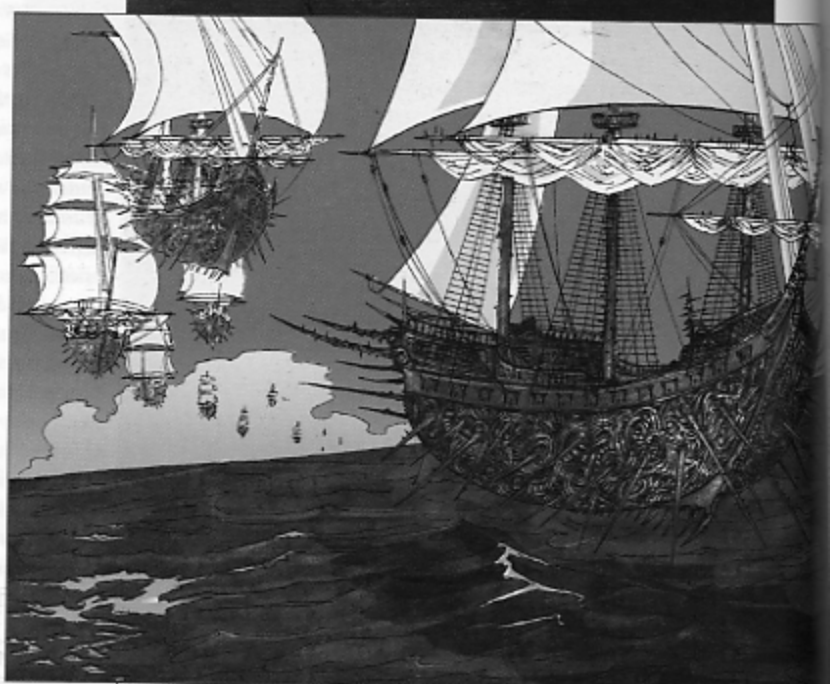
***Pachad :** l'Apocalypse est inévitable pour ces Nephilim qui s'y préparent. Ils sont souvent désabusés, cyniques et nostalgiques. Ce sont des Kabbalistes qui aident leurs prochains, notamment ceux frappés par le Khaïba (une maladie dégénérant le Pentacle). Ce monde est celui des Onirim.*

***Meborack :** romantiques, passionnés et amateurs de grands sentiments, les kabbalistes de cette voie pensent que le monde est imparfait et qu'il leur incombe d'y remédier. Ce monde est celui des Faërim.*

***Aresh :** voie de l'affrontement et du dépassement de soi, c'est la voie des guerriers. Prônant la justice, la loyauté et l'honneur, les Kabbalistes d'Aresh méprisent toute lâcheté et tricherie. Ce monde est celui des Pyrim.*

Les voies de l'Alchimie

Il y a cinq voies alchimiques qui correspondent aux cinq membres du Glorieux Alliage. Du fait du mystère s'attachant à leurs personnes et de leurs projets ésotériques, nul ne peut définir ces voies… sans soulever le voile de l'Agartha.



Les apprentis

Le Nécromant

« Vous entrez dans un cimetière, vous entendez le chant des morts : ils vous appellent, ils vous réclament, ils veulent votre aide, ils souffrent. Vous savez que vous pouvez les aider. Mais, aujourd'hui, vous n'en avez pas envie. Vous avez besoin de leur concours pour affronter un Selenim plus puissant. Vous levez vos troupes et vous les envoyez dans le cimetière de votre rival afin de troubler son attention. »

La Nécromancie est l'art de parler aux morts, de les contrôler mais aussi de les aider. Ce sont des âmes qui peuvent encore interagir avec ceux qui peuvent les entendre et leur parler. Ils ont des problèmes, des envies, des besoins. Le Selenim peut répondre à ces besoins, il est en mesure de régler ses problèmes (comme, par exemple, passer un message à un conjoint encore vivant). Ses cris,ses pleurs hantent la Pavane, une mélodie qui anime les Champs magiques. Un cimetière est un microcosme dans lequel il est le maître, le seigneur des morts. Il a le choix des méthodes qu'il emploie pour contacter les morts et gérer leurs différends. La Nécromancie est une Science occulte très accessible aux Selenim. Elle a de plus l'avantage de les sortir de votre solitude…

Nombre de Nécromanciens aiment à se parer de vêtements de cuir noir, de breloques morbides et déambuler dans leur cimetière avec un air sombre, parlant par chuchotements. L'ambiance est un art que nombre de Selenim aiment développer.

Les Nécromants lancent des **Rites.**

« Au premier Cercle, vous parvenez à entrer en contact avec les fantômes, et à obtenir d'eux de précieuses informations quant à leur existence passée. En outre, vous parvenez à réveiller les cadavres et à vous servir de ces grotesques créatures.

Au deuxième Cercle, vous chevauchez les fantômes, afin de vous rendre dans l'au-delà. Là, vous déversez votre puissance magique tel un feu venant de cieux invisibles. De plus, vous pouvez contaminer les êtres humains à la Lune noire, pour en faire de fidèles serviteurs plus présentables que les cadavres.

On ne sait que peu de chose du troisième Cercle ; on murmure qu'il vous permettrait d'affecter les Nephilim et de les plier à votre volonté. »

Mon cimetière…

Mon nom est Nerkal. Voilà maintenant des siècles que je parcours les Champs de Lune Noire, promenant ma sinistre carcasse de par le monde. Ce cimetière, diable qu'il fut dur à obtenir. Chasser son propriétaire fut une gageure… le conserver fut une épreuve de force. Il existe de par le monde un nombre important de « jeunes » Selenim prêts à tout pour s'établir un domaine.

[…]

Ces morts que vous voyez sont miens. Je les écoute depuis longtemps maintenant ; j'ai répondu à leurs attentes, toujours attentif au moindre problème. Mes pouvoirs ont progressé à leur contact. Désormais, ils m'écoutent et je n'ai plus besoin de recourir à des méthodes peu subtiles pour me faire obéir. Le tout est d'établir un climat de confiance. Après, c'est une question de diplomatie. Mais vous n'en apprendrez pas davantage. Que croyez-vous ? J'ai compris la raison de votre présence ici, et vous allez mourir pour votre impudence !

Le Conjurateur

« Cela ne fait pas longtemps que tu as appris notre sombre discipline ? Viens, je vais te confier quelques secrets. Tu ne trouveras pas beaucoup de nos frères qui feront cela pour toi. Je vois que ta flûte est joliment fabriquée. Vu la créature que tu as lancée contre moi, je dois constater que tu sais aussi t'en servir. Notre art est avant tout basé sur la force, ta force lorsque tu dois te confronter avec une créature qui pourrait te détruire d'une pichenette. Montre-moi ce que tu peux faire avec celle-ci… »

La Conjuration est la Science occulte le plus proche de celui des Nephilim. Semblable en apparence à la Kabbale, son but est la conjuration d'Entités. Contrairement à la Science occulte invocatoire des Nephilim, le Selenim évoque des Entités liées aux Champs de Lune Noire et non pas issues d'autres mondes. Des Selenim avides d'indépendance nomment la Conjuration l'Art draconique.

Les Conjurateurs lancent des **Évocations.**

« Lorsque vous éveillez ces Entités, nées des pires terreurs, angoisses et souffrances de l'humanité, vous les arrachez des Champs de Lune Noire. Leur torpeur prend fin et elles se manifestent. Il vous faut savoir qu'elles sont aussi sujettes à l'Entropie et que leur résistance à celle-ci dépend de leur nature. Une créature puissante peut se révéler extrêmement instable. Pour appeler une créature, vous devez vous accorder à la musique de la Pavane. Ainsi, vous animez les Champs de Lune Noire et parvenez à éveiller la créature concernée. Contrairement à la Nécromancie, il convient d'apprendre les mélodies et rares sont les Conjurateurs qui partagent leurs informations de façon altruiste. Pour un Selenim, vous êtes particulièrement seul. Votre art étant dangereux, et peu de personnes sont amenées à vous côtoyer quotidiennement.

Au premier Cercle, on vous appelle Charmeur. Votre instrument est une flûte en roseau. Celle-ci vous permet d'appeler des créatures peu puissantes, utiles dans des situations très précises. Votre vision des créatures est proche de celle d'un Kabbaliste de premier Cercle. Vous n'appréhendez pas encore bien l'ensemble des Champs de Lune Noire. Vous comprenez néanmoins que nombre de ces créatures partagent des points communs (Entropie, moyens de l'appeler…).

Au deuxième Cercle, vous devenez un Dresseur et vous vous parez de votre lyre. Désormais, vous êtes en mesure d'appeler des créatures plus puissantes. Sans être

fondamentalement différentes de leurs consœurs du premier Cercle, celles du deuxième Cercle ont une force et un impact plus importants sur le monde qui les entoure. Vous commencez à comprendre la façon d'éveiller les Champs de Lune Noire.

Au troisième Cercle, on vous vénère en tant que Démiurge. Il s'agit là d'une petite référence à l'entité que tous les Kabbalistes rêvent de rencontrer. Maintenant, votre instrument est l'orgue. Il est évident qu'il est plus ardu d'utilisation que les deux instruments précédents. Mais, après tout, les créatures que vous appelez sont désormais très puissantes et votre connaissance de la Pavane dépasse même le domaine proprement dit de l'Appel. Vous savez la dominer pour produire toutes sortes d'effets. Les Conjurateurs sont moins morbides que les Nécromants. Ils sont en revanche plus secrets et plus solitaires. Le noir est leur panache, symbole de leur état d'esprit. »

L'Anamorphe

« Je t'effraie? Je te vois me regarder de façon... étrange. Oui, je suis un Anamorphe. Je travaille l'aspect de mon corps. Mais celui-ci n'est rien. Si tu voyais celui que je cache dans mon ombre, tu serais effrayé. Bientôt, je pourrai m'établir et fonder mon propre Royaume. Je serai ainsi mon propre maître. Déjà, je sens la peur et le respect que j'inspire aux autres Selenim. Au combat, personne ne me résiste, ici mes seules marques m'annoncent comme un personnage important. Tu vois, l'Anamorphose est l'essence même de l'Agartha des Selenim. »

L'Anamorphose est la Science occulte de la construction de soi. Le Selenim crée une image idéale de lui-même, l'Imago, mais celle-ci est issue de ses cauchemars et de ses pires terreurs. C'est une monstruosité née de son esprit. C'est lui qui la façonne comme il le désire. Il est aussi en mesure de manifester certains Aspects lors de moments critiques (des griffes, des crocs, des tentacules...). L'Imago est un reflet de sa psyché. Il progresse en même temps que lui ; ce qui crée un lien indéfectible entre eux.

Parvenu à un stade de développement important de son Imago, le Selenim peut le laisser à un endroit qu'il choisit pour établir son Royaume. Dans ce dernier, il placera des Entités qui l'aideront dans sa tache titanesque de gestion de ce domaine.

« Les Anamorphes utilisent des Aspects. Les Anamorphes ne prennent jamais de titres, trouvant cela trop ridicules. Les Aspects du premier Cercle sont bruts et concernent principalement la défense et l'attaque. Vous pouvez ainsi vous faire pousser des armes naturelles ou vous procurer une armure qui vous permettra de vous défendre.

Au deuxième Cercle vous avez maintenant la possibilité d'agir sur votre Imago de façon plus subtile, en manipulant et en rajoutant diverses particularités sur le tronc ou les membres.

Parvenu au troisième Cercle, on vous craint et on vous respecte, car on sait quelle est la puissance de l'Imago qui se tapit dans votre ombre. De plus, vous pouvez commencer à envisager la mise en place de votre Royaume de Lune Noire. »

Les Talents des Ar-Kaïm

« Une feinte au nord dissimule le coup empoisonné que je réserve à mon adversaire de droite. Je fais un rapide pas de côté pour éviter le coup de pied de mon adversaire de gauche. Déjà, l'autre porte ses mains à sa gorge, tentative dérisoire pour résister à l'étouffement qui va bientôt l'emporter. Le dard a frappé. Mais ma meilleure botte, je la réserve au petit malin qui croit me faire peur avec son calibre. Une petite manœuvre d'évitement, et je suis sur lui. J'amorce un enchaînement de coups de poings. Il répond l'imbécile. Je le saisis, et en un éclair, j'effleure son avant-bras vaguement menaçant. Bientôt, j'entends les craquements de ses frêles os. Il s'effondre, terrassé par la douleur. Je me retourne vers mon adversaire de gauche. Il fuit. Mais il est déjà mort. »

Les Talents sont autant d'aptitudes permettant aux Ar-Kaïm de se sortir des situations les plus diverses. Ils sont répartis parmi les treize Maisons. Dans chacune d'elle, il existe huit Talents correspondant à un Ka qui détermine la fonction de ce Talent: l'attaque, la défense, le sentiment, la sensation, le déplacement, la magie, la part sombre, et la sublimation. Ainsi, une maison ouvre une gamme de Talents qui fait d'elle un principe complet et autonome.

L'attaque

Ces Talents sont liés au Feu. Ils permettent de neutraliser les adversaires des façons les plus diverses. De la boule de feu à l'attaque empoisonnée en passant par l'invocation d'une épée fantôme, les Ar-Kaïm ont découvert bien des moyens de défendre leur précaire immortalité.

La défense

Ces Talents sont liés à la Terre. Ils permettent de se protéger contre différents antagonistes. La défense peut consister à faire surgir une puissante et souple armure, ou encore à déstabiliser le psychisme d'un adversaire.

Le sentiment

Ces Talents sont liés à la Lune. Ils permettent de manipuler les sentiments d'autrui, de façon plus ou moins profonde. Le sentiment permet ainsi d'inspirer la terreur ou de pratiquer la télépathie.

La sensation

Ces Talents sont liés à l'Air. Les Ar-Kaïm ont inventé bien des façons de développer leurs sens. De la vision thermique à l'ouïe surdéveloppée, les Ar-Kaïm ont déployé toutes sortes de perceptions interdites aux autres Immortels.

Le déplacement

Ces Talents sont liés à l'Eau. Pourchassés par les Arcanes mineurs, les Ar-Kaïm ont aussi appris à fuir, ou à répondre avec une rapidité foudroyante à leurs adversaires. Le déplacement n'est donc pas en reste. Ainsi, certains Talents permettent de faire des bonds prodigieux, ou encore de marcher sur l'eau.

La magie

Ces Talents sont liés à l'Orichalque. La magie lie toute chose, et il est possible aux Ar-Kaïm de l'affecter en elle-même en manipulant les sinistres pouvoirs du métal noir.

La part sombre

Ces Talents sont liés au Ka-Lune Noire. Lorsque le champ maudit coule dans le Cœur d'un Ar-Kaïm, il peut en déchaîner la folie. Se manifestent ainsi différentes expressions épouvantables de la Lune Noire, comme des métamorphoses en minotaure ou en harpie.

La sublimation

Ces Talents sont liés au Ka-Soleil. Les Ar-Kaïm ont enfin appris à accroître de façon spectaculaire le potentiel de leur simulacre. Ils peuvent être capables de soulever des voitures...

la CHUTE

Il fut un temps où les Kaïm étaient bienheureux, insouciants, ne pensant qu'à évoluer au sein des Champs magiques. Ce temps est révolu. Depuis la Chute les Immortels sont confrontés à toutes sortes de défis, de combats et de dangers et leurs ennemis sont nombreux.

Il y a une contrepartie à payer pour avoir le « droit » d'être Immortel, de pouvoir user d'une magie puissante et d'influencer le reste du monde. Les ennemis sont nombreux, les déviances et les tares aussi. Celui qui ose prétendre à l'Agartha doit conjuguer tous ces éléments au sein de son être. Dans les pages qui suivent, vous trouverez les Chutes, qui détaillent tous les dangers et les problèmes qui menacent les Immortels. Ce sont les contreparties liées aux Sciences occultes et à la puissance du Ka, elles reflètent les actions passées d'un Immortel. En effet, plus celui-ci s'expose, plus il est à même de se faire des ennemis, des alliés ou bien de se blesser.

Il existe de nombreuses maladies qui touchent les Immortels. Le Khaïba, cette étrange dégénérescence du Pentacle ; la Narcose, cette langueur qui s'empare du Nephilim lorsqu'il échoue à s'incarner ; les DraKaon et les effets-Dragon qui sont une menace pour les Nephilim, car ils ne visent que leur perte ou s'en nourrissent. Mais le pire reste sans aucun doute l'Orichalque, ce métal honni dont la morsure touche les Nephilim dans l'essence même de son être. Les Arcanes mineurs se sont faits un devoir d'apprendre à l'utiliser de la plus cruelle des manières : l'Homoncule, à la fois prison et chevalet de torture de l'Immortel. Malgré tout ceci, il n'y a pas que des événements négatifs qui attendent l'Immortel sur la voie de la sagesse. Ce dernier connaît bien souvent la joie d'aimer, d'avoir un jumeau, etc. La vie d'un humain est souvent complexe, celle d'un être qui vit des milliers d'années l'est encore bien plus !

L'Histoire invisible est remplie d'exemples de luttes entre différentes factions. Ces combats ont été motivés bien souvent par l'appât du pouvoir, le désir de dominer le monde, la xénophobie, l'ignorance et la peur. Cet engrenage de violence a débuté lorsque les Kaïm, effrayés par la démesure des projets Sauriens, décidèrent d'éradiquer ce peuple magique. Puis vinrent les affrontements avec les humains. Depuis que ces derniers se sont constitués en sociétés secrètes puissantes, les Arcanes mineurs, les luttes sont devenues monnaie courante, entraînant la perte de nombreux acteurs du jeu occulte. Le monde est devenu très hostile pour les Immortels. Ces derniers sont confrontés à une société qui n'est pas la leur et dans laquelle ils ne sont que des parasites. De plus, il arrive fréquemment qu'au sein même des factions d'Immortels des luttes intestines se déclenchent, guerres fratricides qui ne mènent qu'à leur affaiblissement des Nephilim, des Selenim et des Ar-Kaïm.

LES BLESSURES

Les Immortels connaissent trois sortes de blessures.

Altérations : de tout temps, les Immortels ont été confrontés à de multiples dangers. Les Altérations sont les risques touchant à leur essence ou qui sont issus des Champs magiques, comme eux.

Mésalliances : les Immortels sont confrontés à leurs semblables et évoluent dans un monde qui leur est hostile. Il est bien souvent réconfortant de savoir que d'autres partagent les mêmes joies et souffrances.

Incarnations : le corps humain est encore un mystère pour les Immortels. Les blessures d'incarnation rassemblent les problèmes que posent le simulacre et les armes des sociétés secrètes.

LES ENNEMIS

Les Immortels ont bien des ennemis. Ils peuvent s'affronter entre eux ou être confrontés à des sociétés secrètes humaines puissantes, les Arcanes mineurs. Ces dernières sont de quatre sortes, quatre familles symboliquement rassemblées sous les couleurs du tarot.

Bâton : les initiés rassemblés sous ce symbole appartiennent au Temple de la Vie, une société secrète remontant à l'Égypte ancienne qui privilégie la force et la domination. Ce sont les **Templiers.**

Épée : les disciples de Prométhée, les **Mystères,** *sont unis en cinq familles sous ce symbole. Ces initiés privilégient l'utilisation d'objets magiques.*

Coupe : ce symbole dissimule derrière un jeu complexe de mensonges et de structures fantômes la **Rose+Croix.** *Les membres de cette fraternité occulte sont les R+C.*

Denier : les humains qui cherchent à comprendre toutes les lois occultes de la Terre se reconnaissent derrière ce symbole. Ce sont les **Synarques.** *Ces hommes privilégient les sciences économiques et politiques ainsi que les technologies.*

LES BLESSURES

ALTÉRATIONS

Les DraKaon

Au cœur de l'Atlantide, des Kaïm furent tentés de se muer en une créature d'une incommensurable puissance, dont le pouvoir réunirait les cinq Éléments. Des expériences qu'ils menèrent surgit une nouvelle espèce magique, des monstres à l'allure repoussante, les DraKaon. Bien des Kaïm furent effrayés par ces créatures et tentèrent de les terrasser... En vain. Dotés d'immenses pouvoirs, ces êtres se souviennent de la réaction de leurs frères atlantes, et ils sont de nos jours les ennemis les plus insidieux et les plus haineux des Immortels.

Le pouvoir d'un DraKaon se manifeste par une aura, une influence qu'il étend sur des zones géographiques importantes, appelé le Souffle. Durant son existence, un DraKaon traverse des périodes de sommeil et d'éveil. Son Souffle est d'autant plus puissant et étendu qu'il est proche de l'éveil. Au cœur de cette région, les phénomènes de draconisation, c'est-à-dire de déséquilibre du Pentacle, sont plus fréquents. De nombreux effets-Dragon agressifs et puissants se développent dans une telle zone.

Les humains sont sensibles à cette influence. Ils développent souvent des cultes autour de ces êtres magiques car ils les identifient à des divinités sanguinaires, cruels ou colériques. Le Souffle engendre une tension, un climat étrange qui influence le comportement des habitants.

Avoir un ennemi DraKaon implique d'être poursuivi par de nombreux effets-Dragon, d'être traqué par une entité millénaire immensément puissante.

Les Cruxim

Un Cruxim est un Nephilim dont le Pentacle a été amputé d'un de ses Éléments. Les autres branches se sont alors réorganisées en une croix grecque afin de se stabiliser. Cette altération de l'essence magique de l'Immortel est une blessure violente qui bouleverse sa raison et le prive d'une part importante de sa Sapience, car un Cruxim ne peut plus lancer de Sort en rapport avec son Élément manquant — l'Alchimie est évidemment l'exception à la règle.

Les raisons qui sont à l'origine de ce phénomène sont peu connues. On en dénombre tout de même quelques-unes:

- un incident magique ayant atteint directement un Ka-élément pour le détruire;
- un sacrifice volontaire ou non, une ablation de l'un des Ka-éléments du Nephilim.

Les Cruxim sont les Nephilim les plus instables. Perdre plus d'un Ka-élément conduit à la dissolution du Pentacle dans les Champs magiques — la mort des Nephilim.

La Narcose

La Narcose est le sort le moins enviable pour un Nephilim ou un Ar-Kaïm. Lors d'une réincarnation, l'essence magique de l'Immortel se retrouve au sein des Champs magiques qui lui ont donné naissance. Celui-ci doit alors trouver un corps pour l'accueillir. S'il n'en trouve pas, ou que son Pentacle ne trouve pas de courant élémentaire pour se diriger, l'Immortel se cristallise peu à peu — ce procédé est long et peut prendre des décennies. Au cours de cette lente paralysie, il est dans un état de faiblesse alarmant. Il perd peu à peu conscience pour se fondre au sein des Champs magiques et ne faire plus qu'un avec eux. La torpeur gagne l'Immortel. Celui-ci hantera désormais les Champs magiques jusqu'à sa dissolution.

Une Narcose peut être ressentie par les Immortels se trouvant à proximité — y compris lorsque celle-ci survint. Elle peut également être perçue par les mortels par l'intermédiaire des phénomènes étranges qu'elle engendre dans le monde profane. En effet, une zone géographique hantée par une Narcose voit naître de nombreux effets-Dragon. La mémoire de l'Immortel peut contaminer la psyché des humains via les Champs magiques où il est fossilisé. La plupart du temps, les mortels affectés inventent des histoires terrifiantes pour matérialiser leurs angoisses face à cette situation — ce qui n'est pas sans déplaire aux Selenim!

Les rituels permettant d'extraire un Immortel de la Narcose sont rares et difficiles à mettre en place et à exécuter. De plus, ils sont peu connus.

Les Narcosés perdent toute envie d'être soignés et s'opposent parfois à ceux qui tentent de les aider.

Le Khaïba

Étrange dégénérescence du Pentacle, le Khaïba est une « maladie » extrêmement dangereuse pour les Nephilim et les Ar-Kaïm. Le Khaïba apparaît lors d'un traumatisme magique qui modifie la relation entre les Ka et les Champs magiques en créant un déséquilibre.

Ce trouble a un développement lent et insidieux, que l'Immortel ne découvre que trop tard, lorsque

les conséquences sont indiscutables. L'évolution du Khaïba connaît trois étapes : l'infection, le Khaïba proprement dit et la dissolution.

- L'infection se produit donc au cours de tentatives magiques infructueuses ou bien d'événements occultes qui frappent le Pentacle tel un poignard en Orichalque. Un jour, il arrive que le Khaïba se révèle et que l'Immortel ne soit plus en mesure de s'en rendre compte. En effet, lorsqu'il dépasse le stade de l'infection, un Nephilim ou un Ar-Kaïm ne se rend plus compte de son état ; il peut même croire qu'il a atteint l'Agartha.
- Lorsque le Khaïba se manifeste, il attaque l'essence de l'Immortel. Cette dégénérescence lui fait perdre sa faculté de maintenir sa stabilité au milieu des Champs magiques. Le simulacre subit alors une altération morphologique pour tendre vers la forme du Khaïba (*cf.* encart).
- Le stade terminal est celui de la dissolution, moment où l'Immortel n'est plus en mesure de maintenir son existence magique. Il se dissout alors dans les Champs magiques et disparaît.

Certains Nephilim « enkhaïbatés » se sont rassemblés en une société secrète suite à l'une des visions prophétiques d'Akhenaton. Ils suivent les enseignements du premier Khaïba connu, Shaïtan, dont le cas remonte à la Chute. Ce groupe vit en marge de la société des Immortels et beaucoup le redoutent.

Les Malédictions

Le Ka-Lune Noire est délétère et capricieux. Il arrive que celui-ci soit difficile à maîtriser pour les Selenim et qu'il les rende sensibles à l'Orichalque.

Troisième Génération

Les Ar-Kaïm connaissent des blessures d'Altérations qui leur sont propres. Plus sensibles aux Champs magiques que les Nephilim, ils sont instables, et certains ont des difficultés à charger leur Cœur.

Certains Ar-Kaïm naissent sous un ciel défavorable, ils sont alors plus faibles que leurs « congénères ».

Mésalliances

Le double basaltique

Bien avant la Chute, les Kaïm tentaient toutes sortes d'expériences occultes. Ne se contentant pas toujours de parcourir les Champs magiques, certains échangeaient entre eux une partie de leur Ka. Il s'agissait d'une promesse d'amitié, d'une volonté de partager ses aventures ésotériques avec un autre Kaïm. En intégrant l'essence d'un autre être magique, un Kaïm pouvait ressentir ce que son compagnon ressentait. Ainsi, chaque émotion violente, chaque souffrance mais aussi chaque découverte et chaque passion étaient partagées par les deux doubles. D'une façon plus utile, un Kaïm pouvait apprendre différentes choses à travers ce que vivait son « double ».

Certains Nephilim et Selenim possèdent de tels « doubles ». Il semble que la présence de l'Orichalque sur la Terre affecte ces êtres. Les Immortels liés par des cycles basaltiques ont subi de terribles blessures lors de la Chute et ressentent toujours une vive douleur, comme s'il leur manquait un membre et un fragment de leur personnalité.

La Fulgurance

Êtres de pure énergie, les Immortels ne sont pas dénués de tout sentiment. Ainsi, il arrive que certains Immortels développent entre eux un sentiment semblable à l'amour humain : la **Fulgurance.** Ce « sentiment » est un amour qui transcende l'être matériel et qui unit les Immortels.

Deux « fulgurants » sont tentés de vivre les mêmes quêtes ésotériques afin de tendre vers une même finalité. Ils se surpassent afin d'atteindre ensemble un stade supérieur d'évolution. De ce lien naît une véritable symbiose entre les deux partenaires. En effet, ceux-ci ressentent les émotions de leur compagnon, devinent leurs peines ou leurs joies, et cela même s'ils sont distants de plusieurs milliers de kilomètres. Cette tendance au dépassement de soi est malheureusement souvent synonyme de tragédie car le hasard de la destinée menace les audacieux et les imprudents. L'Immortel qui survit à son compagnon reste profondément marqué pendant des siècles.

La fraternité

Le monde occulte est rempli de dangers qui guettent l'Immortel imprudent. Rester seul dans ce monde parsemé d'embûches est dangereux. C'est un luxe que beaucoup ne peuvent se permettre. Et les Nephilim, tout comme les Selenim, l'ont compris depuis bien longtemps. Pour remédier à cela, ils ont fondé des fraternités, des groupes restreints rassemblant des Immortels de tous les horizons. Les raisons qui les poussent à s'associer au sein de ces structures sont uniques à chaque rassemblement. Il peut s'agir d'expériences communes, de dangers surmontés ensemble ou encore d'ennemis ou de buts communs. L'élément fondateur des fraternités est un but poursuivi par l'ensemble de ses membres. Il est le plus

souvent à court terme, mais certains groupes œuvrent plusieurs siècles durant à l'accomplissement d'un projet.

Les membres d'une fraternité apprennent à se connaître au fil de leurs aventures, au jour le jour. Mais comment connaître quelqu'un qui a vécu des milliers d'années? Comment être sûr de sa fidélité? Que cette question ait un sens ou non ne change rien. Elle provoque souvent chez les Immortels suffisamment de méfiance pour que les fraternités soient le berceau de la discorde. Il arrive en effet que les buts et les motivations changent, qu'une telle alliance ne passe pas l'épreuve du temps, qu'en quelque sorte l'écoulement des années affecte à sa façon les Immortels. Les fraternités anciennes, que les Immortels croient dissoutes ou oubliées de tous, surgissent donc parfois du passé.

Le jumeau

L'apparition d'un Immortel est chose rare. Il existe cependant des « naissances » encore plus rares: parfois deux êtres magiques naissent en même temps, exactement au même endroit. Ces cas exceptionnels sont appelés des jumeaux. Nés de la même concentration de Champs magiques, ils sont proches et partagent certains traits de caractère. Cette ressemblance élémentaire leur permet une osmose quasi parfaite. Ainsi, ils peuvent s'aider pour la pratique des Sciences occultes, s'unir lors de rituels ou de créations magiques.

Les jumeaux des Éléments sont plus forts à deux mais ils ne le sont que trop rarement. Lorsqu'ils sont séparés, de tels Immortels s'inquiètent pour leur frère élémentaire. L'un comme l'autre, ils sont perturbés par une telle absence. Et leur inquiétude n'est pas vaine. Si l'un d'entre eux connaît la souffrance, l'autre la ressent également. Que l'essence occulte de l'un change et l'autre est menacé. Que l'un meurt et le second mourra ou sombrera dans le désespoir.

Incarnations

La Stase

Les premières sociétés secrètes, les Arcanes mineurs, ont pour but la destruction, ou l'asservissement, des Immortels. L'Orichalque peut être forgé en armes puissantes ou en amulettes protectrices. La **Stase** est un artefact qui permet d'enfermer un Immortel pendant des siècles. Celui-ci doit attendre que les Champs magiques remplissent de nouveau sa Stase. Cela peut se produire par un bouleversement des courants élémentaires qui modifient leurs courses ou par l'aide d'un frère qui déplace l'Immortel prisonnier vers une concentration naturelle de Ka.

Une Stase est composée d'un récipient et de Terres rares, les fragments résiduels de la rencontre entre l'Orichalque et le Ka. L'initié qui fabrique l'artefact y fait aussi couler de son sang afin que son Ka-Soleil se déverse au sein de celui-ci. À moins de dix mètres d'un Immortel, elle attire ce dernier et l'emprisonne. Si jamais une Stase est détruite, l'Immortel qui lui est lié est dissous, qu'il soit à l'intérieur de celle-ci ou non.

Note: *les Stases pour Selenim et Ar-Kaïm sont une invention récente.*

L'Ombre

Également appelé « **Shouït** » en Énochéen, l'**Ombre** est la démonstration du conflit qui sommeille entre un Nephilim et son simulacre. Ces Immortels, entités immatérielles, repoussent et confinent l'âme de leur hôte dans les plus lointains recoins de son cerveau. Il n'en reste pas moins que l'esprit du simulacre reste tapi, quelque part, attendant le moment opportun pour refaire surface. Et ceci peut se produire de façon inattendue.

L'Immortel imprudent, qui risque la vie de son simulacre ou qui fait appel de façon maladroite à ses connaissances, est menacé par un Shouït. L'âme de l'hôte réagit alors soit par instinct de survie, soit profite du relâchement de l'Immortel pour reprendre son corps. Cela peut durer de quelques secondes à plusieurs mois, un instant dans la vie d'un Immortel, mais qui peut avoir de sérieuses conséquences. Qui sait ce que fera l'hôte pendant ce laps de temps?

Durant cet accès de conscience du simulacre, cette révolte, l'Immortel ne peut rien faire d'autre qu'attendre. Le simulacre, quant à lui, réveillé, émergeant d'un long et étrange rêve qui a pu durer des années, est fort étonné de constater où il se trouve. Il prend alors conscience de la présence de « son » Immortel et ressent son vécu de manière fugitive, comme le souvenir d'un rêve

La Stase

Lorsqu'ils les inventèrent, les humains ne se doutaient pas que les Immortels parviendraient à tirer parti de leur Stase et de la puissance magique qu'elles renferment. La Stase, véritable récipient de Ka-éléments, est utilisable par l'Immortel car un lien puissant les unit. Un être magique peut puiser des Ka-éléments dans sa Stase pour se faciliter l'exercice des Sciences occultes.

De plus, l'Alchimie, troisième Science occulte, s'appuie sur l'utilisation de la Stase. Placée au centre du laboratoire, elle forme le cœur et la base de cette Sapience.

Les Immortels doivent tout de même faire attention. S'ils utilisent trop leur Stase, ils prennent le risque d'y être absorbés.

qui ne lui appartient pas. Au bout d'un moment, le Nephilim reprend le contrôle du corps.

L'Ombre n'est pas une expérience sans danger. Beaucoup de simulacres se suicident si le Shouit, s'éternise.

Il existe une société secrète de Nephilim qui passent leur existence en sommeil, en Ombre, et cela dès leur incarnation. Ainsi, leur simulacre ne se rend pas compte de la « possession ». Ces Immortels sont les Pendus.

Orichalque et Homoncule

L'Orichalque, d'une façon générale est l'arme de prédilection des Arcanes mineurs. Blessant les Nephilim — même si ces derniers sont plus familiers avec le métal honni — au plus profond d'eux-mêmes, il reste néanmoins de peu d'utilité sur les Selenim. Capables de travailler ce métal, les initiés des sociétés secrètes en font des armes, des talismans de protection ou bien encore l'utilisent afin de créer des homoncules ou des Stases. De tous les dangers qui menacent l'intégrité du Nephilim, il s'agit sans aucun doute du plus effrayant et du plus imparable.

Devenir un homoncule est le sort le plus cruel qui attend un Immortel, car c'est une forme d'esclavage d'une cruauté absolue. Les sociétés secrètes humaines, dont le but est d'asservir la volonté d'un être magique, ont mis au point un rituel magique au terme duquel quiconque peut réaliser une prison dans laquelle il peut enfermer un Immortel. Il s'agit en général d'un récipient transparent afin que l'initié soit en contact visuel avec son esclave magique. Au fond de cet objet, on trouve le résidu d'un contact entre de l'Orichalque et le Ka (des Terres Rares), des éléments corporels (viscères, doigts, etc.) de quiconque, et du sang de celui qui exécute le rituel. L'ensemble aliène et lie l'essence occulte du prisonnier au possesseur de l'homoncule, ce qui permet à celui-ci d'utiliser les Sciences occultes de l'Immortel.

Au cœur d'un homoncule, le Métamorphe se transforme et devient une petite créature difforme revenue à un stade élémentaire.

LES ENNEMIS

LES TEMPLIERS

Témoignage de Del-Anzhin,
Sphinx herméthécaire

« Les Chevaliers du Temple de la Vie sont parmi nos ennemis ceux qui s'opposent à nous de la façon la plus quotidienne. En effet, il nous est plus aisé de repérer leurs machinations, mais attention, je ne dis pas que l'on peut facilement les déjouer. L'histoire de nos ennemis remonte au temps du Compact d'Égypte, au moment où Tubalcaan, leur fondateur, lassé des Mystères des prêtres d'Amon-Ra, fonda le Temple de la Vie avec l'aide de onze compagnons. Ceux-ci combattirent les Nephilim et les Mystères pour finalement être vaincus. L'histoire du Temple de la Vie est ensuite émaillée d'apogées et de déclins pour finalement renaître aux yeux du monde ésotérique pour la réalisation du Grand Plan au début du xxe siècle. Leur but est de contrôler la politique et l'économie mondiale, de diviser le monde en six domaines contrôlés par leurs dirigeants et de décimer notre peuple. »

Leurs buts

Les Templiers visent le contrôle du monde par le biais de moyens politiques et économiques profanes. Le Grand Plan, comme ils l'appellent eux-mêmes, est la manière de mettre en pratique ce but. Ce projet a déjà échoué deux fois grâce à l'intervention d'Immortels.

Leurs moyens

Le Temple de la Vie bénéficie de moyens très étendus sur le plan financier. Ses membres sont implantés sur tous les continents où ils bénéficient d'appuis politiques importants et peuvent gêner de façon importante des Immortels. Ils exercent un puissant contrôle sur le monde profane : l'armée, l'économie, la police. Leur quartier-général se trouve aux États-Unis d'Amérique.

Leurs comportements

Les Templiers sont extrêmement agressifs envers les Immortels et plus particulièrement les Nephilim. Ils les voient comme des aberrations et cherchent à les détruire. Leur moyen d'action favori est de faire fuser les balles en tout sens à l'aide d'armes automatiques. Parfois ils coopèrent avec des Nephilim pour mettre des bâtons dans les roues des autres Arcanes mineurs. De tous ces groupuscules secrets, il s'agit sans aucun doute du plus impulsif et du plus violent.

De nos jours

Les Templiers cherchent à sauver ce qu'ils peuvent de leur Grand Plan. Ils ont de nombreuses ressources et leurs échecs récents ne sont dûs qu'à l'absence d'une tête pensante. Leur volonté de vengeance envers les Immortels est immense et leur credo est devenu la chasse à vue. Si l'action était leur manière d'agir auparavant, la violence est désormais leur religion.

QUELQUES DATES CLEFS DU TEMPLE

DATE	ÉVÉNEMENT
Vers – 1300	**Tubalcaan fonde le Temple de la Vie.**
Incident Jésus	Le Temple de la Vie réunit de nombreux éléments lui permettant d'envisager la mise en place de leur Grand Plan.
Ve – VIIIe siècles	**Guerre entre le Temple de la Vie et les Mystères qui voit la victoire des Templiers.**
1314	Jacques de Molay est exécuté durant le règne de Philippe le Bel. Le Temple disparaît du devant de la scène.
1999	**Mort du Grand Maître alors que le Temple de la Vie allait achever le Grand Plan.**

Les Mystères

Étude menée par l'Efreet Zzzilberin, sur demande de la Maison-Dieu

« Les Mystères, premiers des Arcanes mineurs, sont nos plus farouches ennemis. Leur haine des Immortels est immense et leurs armes pour nous combattre sont variées. Leur origine remonte à l'Atlantide et aux humains initiés par Prométhée. Ceux-ci s'armèrent du métal maudit et se lancèrent dans des guerres où nombre des nôtres périrent. Plus le temps passait, plus les humains se répandaient sur la Terre et plus les connaissances s'éparpillaient. Il vint un temps où les révélations prométhéennes nécessitèrent d'être protégées car l'humanité commençait à oublier. Les détenteurs de la connaissance se réfugièrent dans le secret et s'organisèrent. L'étape suivante pour les Mystères fut l'Égypte antique, période où ils partagèrent le pouvoir avec les Nephilim. Depuis, les Mystères ont perdu une grande partie de leur influence, surtout au Moyen-Âge, où la puissance du Temple de la Vie fut prépondérante. »

Leurs buts

Les buts des Mystères sont nombreux et variés. Le principal est de libérer Prométhée de ses chaînes pour qu'il puisse régner sur le monde.

Dans la plus pure tradition prométhéenne, ils savent qu'ils doivent dispenser le savoir qu'ils ont acquis au cours des siècles. De plus, ils ont comme principe de combattre les Immortels et les Arcanes mineurs car seule leur idéologie est bonne pour l'humanité. Enfin, le plus important à leurs yeux est la découverte de l'immortalité: ils sont aux côtés d'Immortels depuis des millénaires et ils n'acceptent pas de n'être que des humains.

Leurs moyens

Au fil des siècles, les Mystères ont récolté un nombre de reliques, dont le pouvoir est basé sur l'exploitation de Nephilim, à la manière des Homoncules — ces reliques sont néanmoins plus puissantes. De plus, leur accès à l'Hadès leur a permis de trouver de grandes quantités d'Orichalque, qu'ils portent en médaillon pour se protéger de l'incarnation d'Immortels ou qu'ils forgent dans des épées pour combattre les êtres de Ka. Ils sont implantés partout et ils visent un pouvoir plus spirituel que les Templiers ou les Synarques (voir plus loin). Les Mystères sont désorganisés actuellement. Certaines factions à l'intérieur de l'Arcane mineur œuvrent pour refaire de ce dernier la plus puissante des sociétés secrètes.

Le comportement

Les Mystères sont des ennemis farouches, convaincus et infatigables. Ils voient les Nephilim comme des concurrents directs à la domination du monde et des foules. Leur but est donc de les détruire pour prendre leur place dans l'échelle de l'évolution. Concernant les Selenim, leur attitude est plus ambiguë car ils pensent pouvoir les manipuler. Ainsi, des contacts sont avérés entre les deux factions. Néanmoins, qui sait jusqu'où on peut se moquer des Maudits ? À noter que les Mystères ignorent tout des Ar-Kaïm.

Les Mystères sont des êtres subtils, plus facilement enclins à la manipulation des masses qu'à la force brute.

De nos jours

Les Mystères préparent la Grande Année, qui devra prendre place en 2012. Lors de cet événement, ils pourront prendre le contrôle du monde, sous la férule de leur chef, Prométhée. Les Nephilim seront éradiqués, ainsi que les autres Arcanes mineurs, les Selenim ignorés s'ils n'opposent pas de résistance.

Quelques dates importantes

Date	Événement
– 6000 à – 4000	Disparition de Prométhée et de ses compagnons Kaïm.
– 3500	Les cultes des Mystères s'implantent dans le monde.
– 900	Début de la guerre entre le Temple de la Vie et les Mystères.
– 300	Clandestinité des Mystères.
0 à 500	Dispersion des Mystères.
Renaissance	Retour des Mystères.
1982	Création d'une Chapelle œcuménique : l'Alliance de Mâât.

LES R+C

Révélation d'Ivan Goliev, Magister d'un Collège de la Branche de l'Espace à un futur Magistère

« L'histoire de la Coupe est celle d'une grande quête ésotérique et d'un combat contre les êtres dégénérés que sont les Kaïm, maintenant devenus les Nephilim par la morsure de l'Orichalque. Les expériences du Sentier d'Or sont à l'origine de la naissance de Ram, le Premier Homme, celui qui nous mènera vers la Révélation. Nous suivons ses préceptes et nous cherchons à le réveiller pour le combat contre son « négatif », l'Eth. Ceci le mènera vers sa libération et son accession au stade ultime de la connaissance. Pour parvenir à notre but, nous avons été amenés à manipuler l'humanité afin de la préparer sans qu'elle ne puisse s'en apercevoir. Pour cela, nous avons eu recours aux Mensonges afin de préparer la Parousie, le retour de Ram. »

Leurs buts

De tous les adversaires des Immortels, ce sont les plus mystérieux. Ils préfèrent dissimuler leurs actions. Leur but avoué est le réveil de Ram, leur chef charismatique. Celui-ci doit livrer un combat cosmique lors de la Parousie, leur apocalypse, pour devenir l'Homme Parfait et régner sur la Terre.

Leurs moyens

Leurs moyens sont très importants. Les R+C possèdent une organisation très bien structurée et très puissante. Ils ont accès à de nombreux moyens armés ou financiers, possèdent des cultes « écrans » un peu partout dans le monde et ne s'impliquent jamais directement: ils peuvent donc se permettre beaucoup de débordements. Ils possèdent une forme de magie basée sur le Ka-Soleil, les Tekhnès, qui est très efficace et leur permet de combattre les Immortels avec violence. Mais les R+C sont peu nombreux.

Leurs comportements

Les R+C considèrent les Immortels comme un dérapage de l'évolution. Ce sont de plus des concurrents directs pour le contrôle de la Terre et de ses habitants: il faut les éliminer. Les Sciences occultes étant aussi un moyen de mettre en place les plans R+C, les membres de cet Arcane mineur n'hésitent pas à manipuler les Immortels afin de minimiser leurs propres interventions.

De nos jours

Les R+C préparent la Parousie et sont très actifs. Des problèmes importants sont survenus au début du siècle les ont retardés. Ils sont désormais réglés et la R+C peut maintenant s'occuper de détruire les races magiques et de réveiller Ram. Tous les efforts des R+C convergent vers cette réalisation.

LES SYNARQUES

Soliloque de la Pierre Angulaire

« Mon origine remonte à l'Atlantide. Les Kaïm m'ont utilisé comme première pierre pour fonder Atlantys. J'ai été placé sur l'Axis Terram, ancre pour les Akasha et témoin des connaissances alors révélées. Nous devons continuer de bâtir le monde, nous devons le formaliser et l'éloigner du Chaos originel. Ainsi, tous les domaines sont susceptibles d'être manipulés par nos soins. Il faut atteindre la perfection universelle dans tout ce que nous entreprenons. Les plus grands constructeurs ont travaillé pour moi, ce sont donc tes prédécesseurs et ils répondent aux noms de Salomon et de Hiram. Ils ont réalisé le Temple de Salomon et jeté les bases de l'organisation synarque. Les différents rôles tenus par les bâtisseurs du Temple sont aujourd'hui encore les fonctions au sein du Denier. D'illustres Immortels ont fait ou font encore partie de la Synarchie, qui ne se pose pas en alliée ou en ennemie des Déchus, car seule la formalisation des composants de la Terre intéresse la Pierre Angulaire. »

Leurs buts

Pour les membres du Denier, les Illuminés, le monde n'est qu'une gigantesque construction. Chacun tente d'apporter sa pierre à l'édifice. Ils sont pour l'Ordre et combattent le Chaos. Divisé en deux parties, le Sommet avec les véritables membres et la Base où les gens ne savent pas appartenir au Denier, l'ordre vise à modeler la Terre selon sa vision. Les Synarques tentent de maintenir le monde dans un état parfait, le plus stable possible. Ce sera alors le Grand Éveil de l'humanité.

Leurs moyens

Les membres des différents degrés utilisent des méthodes aussi variées qu'il y a de membres. Certains sont des humains auxquels la Pierre Angulaire s'est révélée, d'autres sont des Immortels. Les moyens d'actions sont donc fortement variables. La

QUELQUES DATES IMPORTANTES

DATE	ÉVÉNEMENT
Temps atlantes – 1000 à 300	Naissance de Ram, l'Homme parfait.
XIII^e^ au XVII^e^ siècles	Mensonge Premier: invention de la Gnose.
	Mensonge Deuxième: révélation de la Rose-Croix.
XIX^e^ siècle	Échec de la Golden Dawn à Londres.
XX^e^ siècle	Mensonge Troisième: mise en place d'organisations rosicruciennes.

méthode préférée reste toutefois les constructions ésotériques, l'architecture magique qui permet un ordonnancement particulier du monde. D'autre part, les membres du Sommet, les Illuminés, ont recours aux Degrés, des organisations fonctionnant sous forme de petites cellules, qui remplissent les buts de l'Illuminé qui est à l'origine de leur création. D'autre part, la Pierre Angulaire fournit aux Illuminés des rites qui leur confèrent des pouvoirs magiques.

Leurs comportements

Concernant les Immortels, la Pierre Angulaire a une attitude très neutre. Elle est habituée à les côtoyer, les membres humains du Sommet connaissent la réalité de l'Histoire invisible. Si certains Immortels partagent sa conception du monde, elle les contacte. Dans le cas contraire, ils n'entendent jamais parler d'elle.

De nos jours

Intriguée par les mondes de Kabbale, la Pierre Angulaire a lancé autrefois un projet, l'Alhambra, qui visait à ouvrir des portails avec ces mondes. Les Illuminés y sont arrivés juste avant la *Reconquista* espagnole. Aujourd'hui, le Denier travaille à la réalisation d'une seconde Alhambra afin de parvenir à intégrer la Kabbale dans son équation du Cosmos.

L'HISTOIRE INVISIBLE

Invisible adj. (et n. m.)
1. Qui échappe à la vue par sa nature, ou sa distance.
2. Qui se cache, qui ne veut pas être vu.

Le cycle de vie des Nephilim se mesure en éons. À l'échelle humaine, les Nephilim peuvent être considérés comme éternels. Cette spécificité leur confère donc une vision particulière de l'histoire, une vision où les proportions temporelles sont amenées à la dimension de leur exceptionnelle longévité. De la chute de l'Atlantide — fin de l'ère des Kaïm — à aujourd'hui, les Nephilim distinguent six grandes époques: les Guerres élémentaires, les Compacts secrets, l'Hermétisme, les Guerres secrètes, les nouveaux Mondes, la Révélation. L'Histoire invisible est vécue différemment selon les Immortels:

- les Nephilim la traversent en alternant des périodes de vie dans des simulacres et d'autres où ils sont les prisonniers de leur stase;
- les Selenim la vivent pleinement dès que leur Pentacle a été sacrifié à la Lune Noire mais dans le corps qui les accueillait à l'époque;
- les Ar-Kaïm quant à eux cherchent à fonder une dynastie occulte en s'appuyant sur leur premier simulacre.

QUELQUES DATES IMPORTANTES

DATE	ÉVÉNEMENT
– 950	**Règne de Salomon. Fondation de la Synarchie.**
– 550	Crésus, création de la monnaie.
– 50	**Révolte de César.**
400 à 800	L'empire d'Occident.
1200	**Les bâtisseurs de Cathédrales.**
1550	Prise de contrôle du Vatican.
1750	**Explosion ésotérique du Denier.**
1929	Prise de contrôle de l'économie mondiale.

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

Date: d'environ – 8000 à environ – 5000.

La période dite des Guerres élémentaires commence au lendemain de la chute de l'Atlantide. Les Kaïm sont poursuivis par les humains initiés par **Prométhée** et armés d'épées d'Orichalque, les **Glaives prométhéens.** Capturés, ils sont enfermés dans des objets, les Stases. Blessés, ils sont condamnés à prendre possession de corps humains, les simulacres, pour éviter la dispersion de leur essence. Les Kaïm deviennent des Nephilim, des déchus.

Mais la fureur des Glaives prométhéens ne s'arrête pas là. Les porteurs d'Orichalque traquent désormais les Nephilim pour les décimer. Enfermés dans des enveloppes charnelles qu'ils ne maîtrisent pas, coupés des Champs magiques, orphelins de leur sapience spirituelle, les Nephilim sont sans défense. Leur extinction est proche.

Le salut vient d'anciens Kaïm contaminés par la Lune Noire et transformés en êtres différents, les Selenim. Lors d'affrontements avec les Glaives prométhéens, les Selenim découvrent que leur nature les protège des effets dévastateurs de l'Orichalque. Des Kaïm acceptent l'horrible sacrifice et basculent du côté de la Lune noire. Le chasseur devient alors gibier: les Selenim fondent sur les tueurs de Kaïm. Puis les assauts cessent... faute de combattants.

Peu à peu, les premières communautés humaines se structurent. De leur côté, les Nephilim, pour la plupart isolés et repliés sur eux-mêmes, se lancent à la recherche de leur héritage et se mettent en quête des vestiges atlantes, des terres magiques, des reliques Kaïm... De nouveaux conflits éclatent. Cette fois entre frères pour la possession d'un site, la récupération d'un artefact, le contrôle d'une tribu. Le désespoir des Nephilim se mue en une fureur guerrière qui se répand sur le

monde. Spontanément, les Nephilim se regroupent par affinités élémentaires et affrontent leurs opposés. Les différences deviennent sources de haine.

Doucement, la folie s'éteint. Les Nephilim horrifiés mesurent l'étendue des carnages. Sous l'impulsion de quelques sages, des apprentissages parviennent à être tirés de ces tristes événements : dans leur hargne combattante, les Nephilim se sont appropriés leur prison de chair et ont développé les bases de la Magie. La première Science occulte, souvenir de la puissance élémentaire et magique des Kaïm, est née.

Les Compacts secrets

Date : **d'environ – 5000 à environ – 1300.**

Après le temps de la guerre vint le temps de la paix et des traités pour la conforter. Les Nephilim se regroupent, s'allient et se tournent vers les communautés humaines naissantes. Des accords sont scellés avec les chefs humains, le plus souvent détenteurs de bribes d'enseignements prométhéens. Ces pactes, ou compromis, sont nommés les **Compacts.**

Les Compacts créent une distinction au sein de l'humanité. D'un côté, des initiés connaissent l'existence des Nephilim, apprennent les mystères du monde et possèdent le pouvoir. De l'autre, le commun des mortels est tenu dans l'ignorance et n'a pas d'autre choix que de suivre le chemin et les règles définies par les puissants. Les Compacts sont donc dits secrets. Mais cette séparation des hommes entre ceux qui savent et ceux qui ignorent, entre ceux qui négocient et ceux qui subissent, porte en elle les germes d'un grand danger. Les Nephilim ne s'en aperçoivent pas : le monde est prêt pour accueillir les sociétés secrètes humaines.

En Amérique, sur les bords de la Méditerranée, au Moyen-Orient, en Asie, les Compacts secrets prolifèrent et entraînent le développement accéléré de la civilisation. Les Nephilim se plaisent à rêver d'une terre où ils marcheraient en paix parmi les hommes.

Le Compact le plus célèbre est le Compromis d'Égypte. Les Mystères, aussi appelés Mystes, membres du plus ancien des Arcanes mineurs, l'Épée, deviennent les dignitaires du royaume. Les Nephilim sont autorisés à vivre une incarnation dans un simulacre choisi par les Mystères. Ils doivent ensuite rejoindre leur Stase dans l'attente de leur prochain Éveil. L'un d'entre eux devient une figure divine, le Pharaon, gardien du Compact et protecteur du pays. Malgré des hauts et des bas, l'accord dure presque deux mille ans. Puis, en montant sur le trône d'Égypte, **Akhenaton** décide de libérer ses frères de ce carcan de contraintes : il brise le Compromis. Symboliquement, cet événement marque la fin de l'ère des Compacts secrets. Les désaccords, les convoitises et les rancœurs ont fait leur œuvre. La plupart des autres Compacts sont déjà caducs ou en voie d'extinction. C'est à cette époque qu'Akhenaton a vingt-deux rêves prophétiques sur l'Agartha. Ces songes symboliques donneront naissance aux sociétés secrètes des Nephilim, les **Arcanes Majeurs.** Leurs membres sont appelés les **Adoptés.**

LES COMPACTS SECRETS

DATE	ÉVÉNEMENT
– 3500	Naissance des cités de Mésopotamie.
– 3200	**Unification du royaume d'Égypte. Couronnement du premier Pharaon, Ménès.**
– 2700	Construction de la première pyramide d'Égypte par Imhotep pour le pharaon Djoser.
– 2500	**« Construction » de Stonehenge.**
– 2300	Développement de la civilisation dans la vallée de l'Indus autour de la cité de Mohenjo-Daro.
– 2200	**Création de la première dynastie chinoise par Yu le Grand.**
– 2000	Domination méditerranéenne du roi crétois Minos. Construction du palais de Cnossos, célèbre pour son mythe du labyrinthe abritant le Minotaure.
– 1800	**Apogée de Babylone. Règne d'Hammourabi sur toute la Mésopotamie.**
– 1450	Domination méditerranéenne de Mycènes et de ses dirigeants les Atrides : développement de la culture grecque et de son cortège de mythes et légendes.
– 1352	**Couronnement du pharaon Aménophis IV qui s'illustre — sous le nom d'Akhenaton — en déplaçant la capitale d'Égypte, en s'opposant au clergé d'Amon et en créant la religion monothéiste d'Aton le disque solaire.**

Les Arcanes Majeurs

Le Mat – 0: individualistes souvent incontrôlables, ces Nephilim cherchent à s'affirmer comme des guides de l'humanité.

Le Bateleur – I: ces Adoptés vouent leur activité occulte à partager leur Sapience avec les humains. Disciples de Prométhée, ils pensent que ce rapprochement est le seul garant de leur survie dans un monde de plus en plus contrôlé par les sociétés secrètes.

La Papesse – II: ces Nephilim cherchent à rassembler un maximum d'informations occultes. Leurs herméthèques sont les plus riches du monde: elles recèlent des trésors souvent chèrement repris aux mains des sociétés secrètes.

L'Impératrice – III: l'âme humaine est le domaine de recherche de cet Arcane. Selon ses Adoptés, connaître les sentiments et les émotions des humains permet de les influencer.

L'Empereur – IV: ces Nephilim visent le pouvoir matériel. Agissant sur le terrain de nombreuses sociétés secrètes, ils cherchent à contrecarrer les plans en s'emparant des rennes des pouvoirs financier, militaire, politique et médiatique.

Le Pape – V: jadis, ces Nephilim se sont manifestés comme des dieux. De nos jours, ils préfèrent influencer les religions déjà existantes pour mieux les modeler, ou organiser des cultes dans des régions reculées.

L'Amoureux – VI: cet Arcane regroupe des Nephilim nostalgiques d'époques passées dont ils cultivent l'esprit. Ils aiment affecter une apparence en accord avec l'objet de leur nostalgie.

Le Chariot – VII: ces Adoptés sont des techniciens réputés. S'adaptant rapidement à une époque, ils en exploitent les découvertes pour les utiliser à leur avantage. Selon eux, tout est outil qu'il faut perfectionner y compris leur simulacre.

La Justice – VIII: les Nephilim ont, eux aussi, besoin de lois pour réfréner leurs initiatives. L'Arcane VIII veille à ce que les Nephilim ne commettent pas de nouveau les erreurs passées.

L'Ermite – IX: ces Adoptés évitent les contacts avec la société, tant humaine que Nephilim. Ils poursuivent des quêtes introspectives exigeantes.

La Roue de Fortune – X: ces Nephilim étudient l'évolution des Champs magiques. Habiles cartographes, ils sont à l'écoute des changements subtils de l'influence des Éthers sur notre monde.

La Force – XI: ces Nephilim ont développé une éthique stricte. Selon eux, l'instinct doit être banni pour ne faire place qu'à l'esprit aiguisé comme une lame. Leur vertu est exaltée par la chasse aux effets-Dragon.

Le Pendu – XII: ces Nephilim suivent une éthique difficile à comprendre par leurs frères. Selon eux, le Nephilim doit s'effacer au profit de son simulacre, en se plaçant en Ombre temporaire.

L'Arcane-sans-Nom: peu connu des Nephilim, cet Arcane est uniquement composé de Selenim. Seul lien avec ces Cousins maudits, cet Arcane souffre de nombreux préjugés et reste très discret dans ses actions.

La Tempérance – XIV: rejoindre la Tempérance est un sacerdoce visant à soulager les maux et les souffrances des autres Immortels. Guérisseurs érudits, ces Nephilim connaissent des rituels pour guérir les blessures magiques.

Le Diable – XV: cet Arcane ne regroupe que des Khaïba, pour former une véritable cour des miracles chaotique et perverse. Jugés dangereux — à juste titre — par les autres Nephilim, ils sont instables et agressifs.

La Maison-Dieu – XVI: ces Nephilim pensent que la Sapience doit être tenue coûte que coûte à l'écart des humains. Ils n'hésitent pas à recourir à la violence pour récupérer ce qu'ils pensent être leur propriété légitime.

L'Étoile – XVII: selon ces Adoptés, les Nephilim ont une origine extraterrestre. Leur quête passe donc par la recherche de preuves de civilisations aux secrets oubliés et par la tentative de contacts avec ces mystérieux ancêtres.

La Lune – XVIII: plutôt que de choisir un simulacre humain, ces Adoptés choisissent des simulacres animaux. Selon eux, la cohabitation avec l'humain est corruptrice et coupe le Nephilim de ses racines naturelles.

Le Soleil – XIX: ces Nephilim n'ont pas abandonné le Sentier d'Or et consacrent leur quête à l'étude du Ka-Soleil dans le but de sa maîtrise. Leur but est l'intégration du Ka-Soleil dans le Pentacle sans utiliser le simulacre.

Le Jugement – XX: ces Nephilim sont des cyniques et des fatalistes, qui pensent que l'Agartha est vaine. Hérauts d'une apocalypse inévitable, ils raillent les efforts de leurs frères ou professent une jouissance de l'instant présent.

Le Monde – XXI: cet Arcane représentait l'accomplissement de la quête d'Akhenaton. Mais en 1999, ce prophète Immortel les désavoua... On ignore encore ce que l'avenir réserve à cet Arcane Majeur.

L'Hermétisme

Date: d'environ – 1300 à environ 30.

Avec la fin de l'âge des Compacts secrets, l'histoire prend acte de l'impossible cohabitation des Nephilim et des Arcanes mineurs. Les Nephilim se retirent du devant de la scène et choisissent d'exister et d'agir désormais dans l'ombre, de manière plus occulte. L'**Hermétisme** commence. Ce repli donne tout son sens aux Arcanes Majeurs, legs d'Akhenaton. Les Nephilim se tournent vers ces fraternités destinées à les regrouper autour de visions et d'aspirations communes — ils suivent depuis cette époque des préceptes magiques gravés sur vingt-deux puissants artefacts: les Lames d'Akhenaton. Ils découvrent vingt-deux voies pour vivre pleinement leur existence ésotérique, vingt-deux familles fraternelles pour partager et progresser. La société des Nephilim, protégée par le voile des Arcanes Majeurs, s'organise.

L'Hermétisme favorise également la naissance de la tradition de la connaissance cachée, du savoir réservé, des messages cryptés... Contrairement à ce que l'on peut imaginer, cette situation provoqua un incroyable enrichissement mystique, un développement spirituel sans précédent. Les Dieux s'effacent pour laisser leur place à la philosophie et à un monothéisme dans lequel prime l'enseignement. Moïse, **Salomon**, Pythagore, Platon, **Bouddha**, **Jésus** sont les parfaits reflets de cette époque.

Du côté des Arcanes mineurs, l'évolution est également importante. Jusqu'alors, les Mystères se sont imposés comme la force incontournable omniprésente. Le Temple de la Vie, créé vers la fin du règne d'Akhenaton, devient un sérieux concurrent. Désormais, le Bâton, les Templiers, et les Mystères, l'Épée, se font face.

L'Hermétisme

Date	Événement
– 1250	Exode des Hébreux, conduits par Moïse, dans le désert du Sinaï.
– 1200	Émergence de la civilisation olmèque en Amérique centrale.
– 1184	Chute de Troie.
– 970	Mort du roi David. Début du règne de son fils Salomon. Construction du Temple de Jérusalem.
– 753	Fondation de Rome.
– 504	Début des prêches de Bouddha en Inde.
– 221	Construction de la grande Muraille de Chine par l'empereur Shi Huangdi.
– 146	Destruction de Carthage par les légions romaines de Scipion Émilien.
– 44	Apogée de Rome. Nomination de César dictateur « perpetuus » (à perpétuité) par le Sénat.
1 (*)	Naissance de Jésus

(*) : la date exacte de la naissance de Jésus reste indéterminée. On sait seulement qu'elle fut calculée sur des bases erronées cinq siècles après sa mort. Les Évangiles eux-mêmes se contredisent et fournissent des pistes de datations variant jusqu'à dix années !

Les Guerres secrètes

Date: d'environ 30 à environ 1400.

L'« **Incident Jésus** », l'intégration d'un Pentacle dans le corps du fœtus de celui qui devint Jésus-Christ, est le déclencheur des **Guerres secrètes.** Les Arcanes mineurs et les Arcanes Majeurs prennent conscience que le contrôle du monde profane est devenu une nécessité. Chaque camp prépare alors ses plans.

Luttant côte à côte pour la suprématie au sein des sociétés humaines, les Mystères et le Temple de la Vie sont

Les Guerres secrètes

Date	Événement
200	Début de la civilisation maya en Amérique centrale.
570	Naissance de Mahomet.
900	Construction d'Angkor-Vat, ville-temple cambodgienne.
1000	Début de l'art roman.
1095	Première croisade prêchée par le Pape Urbain II.
1140	Apparition de l'art gothique.
1254	Naissance de Marco Polo à Venise.
1314	Exécution de Jacques de Molay, Grand Maître des Templiers, sous Philippe le Bel.
1325	Construction, en Amérique centrale, de Tenochtitlan, capitale des Aztèques.
1340	Premier affrontement de la guerre de cent ans entre la France et l'Angleterre.

inévitablement conduits à s'affronter. Plus que des individus, ce sont deux concepts qui entrent en lutte : le mystique contre le militaire et l'économique. Le Bâton est victorieux et devient le symbole absolu du pouvoir. L'Épée est brisée : les Mystères se dispersent et entrent dans la clandestinité.

Pour les Nephilim, l'heure est aux découvertes ésotériques. Les mouvements spirituels générés pendant l'Hermétisme prennent corps dans la Kabbale défrichée par Jésus. L'enseignement caché du Christ est développé. Les Kabbalistes considèrent les Champs magiques comme une expression d'une réalité sacrée, comme un domaine à découvrir et à vénérer. Ils inventent des rituels permettant d'honorer cette divinité immanente et d'invoquer des créatures de Ka, images de l'absolu. Puis vers l'An Mil, comme en écho à un monde de plus en plus tourné vers la technique et le matérialisme, apparaît l'Alchimie. Le **Glorieux Alliage**, une fraternité de cinq Nephilim ancestraux, dévoile cet art. Véritables scientifiques des Éléments, les Alchimistes commencent l'exploration de la matière et l'expérimentation magique à l'aide de leurs laboratoires : au bout du chemin, la promesse de la révélation des vérités détenues par les membres du Glorieux Alliage.

Les Arcanes Majeurs, la Kabbale, l'Alchimie sont autant de nouveaux atouts entre les mains des Nephilim. Ainsi, quand le Temple de la Vie arrogant et sûr de lui se montre au grand jour pendant les croisades, les Nephilim réagissent vigoureusement. L'ordre du Bâton est abattu. Les Nephilim sortent vainqueurs des Guerres secrètes.

Les Nouveaux Mondes

Date : d'environ 1400 à 1899.

Au temps des **Nouveaux Mondes**, tout s'accélère. La société humaine est en profonde mutation, et le monde occulte évolue à la même vitesse.

Les Nephilim perdent leurs illusions. Les Guerres secrètes ne virent pas la disparition des Arcanes mineurs. Après une longue traversée chaotique du désert, le Temple de la Vie se restructure et renaît de ses cendres. Les Mystères, bien que dispersés et cachés, restent bien présents. Les R+C crient leur existence aux oreilles du monde sans que personne ne parvienne vraiment à comprendre les raisons d'une telle action. Enfin, les plus paranoïaques sont persuadés que la domination de plus en plus importante du négoce et de l'économie est le fait du Denier, l'énigmatique Synarchie, le quatrième Arcane mineur. Dans cette agitation, certaines factions sont même parfois difficiles à rattacher aux groupes connus existants.

Les frontières géographiques reculent. Par-delà les océans, des Nephilim séparés depuis les débuts de l'Histoire invisible ou même depuis l'Atlantide se rencontrent. Mais simultanément, les Arcanes mineurs étendent leur toile sur toute la planète. Des nouveaux mondes émerge un monde nouveau.

La Révélation

Date : à partir de 1900.

Si les nouveaux Mondes correspondaient à une période d'accélération, la **Révélation** tient davantage de l'emballement et presque de la frénésie.

En Grande-Bretagne, à la fin du XIX^e^ siècle, les Bohémiens, les R+C, les Templiers, les Nephilim, les Selenim — et peut-être même d'autres groupes moins visibles — se sont livrés une impitoyable guerre secrète autour de l'occultiste Aleister Crowley et l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée. Les conséquences sont immenses et provoquent une modification de l'ordonnancement des Champs magiques. De nombreuses Stases, jusqu'alors stockées dans des endroits coupés des Champs magiques, baignent à nouveau dans les énergies élémentaires et libèrent peu à peu leurs prisonniers. C'est le Grand Réveil des Nephilim : ils sortent de leur Stase, et une nouvelle génération de Nephilim voit le jour dans l'ombre des conflits occultes du monde contemporain, les Ar-Kaïm. L'Apocalypse — en grec « révélation » — commence.

Les Nouveaux Mondes

Date	Événement
1400	Essor de la civilisation inca.
1492	Arrivée de Christophe Colomb sur l'île de San Salvador aux Bahamas.
1524	Chute de Tenochtitlan, capitale des Aztèques, devant les conquistadors de Cortez.
1531	Apogée de la renaissance italienne. Publication du Prince de Machiavel.
1572	Massacre de la Saint-Barthélemy à Paris. Point d'orgue des guerres de religion opposant catholiques et protestants.
1604	Première conquête de l'Amérique du Nord : installation de Français en Acadie.
1661	Début du règne absolu de Louis XIV.
1776	Déclaration d'indépendance des États-Unis d'Amérique. Guerre d'indépendance des Américains, soutenus par les Français, contre les Anglais.
1789	Révolution française.
1862	Début de la colonisation de l'Ouest américain.

Après 1900, le bouleversement des Champs magiques provoqué par Aleister Crowley, beaucoup d'Ar-Kaïm naquirent. Redoutant les humains et leurs frères élémentaires, cette nouvelle génération de Nephilim choisit de vivre dans la clandestinité.

Alors que tous les acteurs du monde occulte contemporain se tournent vers l'avenir avec anxiété, Akhenaton de retour parmi les siens révèle à ses frères l'existence des Ar-Kaïm. Comme pour répondre aux déclarations du messie élémentaire, ces « Nephilim » décident de se montrer.

Ils affirment que l'Agartha est un leurre…

2001. Les Arcanes mineurs ne restent pas inactifs. La Grande Année des Mystères, le Grand Plan des Templiers, la Parousie des R+C, le Grand Éveil des Synarques : tous ces projets entrent dans leurs phases terminales et menacent le monde occulte. La peur gagne tous les acteurs de l'Histoire invisible.

Les Arcanes Majeurs, alimentés par les incarnations massives, avancent aussi leurs pions. Leurs rangs se complètent. De nombreuses actions, en place depuis des siècles, approchent de leur aboutissement.

Au début du troisième millénaire, débutent les Guerres de l'Apocalypse. L'enjeu : l'ère du Verseau, le nouvel âge à venir.

LA FIN D'UN MONDE

L'année 1999 marque un tournant. Le Grand Maître du Temple de la Vie est assassiné et son Grand Plan mis à mal. Le retour de la domination des Sauriens est empêché à la toute dernière minute. Akhenaton et Mu luttent pour le contrôle de leur simulacre commun Aleister Crowley. Finalement, le trio fusionne pour donner naissance au fameux Homme Parfait, prophète attendu depuis toujours par bien des Nephilim et des Selenim. Le Kwisatz Haderach — c'est ainsi que les Bohémiens nomment ce messie des Éléments dans leur langue — devient le Rex Ka, le Prince du Monde. Les Nephilim tiennent leur septième Conclave majeur, assemblée générale des Arcanes Majeurs, et posent les bases de collaborations et d'avancées communes. La Papesse constitue des herméthèques avec les informations découvertes en quelques mois !

1999 justifie à elle seule le nom de Révélation donné à l'époque contemporaine.

LA RÉVÉLATION

DATE	ÉVÉNEMENT
1914	Première Guerre mondiale.
1929	**Crack boursier de Wall Street.**
1939	Deuxième guerre mondiale.
1945	**Création de l'Organisation des Nations Unies (ONU).**
1948	Création de l'état d'Israël.
1950	**Invasion du Tibet par la Chine.**
1957	Création de la Communauté Économique Européenne (CEE).
1963	**Assassinat de John Fitzgerald Kennedy, à Dallas.**
1969	Un petit pas pour Armstrong, un grand pas pour l'humanité : on a marché sur la Lune !
1989	**Chute du mur de Berlin. Effondrement du bloc communiste.**
2002	L'Europe passe à la monnaie unique.

Livre III

Les Compagnons

" Connais-toi toi-même
– et tu connaîtras l'Univers et les Dieux. "

Inscription du temple de Delphes

LES COMPAGNONS

CRÉER UN PERSONNAGE

Dans *Nephilim : Révélation*, vous interprétez une créature magique dans un XXIe siècle alternatif, influencé par l'ésotérisme et les croyances que celui-ci véhicule.

Cette partie vous présente les étapes de la création d'un personnage de *Nephilim : Révélation*, d'un Immortel qui perçoit et interagit avec la magie. Tout au long de la lecture de ce chapitre, vous définirez votre rôle et vous attribuerez des valeurs qui vous permettront d'interagir avec les autres joueurs à l'aide des règles du jeu.

Créer son personnage est un moment crucial du jeu de rôle. Il est nécessaire de s'attarder sur l'histoire et les expériences de votre *alter ego*. Selon sa nature, ses forces et ses faiblesses, votre personnage peut ou non accomplir les actions que vous souhaitez lui voir effectuer dans l'histoire que vous propose le MJ.

Gardez à l'esprit que vous jouez un rôle dont le caractère et les capacités sont différents des vôtres.

TOUT À MAÎTRE ?

À la lecture de cette partie, vous vous demanderez certainement à un moment ou à un autre « pourquoi ne pas tout noter à Maître (• • •) ? » Rien dans les règles en effet ne vous empêche de le faire.

Avant de créer votre personnage, demandez-vous ce que vous avez envie d'interpréter dans les histoires que vous et les autres joueurs allez vivre ensemble. Si la réponse est de ne jamais rater un jet de dé, répondez à toutes les questions de la création de personnage de Nephilim: Révélation *par la note Maître. Toutefois, faites attention à l'ampleur des blessures d'un personnage ainsi créé et au nombre d'ennemis à ses trousses. Puis, demandez à votre MJ s'il se sent capable de gérer un personnage d'une telle excellence mais également si meurtri et si traqué ; et aux autres joueurs s'ils souhaitent que leur personnage côtoie le vôtre. La réponse des uns et des autres sera certainement « non ». C'est pourquoi nous vous encourageons à discuter avec les autres joueurs du niveau de jeu que vous souhaitez pratiquer dans vos parties de* Nephilim: Révélation. *Il est important que chacun apprécie les personnages de tout le monde et surtout que le MJ puisse gérer les spécificités de tous. Dans le cas contraire, vos parties s'en ressentiront…*

*Si à chaque étape vous répondez par Maître, votre personnage est important pour le monde occulte contemporain. Le MJ doit le considérer comme une Figure (*cf. *Le Livre du meneur de jeu).*

les IMMORTELS

COMMENT FAIRE ?

Avant toute chose, ne soyez pas effrayé si vous ne comprenez pas l'enchaînement des étapes de la création de personnage au cours de votre première lecture. C'est une réaction normale. Il y a beaucoup de choix à faire, et une première lecture de prise de connaissance de ces possibilités est recommandée. Relisez ensuite ce chapitre et, au cours de cette nouvelle lecture, choisissez les paramètres qui définiront votre Immortel.

Le premier choix à faire est celui de votre rôle. Dans *Nephilim : Révélation*, vous jouez un Immortel… Mais lequel ? Interpréterez-vous un Nephilim, un Selenim ou un Ar-Kaïm ? Ce premier choix est très important. Il influence ceux à venir.

Une fois ce choix préliminaire fait, vous allez suivre les étapes de la création de personnage. Celles-ci sont rangées dans deux catégories qui symbolisent les aspects fondamentaux d'un être né des Champs magiques : la Sapience et la Chute. Vous devez faire des choix dans chacune de ces deux catégories.

- La **Sapience** représente la sagesse et la puissance de votre Immortel. Il les a acquises au fil de ses aventures parmi les hommes, au cours de leur histoire.
- La **Chute** représente les dangers ou les difficultés rencontrés par votre Immortel. Exprimés par des blessures et des ennemis, les choix proposés vous permettent d'étoffer votre personnage, de lui donner sa dimension dramatique.

Enfin, une dernière partie vous propose d'affiner cette succession de choix en Sapience et Chute afin que votre personnage soit unique. Cette dernière étape est très importante : vous ne devez pas la négliger. La création de personnage est terminée lorsque vous avez baptisé votre Immortel.

ÉQUILIBRER SON PERSONNAGE

La création du personnage est divisée en plusieurs étapes.

Afin de définir un Immortel équilibré, tant au niveau de la puissance que des difficultés qu'il a rencontrées, on utilise un système de notation particulier qui s'appuie sur l'achat de qualités, la Sapience, compensé par des défauts, la Chute. Ces deux aspects doivent être équilibrés.

Afin que tous les joueurs de *Nephilim : Révélation* utilisent la même notation, nous vous proposons d'utiliser les mêmes vocables que pour les Compétences, mais de les noter « • », « • • » et « • • • » pour éviter toute confusion.

Dans le souci de créer un personnage cohérent, il convient d'attribuer la même note à une étape donnée et à la Chute à laquelle elle correspond. Cela représente l'investissement, les risques encourus par votre personnage lors de son passé. Ainsi, si vous notez l'Initiation par « • • » vous devrez choisir un ennemi ou une blessure du même niveau.

LES CONFRÉRIES

QUEL RÔLE ?

Ce tableau expose les différences entre les Immortels que l'on peut interpréter et les Kaïm de l'Atlantide — qui ne peuvent pas être joués. Ces derniers sont donnés à titre de comparaison. En effet, les Immortels croient que la quête occulte qu'ils poursuivent les conduira à une forme d'existence proche de celle de ces êtres magiques aujourd'hui disparus.

Immortel	Kaïm	Nephilim	Selenim	Ak-Kaïm
Nature				
◆ Essence	Pentacle	Pentacle	Noyau	Cœur
◆ Métamorphe	Oui	Oui	Non	Non
◆ Simulacre	Non	Oui	Oui	Oui
Blessure				
◆ Stase	Non	Oui	(*)	(*)
◆ Ombre	Non	Oui	Non	Non
◆ Narcose	Non	Oui	Non	Non
◆ Khaïba	Non	Oui	Non	Oui
◆ Orichalque	Oui	Oui	Non	Non
Mnémos	Non	Oui	(**)	Non

(*) : *les Selenim et les Ar-Kaïm que vous pouvez interpréter n'ont pas de Stase — à moins qu'une blessure ne leur en donne une !*
(**) : *tous les Selenim qui furent des Nephilim sont soumis aux règles des Effets Mnémos.*

LA SAPIENCE D'UN IMMORTEL

Étape de la Sapience	Questions à se poser lors de la création...
d'un personnage Nephilim	
Initiation	**Quel Ka-élément domine votre Nephilim ? Quel est la structure de son Pentacle ?**
Aspect	Quel est son Métamorphe, et est-il développé ?
Voie occulte	**Quelle Science occulte a guidé votre Nephilim au fil des siècles ?**
Passé	Quelles sont les époques où il s'est incarné ?
d'un personnage Selenim	
Initiation	**Quel est la taille du Noyau de votre Selenim ?**
Aspect	Quel est son âge ?
Voie occulte	**Quelle Science occulte a guidé la quête de votre Selenim au fil des siècles ?**
Passé	Quelles furent les occupations profanes de votre Selenim ?
d'un personnage Ar-Kaïm	
Initiation	**Quelle est la Maison de votre Ar-Kaïm ?**
Aspect	Combien son Cœur contient-il de Ka et en quelle quantité ?
Voie occulte	**Quels sont ses Talents ?**
Passé	Quelles relations a-t-il avec son simulacre et ses rêves ?

QUEL RÔLE ?

Vous avez le choix entre trois rôles différents, trois grandes « familles » d'Immortels. Chacune d'elles correspond à une mentalité et à des pouvoirs différents.

◆ Les **Nephilim** sont les plus communs des Immortels qui parcourent la Terre ; ils sont les plus anciens et les plus nombreux. Ils possèdent une structure sociale bien établie, notamment par le biais de fraternités et de sociétés secrètes, les Arcanes Majeurs. Les Nephilim possèdent un Pentacle constitué des cinq Éléments, et ils ont un Métamorphe. Régulièrement, les Nephilim sont réintégrés dans leur Stase où ils connaissent un sommeil de longue durée avant de se réveiller. Ils s'incarnent alors dans un corps humain, le simulacre. Au cours de son existence, au fil des millénaires, un Nephilim en possède plusieurs.

◆ Les **Selenim** sont liés à la Lune Noire, l'astre maudit créé par les Sauriens. Ce sont des individus sinistres et avides de pouvoir. Ils sont, au contraire des Nephilim, très individualistes et font passer leurs propres intérêts avant tout. Ils possèdent un Noyau et une réserve de Lune Noire. Ils ne possèdent qu'un seul simulacre qui ne vieillit plus : si celui-ci meurt, le Selenim est dispersé dans les Champs magiques. La Stase leur est inutile. Ils bénéficient d'une immunité à l'Orichalque. Beaucoup de Selenim sont d'anciens Nephilim. Ceux que vous pouvez interpréter sont pour la plupart nés des Champs de Lune Noire, au sein d'un être humain, il y a moins d'un siècle. Leur corps de naissance est toujours leur simulacre de nos jours.

◆ Les **Ar-Kaïm** sont apparus après le Grand Réveil, au début du XX^e^ siècle. Ils sont liés aux Maisons astrologiques, les signes du Zodiaque. Leur Noyau est composé des Éléments de leur choix, et ils possèdent une dominante élémentaire. Les Ar-Kaïm sont dépourvus de Pentacle et de Métamorphe. Ils n'ont que peu de considération pour leurs aînés : à leurs yeux, les Nephilim et les Selenim sont dépassés, condamnés à disparaître au profit d'une méta-humanité que les Ar-Kaïm guideront vers l'Agartha.

Quels sont les blessures et les ennemis de mon Immortel ?

Une fois que vous avez choisi votre type d'Immortel, vous pouvez noter les étapes de sa Sapience.

LA SAPIENCE

Les trois étapes de la Sapience définissent la progression d'un Immortel dans sa quête.

- L'**Initiation** permet d'apprécier la progression de votre Immortel dans sa quête.
- L'**Aspect** cerne plus précisément la nature magique du personnage.
- La **Voie occulte** informe sur les connaissances magiques de votre rôle.

Le passé indique l'implication de votre personnage dans le monde. Afin de vous faciliter l'utilisation des données de ce chapitre, cette partie a été découpée en trois catégories correspondant aux rôles possibles.

AIDE À LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Quelles sont les blessures et les ennemis de mon Immortel ?
Pour chaque étape de la Sapience correspondent des choix de Chute : blessures ou ennemis. Vous devez choisir une Chute à chaque étape de Sapience et lui attribuer la même note qu'à cette dernière.
NOTE : *on ne peut pas prendre deux fois la même Chute.*

Sapience		Chute Blessures	OU	Ennemis
Initiation	ooo	Altérations		Bâton
Aspect	ooo	Incarnations		Épée
Voie occulte	ooo	Altérations ou Mésalliances		Coupe ou Denier
Passé	ooo	Incarnations ou Mésalliances		Au choix parmi ceux qui n'ont pas encore encore été pris.

LES NEPHILIM

Initiation

Tous les Nephilim sont animés par les cinq Éléments de leur Pentacle, mais l'un d'entre eux, celui dont ils sont issus, les domine. Il est appelé le Ka dominant et il conditionne le Métamorphe ainsi que l'humeur de votre personnage, les grands traits de sa personnalité. Il est noté comme une Caractéristique à l'aide du mot « Initié », de Pas Initié (1) à Très Initié (5). À l'aide du tableau ci-contre, vous devez noter votre Ka-dominant.

Une fois cela fait, on déduit les valeurs associées aux autres Ka. Les Éléments neutres du Pentacle sont ceux qui jouxtent le Ka dominant sur la feuille de personnage ; les deux autres sont appelés les Éléments opposés.

LES NEPHILIM

Correspondances élémentaires

Ka dominant	Éléments neutres	Éléments opposés
Terre	Feu, Lune	Air, Eau
Feu	Terre, Air	Eau, Lune
Air	Feu, Eau	Lune, Terre
Eau	Air, Lune	Feu, Terre
Lune	Eau, Terre	Feu, Air

Métamorphes

Ka dominant	Métamorphes
Terre	Elfe, Satyre.
Feu	Djinn, Phénix.
Air	Ange, Efreet.
Eau	Ondine, Triton.
Lune	Méduse, Serpent.

p² 149 à la place

L'INITIATION D'UN NEPHILIM

Initiation	Valeurs Ka dominant	Valeurs Éléments neutres	Valeurs Éléments opposés
•	Peu Initié (2)	Pas Initié (1)	Pas Initié (1)
••	Assez Initié (3)	Peu Initié (2)	Pas Initié (1)
•••	Initié (4)	Assez Initié (3)	Peu Initié (2)

Note : un Élément du Pentacle ne peut être égal à zéro sauf s'il s'agit d'un Cruxim.

L'ASPECT D'UN NEPHILIM

Aspect	Métamorphoses [*]
•	Occultées
••	Assez Occultées
•••	Peu Occultées

[*] : cette note s'applique à toutes les métamorphoses du Nephilim. Il est toutefois possible de « déséquilibrer » deux ou quatre des métamorphoses de votre personnage. Vous pouvez baisser le niveau d'Occulté d'un des aspects du métamorphe de votre personnage d'un niveau pour en augmenter un autre d'un niveau. Cette opération implique toujours des paires de métamorphoses. L'une d'entre elles est forcément du niveau indiqué par la note d'Aspect.

Parmi les Éléments neutres, choisissez en un, celui dont votre personnage se sent le plus proche. Ce Ka influence le caractère et la façon d'agir de votre Nephilim. Il est appelé le neutre favorable. L'autre Élément neutre est qualifié de défavorable. Bien qu'il soit important pour votre Immortel, le troisième Ka de votre Pentacle influence peu souvent ses actions et ses décisions. Mais cela peut se produire. Vous choisissez enfin l'Élément parmi les opposés qui vous effraie le plus et/ou qui vous révulse. Ce Ka vous est étranger. Il est appelé l'opposé majeur. Par défaut, le dernier est qualifié de mineur. Celui-ci ne vous inspire généralement aucun sentiment particulier. Vous trouverez en dernière partie du tableau ci-contre les valeurs associées à ces quatre Ka-éléments.

À chaque niveau de Ka dominant correspondent dix « puces ». Quand un Nephilim thésaurise dix « puces » : il peut passer au niveau d'Initié suivant en Ka dominant (*cf.* Les Agarthiens).

Le Pentacle rassemble le savoir et la progression sur la voie de l'Agartha de votre Nephilim. La façon de jouer votre Immortel évolue selon son niveau d'Initiation, allant de l'impression de découverte du monde environnant à l'analyse critique de celui-ci.

Si vous notez l'Initiation de votre Nephilim par…

- **Apprenti (•)** : vous interprétez un Immortel meurtri par la chute d'Orichalka. Peut-être fut-il frappé de plein fouet par le météore ? Un tel personnage voit le monde comme un gigantesque champ de bataille où il se sent égaré. Simple individualité parmi une multitude de factions, il est souvent désorienté et prompt à des actions d'éclat dans l'espoir de faire entrer son nom dans l'Histoire invisible. S'il n'y avait la Vision-Ka, on le confondrait avec un Ar-Kaïm.
- **Compagnon (• •)** : vous interprétez un Immortel qui a vécu quelques siècles. De nos jours, celui-ci commence à appréhender les luttes qui secouent le monde, il fait partie d'une fraternité et a connu des démêlés avec les Arcanes mineurs.
- **Maître (• • •)** : vous interprétez un Immortel qui n'était pas sur l'Atlantide au moment de la Chute. Il sait beaucoup de choses sur la réalité magique mais n'a pas trouvé l'Agartha. Il s'inquiète à ce sujet : la trouvera-t-il un jour ?

Aspect

Une fois les scores du Pentacle déterminés, vous choisissez l'un des Métamorphes parmi ceux associés à votre Ka dominant. Ce choix entraîne à chacune des incarnations de votre Nephilim des altérations morphologiques de son corps d'accueil, qui, avec les années, s'affirment. Ces cinq métamorphoses — visage, mains, peau, voix, odeur — sont notées par « Occulté », de Pas Occulté (1) à Très Occulté (5). Pour déterminer ce niveau, vous attribuez une note d'Aspect qui est interprété dans le tableau ci-contre. Cette note ne peut être inférieure à celle d'Initiation — ainsi si votre Nephilim est Initié, son Métamorphe est noté à Maître et ses métamorphoses sont Peu Occultées.

Voie occulte

Un Immortel se distingue des humains par la pratique des Sciences occultes. Vous devez choisir laquelle d'entre elle préoccupe votre personnage.

Chaque Science occulte est divisée en trois Cercles rassemblant trois Compétences occultes permettant de lancer des Sorts plus ou moins puissants. Vous devez choisir une Science occulte appelée Voie occulte. Dans celle-ci vous disposez de huit niveaux de Compétences occultes dans le premier Cercle et de quelques autres dans le deuxième. Pour déterminer ces dernières, on note le titre du pratiquant des Sorts de deuxième Cercle de la Voie occulte à l'aide de l'encart page suivante. On ne peut pas créer un Nephilim possédant des Compétences occultes du dernier Cercle. En outre, si vous le souhaitez, vous pouvez noter également les premiers Cercles de l'une, ou les deux, des autres Sciences occultes.

Chaque niveau de Compétence occulte donne au Nephilim un Sort de la Science occulte concernée.

Quelle que soit la notation associée à la Voie occulte, tous les Nephilim obéissent à certaines règles.

- La Magie est la Science occulte la plus maîtrisée par les Nephilim. Tous ceux d'entre eux qui ne sont pas des Mages disposent de trois niveaux de Compétence gratuits de premier Cercle de Magie — entre Percevoir, Sentir et Modifier. Les Magiciens — les Nephilim qui étudient la Magie — disposent, quant à eux, de trois niveaux supplémentaires à répartir comme ils le souhaitent dans les Compétences des deux premiers Cercle de Magie.

- Tous les Nephilim sont Apprenti en Malkut, excepté les Cénobites — les Nephilim qui suivent la Voie de la Kabbale — qui ont cette Compétence occulte à Compagnon. Tous ont une ou deux Invocations de cette Sephirah.

Note : *tout Nephilim s'intéressant à l'Alchimie possède un laboratoire. Son outil majeur est au niveau de son Ka dominant, son outil mineur favorable est au niveau de son neutre favorable et son outil mineur défavorable est au niveau de son neutre défavorable.*

Chaque Science occulte possède un troisième Cercle. La découverte et l'étude de celui-ci sont des étapes fondamentales pour la progression du Nephilim vers l'Agartha. Elles ont lieu au cours des parties de *Nephilim : Révélation*. Les derniers Cercles des Sciences occultes ne sont pas notés lors de la création de personnage. Les Compétences occultes qui leur sont associées seront développées par votre personnages au cours du jeu.

La note associée à cette étape de la création de votre personnage vous permet d'exprimer sa progression vers l'Agartha sans pour autant exprimer ce qu'il sait faire. Ainsi, le joueur d'un Kabbaliste possédant trois niveaux de Compétence occulte de Pentacles peut dire de son personnage qu'il s'agit d'un Compagnon Cénobite.

Le Passé

Les Nephilim ont tous la faculté de traverser les siècles. Ils s'incarnent dans des simulacres pour vivre parmi les hommes. Ils peuvent retirer de ces expériences toutes sortes de connaissances et de relations.

Ces incarnations dans le passé font partie de l'histoire de votre personnage. Vous devez choisir et noter jusqu'à trois périodes d'incarnation parmi les six proposées ci-dessous. Vous devez noter au moins l'une d'entre elles. Les époques ainsi choisies procurent à votre Nephilim des Compétences qu'il a « dérobées » à certains de ces précédents simulacres.

Note : *si vous choisissez de noter trois époques, votre Nephilim possède trois Chutes de la même note que la Sapience Passé.*

La note donnée à chaque époque détermine l'implication de votre personnage dans la vie profane d'une époque et le niveau de Tradition Histoire invisible associée à celle-ci. Cet investissement se matérialise dans ce chapitre par le nombre de Compétences au niveau Compagnon que votre personnage possède.

Si vous notez une époque par…

- **Apprenti (•)** : votre personnage se souvient avoir été actif à cette époque. Il en a des souvenirs épars et décousus car ses séjours en Stase ont effacé de son Pentacle le détail de ces incarnations.
- **Compagnon (• •)** : votre personnage parvenait à cette époque à concilier vie profane et recherche de l'Agartha.

LA VOIE OCCULTE D'UN NEPHILIM

Un peu de vocabulaire

Voie occulte	Premier Cercle (nom du pratiquant) Compétences occultes associées	Deuxième Cercle (nom du pratiquant) Compétences occultes associées
Magie	Basse Magie (Disciple) Percevoir Modifier Sentir	Haute Magie (Magicien) Communiquer Déplacer Transformer
Kabbale	Sceau (Séminariste) (Malkut) Yesod Hod Netzah	Pentacle (Cénobite) Tipheret Geburah Chesed
Alchimie	Œuvre au Noir (Melanosis) Trois Éléments au choix	Œuvre au Blanc (Leukossi) Métal, Vapeur, Ambre, Poudre, Liqueur (3 au choix)

Science occulte

Voie occulte

Voie	Nombre de niv. de compétences à répartir dans celles du deuxième Cercle de sa Voie
•	1
••	3
•••	6

Autres savoirs magiques

Noter le nom de pratique du premier Cercle d'une autre Science occulte que celle de prédilection de votre Nephilim est une option. Vous n'êtes pas obligé de le faire. Un tel choix confère des blessures et/ou des ennemis supplémentaires : une autre Chute pour un des deux autres premiers Cercles, deux Chutes si vous notez toutes les Sciences occultes.

Autre(s) Science(s) occulte(s) pratiquée(s)	Nombre de niv. de compétences à répartir dans celles d'un premier Cercle
•	1
••	2
•••	4

• **Maître (• • •) :** votre personnage était impliqué dans le monde des profanes. Il y était très actif, qu'il ait eu pour simulacre une personnalité historique — fût-elle locale — ou que son corps ait été celui d'un homme que l'histoire a oublié.

Une fois l'époque notée, vous choisissez quelques Compétences dans les listes de chaque période. À chaque période d'incarnation, des métiers sont aussi donnés pour illustrer les différentes occupations que votre Nephilim a pu avoir s'il y était présent. Les métiers exercés n'ont aucune conséquence technique sur le choix des Compétences acquises au cours de l'Histoire invisible. Ces listes ne sont pas exhaustives : vous êtes libre d'y ajouter, avec l'accord de votre MJ, les occupations de votre choix.

Il y a deux lignes de Compétences sur la feuille de personnage : celle de gauche correspond aux savoirs de l'Immortel, celle de droite à ceux de son simulacre actuel.

Contrairement à un humain, un Nephilim possède toutes les Traditions — et seulement ces Compétences — au niveau Apprenti. Cela reflète l'incroyable expérience qu'il a pu acquérir au fil de ses périodes d'incarnation. Si une Tradition demande à être précisée, elle ne l'est par défaut qu'une unique fois. Ainsi, tous les Nephilim possèdent la Compétence Arcane Majeur (choisir un Arcane Majeur) mais tous n'ont pas développé la même.

La ou les note(s) donnée(s) au Passé — selon le nombre d'époques choisies — détermine(nt) les domaines dans lesquels votre Nephilim s'est spécialisé. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître les niveaux supplémentaires à répartir.

LE PASSÉ D'UN NEPHILIM

Passé	Nombre de Compétences de la liste de la période : au niveau Apprenti (*)	au niveau Compagnon (**)
•	3	2
••	5	3
•••	8	5

(*) : ces niveaux de Compétence ne peuvent pas être répartis dans celles de Tradition.

(**) : il est possible d'échanger deux niveaux Compagnon contre un niveau Maître. Ces niveaux de Compétence peuvent être répartis dans des Traditions. Dans ce cas, deux Traditions passent au niveau Compagnon au lieu d'une dans le cas d'une Compétence hors Tradition.

Les Guerres élémentaires

Période des Grandes Chasses. Elle débute par la Chute et s'étend sur les premiers siècles des civilisations humaines. À cette époque, les Kaïm deviennent les Nephilim, les premiers Selenim « naturels » apparaissent et les premières sociétés humaines se développent.

Métiers : chef de clan, chaman, druide, barde, magicien, artisan, conducteur de char, bâtisseur de monolithes, prêtresse du soleil, chasseur, héros, etc.

Compétences : Armes (De mêlée), Art (Danse, Peinture, Musique et Sculpture), Arts martiaux, Discrétion, Équitation (choisir un animal), Esquive, Lancer, Observation, Rituels, Science (Soins), Sport (au choix), et Survie (au choix).

Traditions : Arcane Majeur (le Pendu), Arcane mineur (Épée), Plan subtil (Akasha ou Anti-Terre) et Science occulte (Magie et Nécromancie).

Les Compacts secrets

Cette période est symbolisée par la paix et le retour au calme. Les Immortels et les humains acceptent de cohabiter. C'est l'émergence du Compact dont le plus célèbre est celui d'Égypte, qui aboutit à la création des Arcanes Majeurs.

Métiers : scribe, prêtresse d'Isis, esclave nubien, astrologue babylonien, marchand d'étoffes, Juif érudit, etc.

Compétences : Armes (De mêlée et De trait), Art (Architecture, Chant, Danse, Littérature, Musique et Sculpture), Arts martiaux, Connaissance (Administration, Géographie et Histoire), Discrétion, Équitation (choisir un animal), Esquive, Lancer, Observation, Passe-passe, Rituels, Savoir-faire (choisir un artisanat), Science (Mathématiques), Sport (au choix), Survie (au choix) et Usage (Clergé ou Cour).

Traditions : Arcane Majeur (choisir un Arcane Majeur, excepté le Pendu, l'Arcane-sans-Nom, le Monde et le Mat), Arcane mineur (Bâton, Denier et Épée), Ésotérisme, Langue (choisir une langue morte), Plan subtil (Akasha ou Anti-Terre) et Science occulte (Anamorphose, Magie et Nécromancie).

L'Hermétisme

L'échec des Compacts voit la disparition des Immortels du devant de la scène occulte ; leurs savoirs deviennent secrets. Les oppositions se font maintenant au sein même des groupes occultes : les Nephilim contre les Nephilim, Arcanes mineurs contre Arcanes mineurs...

Métiers : guerrier mycénien, devin, cavalier romain, boutiquier syrien, hoplite, oracle de Delphes, sénateur romain, gladiateur gaulois, nécromant égyptien, marin, etc.

Compétences : Armes (De mêlée et De trait), Art (Architecture, Chant, Comédie, Danse, Peinture, Littérature, Musique et Sculpture), Arts martiaux, Connaissance (Administration, Géographie et Histoire), Discrétion, Équitation (choisir un animal), Esquive, Lancer, Observation, Passe-passe, Piloter (choisir un engin de cette époque), Rituels, Savoir-faire (choisir un artisanat), Science (Mathématiques, Physiques/chimie et Soins), Sport (au choix) et Usage (un métier ou une corporation d'artisans).

Traditions : Arcane Majeur (choisir un Arcane Majeur, excepté l'Arcane-sans-Nom, le Monde et le Mat), Arcane mineur (Coupe et Denier), Ésotérisme, Langue (choisir une langue ancienne ou morte), Plan subtil (Akasha ou Anti-Terre) et Science occulte (Magie et Nécromancie).

Les Guerres secrètes

Avec l'« Incident Jésus » chaque faction comprend l'importance de contrôler le monde profane pour atteindre ses buts. La formalisation de la Kabbale et de l'Alchimie a lieu à cette époque. Les joueurs qui interprètent des Nephilim s'intéressant à ces Sciences occultes doivent choisir cette époque ou tout autre postérieure.

Métiers : chevalier breton, noble dame, barde, guérisseuse, guerrier viking, moine prêcheur, savant arabe, marchand byzantin, kabbaliste, capitoul languedocien, troubadour, etc.

Compétences : Armes (De poing et De trait), Art (Architecture, Chant, Danse, Peinture, Littérature, Musique et Sculpture), Connaissance (Géographie et Histoire), Discrétion, Équitation (Cheval), Lancer, Observation, Piloter (choisir un engin médiéval), Recherche d'informations, Savoir-faire (choisir un artisanat), Science (Soins), Sport (au choix) et Usage (un métier, une corporation d'artisans, ou une noblesse — dans ce cas préciser le pays).

Traditions : Arcane Majeur (choisir un Arcane Majeur, excepté le Monde et l'Arcane-sans-Nom), Arcane mineur (Coupe et Denier), Ésotérisme, Langue (choisir une langue ancienne, morte ou cryptée — vous pouvez l'inventer), Plan subtil (Akasha ou Anti-Terre) et Science occulte (Kabbale et Magie).

Les Nouveaux Mondes

Il s'agit là d'une période de révolutions : culturelle, technique, scientifique et morale. Les Immortels sont confrontés à l'échec de leurs guerres occultes, les Templiers et les Mystes renaissent. Les Immortels d'Europe découvrent leurs cousins sur d'autres continents.

Métiers : découvreur, noble castillan, érudit maure, peintre flamand, moine hérétique, inventeur, mousquetaire, armateur, prélat, poète maudit, anarchiste, libraire, médecin, détective, etc.

Compétences : Armes (D'épaule et De mêlée), Art (Chant, Comédie, Peinture, Littérature, Musique et Sculpture), Connaissance (Administration et Géographie), Discrétion, Observation, Passe-passe, Piloter (choisir un navire de la Renaissance), Recherche d'informations, Savoir-faire (choisir un artisanat ou Bricolage), Science (Biologie, Mathématiques, Physiques/chimie et Soins), Sport (au choix), Survie (au choix) et Usage (choisir un pays).

Traditions : Arcane Majeur (choisir un Arcane Majeur, excepté le Monde), Arcane mineur (au choix), Ésotérisme, Langue (choisir une langue), Plan subtil (Akasha ou Anti-Terre) et Science occulte (au choix, excepté Talents).

La Révélation

L'Apocalypse approche, et les enjeux sont importants. Toutes les factions voient leurs plans bouleversés par le Grand Réveil. Les Nephilim et les Selenim se multiplient ; les Arkaïm apparaissent. Les projets millénaristes des Arcanes mineurs se mettent en place.

Métiers : agent spécial, trafiquant, policier, artiste de cabaret, soldat, résistant, scientifique, commerçant, curé, financier, sportif, etc.

Compétences : toutes

Traditions : Arcane Majeur (au choix), Arcane mineur (au choix), Ésotérisme, Langue (choisir une langue vivante), Plan subtil (Akasha ou Anti-Terre) et Science occulte (au choix).

Les Selenim

Initiation

Les Selenim n'ont pas de Pentacle mais un Noyau constitué de Lune Noire. Ce Noyau est noté comme une Caractéristique avec le mot Initié, de Pas Initié (1) à Très Initié (5). À l'aide du tableau ci-contre, vous devez noter votre Ka-Lune Noire.

Contrairement aux Nephilim, la puissance d'un Selenim cautionne sa place parmi les siens, le respect qu'on lui porte. Cet état de fait est la conséquence directe d'un phénomène simple à comprendre : l'âge du Selenim est souvent proportionnel à sa puissance. D'autre part, le Ka-Lune Noire permet de déterminer les réserves initiale et maximale du Noyau. Les Selenim utilisent les « puces » de leur réserve pour générer et alimenter leurs Sorts.

À chaque niveau d'Initié en Ka-Lune Noire correspondent dix « puces ». Quand un Selenim gagne un niveau d'Initié par l'expérience, la capacité de sa réserve est accrue de vingt « puces » mais sa réserve actuelle reste inchangée.

Le Noyau mesure le savoir et la progression sur la voie de l'Agartha de votre Selenim. La façon de jouer votre personnage évolue selon son niveau d'Initiation, allant de l'impression de découverte des horreurs que dissimulent les Champs magiques à la découverte de leur source.

Si vous notez l'Initiation de votre Immortel par...

- Apprenti (•) : vous interprétez un Selenim peu expérimenté dans l'étude de la Lune Noire. Votre personnage ne s'est que trop

NOYAU ET KA-LUNE NOIRE

Initiation	Noyau (valeur)	Réserve initiale	Réserve maximale
•	Peu Initié (2)	20	40
••	Assez Initié (3)	30	60
•••	Initié (4)	40	80

L'ASPECT D'UN SELENIM

Âge du Selenim

Aspect	Date d'apparition	Contexte
•	193?	Les Années Noires
••	190?	Apogée du spiritisme. Début de la Révélation
•••	Vous êtes un ancien Nephilim transformé.	Vous pouvez choisir des événements-clef dans deux époques d'incarnation en plus de la Révélation.

	Nombre de Compétences au niveau	
	Compagnon	Maître
•	3	2
••	5	3
•••	8	5

peu consacré à l'étude des Champs maudits et de la Pavane, le Chant des morts. Peut-être a-t-il vécu parmi les profanes pour les étudier ? Un tel personnage voit le monde comme un gigantesque champ de bataille dont il tire profit.

- **Compagnon (• •)** : votre Selenim a concilié l'étude de ses Sciences occultes et son existence parmi les mortels. De nos jours, il commence à appréhender les luttes qui secouent le monde, il fait partie d'une fraternité et a connu des démêlés avec les Arcanes mineurs et quelques Nephilim.
- **Maître (• • •)** : votre Immortel est très puissant. Solitaire, souvent doté d'une sinistre réputation, il apprécie la tranquillité de l'anonymat et son indépendance. Il sait beaucoup de chose sur la Lune Noire mais il n'a toujours pas découvert l'Agartha. La trouvera-t-il un jour ?

Aspect

Une fois le Noyau de Lune Noire de votre Selenim défini, vous choisissez la date de « naissance » de votre personnage, ou celle de sa transformation de Nephilim en Selenim. Pour déterminer la date d'apparition de votre Selenim, vous attribuez une note d'Aspect qui est interprétée dans le tableau ci-dessus. Cette note ne peut être inférieure ou égale à celle d'Initiation — ainsi si votre Selenim est Initié, sa date d'apparition est forcément notée à Maître et c'est un ancien Nephilim « converti » à la Lune Noire.

Dans le tableau ci-contre, les dates qui comprennent un point d'interrogation ne sont pas fixées. Ce sont des périodes de référence pendant laquelle le Selenim a connu sa transformation. Vous devez choisir l'année précise de la transformation de votre Selenim. La note d'Aspect indique également le nombre de Compétences et/ou de Traditions aux niveaux Compagnon et Maître de votre Selenim.

Compétences accessibles : toutes.

Traditions accessibles : Arcane Majeur (Arcane-sans-Nom), Arcane mineur (aux choix), Ésotérisme, Histoire invisible (la Révélation), Langue (choisir une langue vivante), Plan subtil (Anti-Terre) et Science occulte (Anamorphose, Conjuration, Kabbale, Magie et Nécromancie).

La Voie occulte

Tout comme les Nephilim, les Selenim se distinguent des humains par leur pratique des Sciences occultes. Vous devez choisir quelle Sapience préoccupe votre personnage. En d'autres termes, vous choisissez ainsi sa Science occulte de prédilection, sa Voie occulte. Celle-ci représente la spécialité magique de votre *alter ego*.

Chaque Science occulte est divisée en trois Cercles rassemblant trois Compétences permettant de lancer des Sorts plus ou moins puissants. Vous devez choisir une Science occulte appelée Voie occulte. Dans celle-ci vous disposez de huit niveaux de Compétences occultes dans le premier Cercle et de quelques autres dans le deuxième. Pour déterminer ces dernières, on note le titre du pratiquant des Sorts de deuxième Cercle de la Voie occulte à l'aide de l'encart page suivante. On ne peut créer un Selenim possédant des Compétences occultes du dernier Cercle. En outre, si vous le souhaitez vous pouvez noter également les premiers Cercles de l'une ou des deux autres Sciences occultes.

Chaque niveau de Compétences occultes procure un Sort de la Science occulte concernée à votre personnage.

Quelle que soit la Science occulte choisie pour Voie, tous les Selenim disposent d'un seul niveau Apprenti, et d'un seul, dans les premiers Cercles. Ils ont huit niveaux de compétences réparties entre celles de premier Cercle de leur Voie occulte et une Compétence occulte à Apprenti dans chacun des premiers Cercles des autres Sciences occultes.

Chaque Science occulte possède un troisième Cercle. La découverte et l'étude de celui-ci sont des étapes fondamentales pour la progression du Selenim vers l'Agartha. Elles ont lieu au cours des parties de *Nephilim : Révélation*. Les derniers Cercles des Sciences occultes ne sont pas notés lors de la création de personnage. Les Compétences occultes qui leur sont associées seront développées par votre personnage au cours du jeu. La note associée à cette étape de la création de votre

personnage vous permet d'exprimer sa progression vers l'illumination sans pour autant exprimer ce qu'il sait faire. Ainsi, le joueur d'un Conjurateur possédant trois niveaux de Compétence occulte de deuxième Cercle de Conjuration pourra dire de son personnage qu'il s'agit d'un Compagnon Dresseur.

Le Passé

Les Selenim ont tous la faculté de traverser les siècles. Ils n'ont qu'un seul simulacre pour vivre parmi les hommes, dont ils utilisent les Compétences et les Caractéristiques.

Selon la note que vous avez allouée à l'Aspect, vous disposez de plus ou moins de niveaux de Compétences. Mais tous les Selenim ne s'investissent pas de la même manière dans la vie des profanes... Les Selenim sont capables d'acquérir des Compétences. Contrairement à leurs cousins, il ne s'agit pas pour eux de souvenirs, ou d'automatismes, mais du résultat d'un apprentissage qu'ils mènent depuis des années. Pour simuler l'intérêt que votre Selenim a pu porter à la communauté des mortels et ce qu'il a pu apprendre à son contact, en terme de Compétences, vous attribuez une note de Passé à votre personnage.

Si vous notez le Passé par...

- **Apprenti (•) :** votre personnage vit cloîtré. Il côtoie quelques Immortels, des Selenim pour l'essentiel.
- **Compagnon (• •) :** votre personnage concilie vie profane et quête ésotérique. Il utilise son tissu de relations pour échapper soit aux manigances du Culte de Lilith soit à celles de l'Arcane-sans-Nom.
- **Maître (• • •) :** votre personnage est très impliqué dans le monde des profanes. Les autres Immortels de sa région l'ont remarqué et il est certainement au cœur des affrontements entre sociétés secrètes de tout bord.

Il y a deux lignes de Compétences sur la feuille de personnage : celle de gauche correspond aux savoirs de l'Immortel, celle de droite est inutile au Selenim.

La note de Passé procure à votre Selenim des Compétences supplémentaires. Toutes les Compétences et les Traditions que votre Selenim ne possède ni à Compagnon ni à Maître sont au niveau Apprenti. Si l'une d'entre d'elles demande une précision — comme choisir un sport — vous ne pouvez faire qu'un seul choix. Toutes les autres possibilités de la Compétence sont considérées comme étant au niveau Profane.

LA VOIE OCCULTE D'UN SELENIM

Un peu de vocabulaire

Voie occulte	Premier Cercle (nom du pratiquant) Compétences occultes associées	Deuxième Cercle
Nécromancie	**(Fossoyeur)**	**(Embaumeur)**
	Spiritisme	Possession
	Clairvoyance	**Au-Delà**
	Animation	Corruption
Conjuration	**(Charmeur)**	**(Dresseur)**
	Appel du Pacifiste	Appel du Soldat
	Appel du Savant	**Appel du Fou**
	Appel du Tortionnaire	Appel de l'Annihilateur
Anamorphose	**(Anamorphe)**	**(Imago)**
	Visage	Membres
	Extrémités	**Tronc**
	Peau	Appendices

Science occulte

Voie occulte

Voie	Nombre de niveau de compétences à répartir dans celles du deuxième Cercle de sa Voie
•	1
••	3
•••	6

Autres savoirs magiques

Le fait de noter le premier Cercle d'une autre Science occulte que celle de prédilection de votre Selenim est une option. Vous n'êtes pas obligé de le faire.
Un tel choix confère des blessures et/ou des ennemis supplémentaires.

Autre(s) Science(s) occulte(s) pratiquée(s)	Nombre de niveau de compétences à répartir dans celles du premier Cercle
•	1
••	2
•••	4

LE PASSÉ D'UN SELENIM

Influence de l'Aspect

Passé	Nombre de Compétences au niveau Compagnon [*]
•	2
••	4
•••	6

[*] : il est possible d'échanger deux Compétences données par le Passé au niveau Compagnon contre une seule Compétence au niveau Maître.

Les Ar-Kaïm

Initiation

Tous les Ar-Kaïm sont animés par les Ka de leur Cœur, mais l'un d'entre eux, celui qui détermine leur signe astral, leur Maison, les domine. Celui-ci est appelé le Ka dominant et il est noté comme une Caractéristique à l'aide du mot « Initié », de Pas Initié (1) à Très Initié (5). À l'aide du tableau ci-dessous, vous devez choisir la Maison de votre Ar-Kaïm.

Les Ar-Kaïm

Maison	Ka	Maison	Ka
Bélier	Feu	Taureau	Terre
Gémeaux	Eau	Cancer	Lune
Lion	Soleil	Vierge	Eau
Balance	Terre	Scorpion	Feu
Sagittaire	Air	Capricorne	Lune
Verseau	Orichalque	Poissons	Air
Serpentaire	Lune Noire		

L'initiation d'un Ar-Kaïm

Initiation	Ka dominant
•	Peu Initié (2)
••	Assez Initié (3)
•••	Initié (4)

Une fois la Maison, et donc le Ka dominant, de votre Ar-Kaïm choisie, vous attribuez une note à cette étape, l'Initiation, qui est interprétée dans l'encart ci-dessus. À chaque niveau de Ka dominant correspondent dix « puces ». Quand un Ar-Kaïm thésaurise dix « puces », son Initiation augmente donc d'un palier : il gagne un point en Ka dominant. Le Cœur est le subtil agencement des Ka qui définissent la nature magique des Ar-Kaïm. L'Essence est le principe magique résultant du mélange des Ka au sein du Cœur. La façon de jouer votre Immortel évolue selon son niveau d'Initiation, allant de l'impression de découverte du monde environnant à l'analyse critique de celui-ci.

Si vous notez l'Initiation de votre personnage par…

- **Apprenti (•) :** le Cœur de votre Ar-Kaïm est d'une grande faiblesse et est très sensible à l'instabilité. Votre personnage risque l'explosion en cas de Maladresse au cours d'une opération magique et il ne maîtrise que très imparfaitement ses capacités magiques. De plus, il ne comprend absolument rien au monde occulte qui l'entoure. Il lui paraît hostile et obscur, et c'est à peine s'il parvient à différencier les alliés des ennemis. Il recherche quelqu'un pour le guider dans cette incompréhensible « forêt de symboles » où chaque arbre dissimule un piège. Cette faiblesse critique est peut-être due à la faiblesse du Nexus qui a fait naître votre personnage, à moins que celui-ci ne soit le résultat d'une expérience avortée des sociétés secrètes.
- **Compagnon (• •) :** votre personnage est parvenu à maîtriser son Cœur et entrevoit ses immenses possibilités magiques. L'instabilité est toujours un problème, mais il a appris à être prudent pour éviter l'explosion. Si le monde occulte contemporain lui échappe encore, il sait qu'il représente l'un de ses enjeux majeurs. L'ésotérisme de ses cousins Nephilim et Selenim lui semble impressionnant mais lui paraît également poussiéreux.
  Le Nexus dans lequel votre Ar-Kaïm est né était relativement puissant, et constituait un événement magique rare. De nombreux initiés ont donc sans doute assisté, médusés, à sa naissance. Certains le poursuivent peut-être encore ou sont persuadés qu'il est de leur devoir de le guider.
- **Maître (• • •) :** votre Ar-Kaïm connaît la plupart des ressorts de son Cœur. Il a appris à louvoyer avec l'instabilité et l'explosion, employant toutes ses ressources magiques, aux limites extrêmes de ses possibilités. Il sait aussi qu'il est l'avenir du monde occulte contemporain. S'il n'a toujours pas compris beaucoup d'enjeux du monde ésotérique de ses cousins Nephilim et Selenim, il sait que cet ésotérisme est franchement poussiéreux, et qu'il faut le secouer. Votre Ar-Kaïm se propose d'être cette secousse.
  Le Nexus dans lequel il est né fut un événement magique exceptionnel, attendu par les Initiés depuis plusieurs siècles, tant il a été puissant. Les étoiles, dans leur danse majestueuse, se sont agencées dans une configuration qui arrive peut-être une fois par millénaire. Votre personnage est un élu de la Terre.

Aspect

Une fois le Ka dominant du Cœur déterminé, vous choisissez les Ka qui composent celui-ci, — parmi les huit Ka possibles que sont le Feu, l'Air, la Terre, l'Eau, la Lune, le Soleil, l'Orichalque et la Lune noire. Puis, vous attribuez une note à chacun de ces Ka. Pour déterminer ces niveaux, vous attribuez une note d'Aspect qui, une fois interprétée dans le tableau page suivante, vous indique combien de « puces » vous avez à répartir entre chaque Ka. Ces derniers sont notés comme des Caractéristiques : ils sont donc divisés en cinq niveaux de dix « puces » intermédiaires.

La note d'Aspect ne peut être inférieure à celle d'Initiation — ainsi si votre Ar-Kaïm est Initié, son Aspect est forcément noté à Maître et il a donc cent quarante « puces » à répartir. De plus certaines règles doivent être observées.

Le Cœur de votre Ar-Kaïm…

- comporte entre deux et huit Ka ;
- comporte nécessairement l'Élément lié à sa Maison — c'est son Ka dominant — ;
- comporte nécessairement le Ka-Soleil.

De plus, si le Cœur de votre Ar-Kaïm comporte plus de deux Ka, l'un d'entre eux est l'Orichalque !

En respectant ces règles, vous choisissez librement les Ka de votre personnage. Sachez cependant que plus votre Ar-Kaïm a de Ka différents dans son Cœur, moins la pratique de ses pouvoirs, ses Talents, est coûteuse. De plus, votre personnage sera plus sensible à l'instabilité.

À présent, il vous faut répartir ces « puces » dans les différents Ka de votre Ar-Kaïm. Chaque Ka est noté indépendamment en niveau d'Initié, de la même façon que le Ka dominant. Mettez un soin particulier à répartir ces « puces » car, pour exercer leurs Talents, les Ar-Kaïm doivent dépenser des « puces » de leur Cœur. De plus, c'est de la répartition de ces « puces » que dépend l'instabilité de votre Immortel.

En répartissant ces « puces », votre Ka dominant doit avoir un niveau égal à votre Initiation. Ainsi, si vous avez choisi d'être Peu Initié, votre Ka dominant doit être Peu Initié. En outre, aucun Ka ne peut avoir un niveau strictement supérieur à votre Ka dominant.

Exemple : *Umberto veut créer un Ar-Kaïm. Dans un premier temps, il choisit sa Maison, et donc son Ka dominant : l'Ar-Kaïm d'Umberto sera un Scorpion — et son Ka dominant sera donc le Feu. Umberto doit maintenant choisir le niveau d'Initié. Comme il craint les conséquences de ses choix en Chute, il note l'étape Initiation par le niveau Compagnon : son Ar-Kaïm est un Scorpion Assez Initié.*

Ensuite, Umberto doit choisir l'Aspect de son Ar-Kaïm. Cette étape se fait en plusieurs temps. D'abord, il choisit le nombre et la nature des Ka de son personnage. Celui-ci doit obligatoirement comprendre le Soleil et le Feu, puisque c'est le Ka dominant. Et, comme Umberto veut prendre plus de deux Ka, il est obligé de choisir l'Orichalque. En plus de ces trois Ka, Umberto ajoute la Terre et l'Eau. Son Ar-Kaïm a donc cinq Ka : le Feu, le Soleil, l'Orichalque, la Terre et l'Eau.

Umberto doit maintenant répartir des « puces » de Ka dans le Cœur de son personnage. Comme il a noté l'Initiation par Compagnon, il doit noter l'Aspect par Compagnon ou par Maître. Il choisit Compagnon, toujours anxieux... Umberto dispose donc de cent « puces » à répartir, « puces » qu'il doit attribuer aux Ka de son Immortel, en veillant à ce qu'aucun Ka ne soit supérieur à son Feu, son Ka dominant.

En premier lieu, Umberto attribue vingt-sept « puces » au Feu, afin que celui-ci soit au niveau Assez Initié — dix « puces » pour le niveau « Pas », dix autres pour le niveau « Peu », et les sept dernières « puces » qui entament le niveau « Assez ». Il attribue ensuite vingt « puces » au Ka-Soleil et autant à l'Orichalque, qui sont donc tous deux à « Peu Initié ». Il reste à Umberto trente-trois « puces » à répartir entre l'Eau et la Terre. Il en attribue vingt-cinq à l'Eau et huit à la Terre, qui sont respectivement Assez Initié et Pas Initié. Une fois les « puces » réparties, on peut calculer l'Instabilité de l'Ar-Kaïm d'Umberto. Le Ka le plus fort est le Feu — Assez Initié — et le Ka le plus faible est la Terre — Pas Initié —, ce qui donne deux niveaux d'écart. L'Ar-Kaïm d'Umberto est donc Assez Instable.

L'essence surnaturelle des Ar-Kaïm se manifeste de façon visuelle sur leur corps. La nature de ces manifestations dépend des Ka qui composent le Cœur de l'Immortel : chaque Ka est ainsi associé à une manifestation. Celle-ci est présente sur le Corps de l'Ar-Kaïm si ce Ka est présent dans son Cœur. L'intensité de cette manifestation dépend du niveau d'Initié **actuel** de ce Ka.

L'ASPECT D'UN AR-KAÏM

Aspect	Nombre de « puces » à répartir
Apprenti	**50**
Compagnon	100
Maître	**140**

L'INSTABILITÉ

Vous pouvez dès maintenant calculer l'Instabilité du Cœur de votre Ar-Kaïm. Ce paramètre mesure la tendance à l'explosion de votre Immortel. Dans certaines conditions, qui sont explicitées dans le chapitre sur les Ar-Kaïm, vous devrez opposer le Ka dominant de votre Ar-Kaïm à son Instabilité. En cas d'échec, il subit une explosion totale ou partielle.

Pour déterminer l'instabilité de votre Ar-Kaïm, vous devez compter le nombre de niveaux qui séparent son Ka le plus fort et de son Ka le plus faible. Cette note devra être révisée régulièrement, car elle dépend des niveaux ***actuels*** *dans les différents Ka.*

Nombre de niveaux d'écart	Instable
0	**Pas Instable**
1	Peu Instable
2	**Assez Instable**
3	Instable
4	**Très Instable**

Feu

- **Pas Initié :** les yeux de l'Ar-Kaïm sont d'un marron tirant sur le rouge. Un test Très Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est impossible si l'Ar-Kaïm porte des lunettes de soleil.
- **Peu Initié :** les yeux de l'Ar-Kaïm sont d'un marron tirant nettement sur le rouge. Un test Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est impossible si l'Ar-Kaïm porte des lunettes de soleil.
- **Assez Initié :** les yeux de l'Ar-Kaïm sont rouges. Un test Assez Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est Très Difficile si l'Ar-Kaïm porte des lunettes de soleil.
- **Initié :** les yeux de l'Ar-Kaïm sont rouges et légèrement luminescents dans le noir. Un test Peu Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est Difficile si l'Ar-Kaïm porte des lunettes de soleil.
- **Très Initié :** une braise brille au fond de chaque œil de l'Ar-Kaïm. Un test Pas Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est Assez Difficile si l'Ar-Kaïm porte des lunettes de soleil.

Air

- **Pas Initié :** un léger souffle d'air danse en permanence autour de l'Ar-Kaïm. Pour qu'un initié repère cette altération, un test Très Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est impossible s'il n'y a aucun objet situé à moins d'un mètre de l'Ar-Kaïm susceptible

d'être agité par le vent (papier, cheveux, voile, etc.), à moins que l'initié ne soit à moins de cinquante centimètres de l'Ar-Kaïm.

- **Peu Initié :** un souffle d'air danse en permanence autour de l'Ar-Kaïm. Pour qu'un initié repère cette altération, un test Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est impossible s'il n'y a aucun objet situé à moins d'un mètre de l'Ar-Kaïm susceptible d'être agité par le vent (papier, cheveux, voile, etc.), à moins que l'initié ne soit à moins de cinquante centimètres de l'Ar-Kaïm.
- **Assez Initié :** un souffle d'air froid danse en permanence autour de l'Ar-Kaïm. Pour qu'un initié repère cette altération, un test Assez Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est impossible s'il n'y a aucun objet situé à moins d'un mètre de l'Ar-Kaïm susceptible d'être agité par le vent (papier, cheveux, voile, etc.), à moins que l'initié ne soit à moins de cinquante centimètres de l'Ar-Kaïm.
- **Initié :** un souffle d'air glacial danse en permanence autour de l'Ar-Kaïm. Pour qu'un initié repère cette altération, un test Peu Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est impossible s'il n'y a aucun objet situé à moins d'un mètre de l'Ar-Kaïm susceptible d'être agité par le vent (papier, cheveux, voile, etc.), à moins que l'initié ne soit à moins de cinquante centimètres de l'Ar-Kaïm.
- **Très Initié :** un fort souffle d'air glacial danse en permanence autour de l'Ar-Kaïm. Pour qu'un initié repère cette altération, un test Pas Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est impossible s'il n'y a aucun objet situé à moins d'un mètre de l'Ar-Kaïm susceptible d'être agité par le vent (papier, cheveux, voile, etc.), à moins que l'initié ne soit à moins de cinquante centimètres de l'Ar-Kaïm.

Terre

- **Pas Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne sur un sol naturel pendant plus de cinq minutes, la végétation s'y développe plus ou moins fortement suivant la saison. Pour repérer cette étrange végétation, un test Très Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est impossible en hiver ou en automne.
- **Peu Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne sur un sol naturel pendant plus de cinq minutes, la végétation s'y développe plus ou moins fortement suivant la saison. Pour repérer cette étrange végétation, un test Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est Très Difficile en hiver ou en automne.
- **Assez Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne sur un sol naturel pendant plus de cinq minutes, la végétation s'y développe plus ou moins fortement suivant la saison. Pour repérer cette étrange végétation, un test Assez Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est Difficile en hiver ou en automne.
- **Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne sur un sol naturel pendant plus de deux minutes, la végétation s'y développe plus ou moins fortement suivant la saison. Pour repérer cette étrange végétation, un test Peu Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est Assez Difficile en hiver ou en automne.
- **Très Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne sur un sol quelconque pendant plus de cinq minutes, la végétation s'y développe plus ou moins légèrement suivant la saison. Pour repérer cette étrange végétation, un test Pas Difficile de Vigilance doit être réussi. Ce test est Assez Difficile en hiver ou en automne.

Lune

- **Pas Initié :** lorsque l'image de l'Ar-Kaïm imprime une pellicule photographique ou tout autre type de support audiovisuel (une bande-vidéo, par exemple), la lumière paraît ne pas venir tout à fait de la bonne direction. Un test Très Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est impossible si l'image à été capturée il y a plus d'une semaine.
- **Peu Initié :** lorsque l'image de l'Ar-Kaïm imprime une pellicule photographique ou tout autre type de support audiovisuel (une bande-vidéo, par exemple), la lumière paraît ne pas venir tout à fait de la bonne direction. Un test Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est impossible si l'image à été capturée il y a plus de deux semaines.
- **Assez Initié :** lorsque l'image de l'Ar-Kaïm imprime une pellicule photographique ou tout autre type de support audiovisuel (une bande-vidéo, par exemple), la lumière paraît ne pas venir tout à fait de la bonne direction. Un test Assez Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est impossible si l'image à été capturée il y a plus d'un mois.
- **Initié :** lorsque l'image de l'Ar-Kaïm imprime une pellicule photographique ou tout autre type de support audiovisuel (une bande-vidéo, par exemple), la lumière paraît ne pas venir tout à fait de la bonne direction. Un test Peu Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est impossible si l'image à été capturée il y a plus de six mois.
- **Très Initié :** lorsque l'image de l'Ar-Kaïm imprime une pellicule photographique ou tout autre type de support audiovisuel (une bande-vidéo, par exemple), la lumière paraît venir de la direction opposée à la normale. Un test Pas Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est impossible si l'image à été capturée il y a plus d'un an.

Eau

- **Pas Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne plus de cinq minutes à moins d'un mètre d'une surface vitreuse, des gouttes d'eau se forment sur celle-ci par condensation. Un test Très Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette étrangeté. Bien sûr, il est possible d'essuyer cette trace pour la faire disparaître.
- **Peu Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne plus de cinq minutes à moins d'un mètre d'une surface vitreuse, des gouttes d'eau se forment sur celle-ci par condensation. Un test Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette étrangeté. Bien sûr, il est possible d'essuyer cette trace pour la faire disparaître.
- **Assez Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne plus de cinq minutes à moins de trois mètres d'une surface vitreuse, des gouttes d'eau se forment sur celle-ci par condensation. Un test Assez Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette étrangeté. Bien sûr, il est possible d'essuyer cette trace pour la faire disparaître.

- **Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne plus de trois minutes à moins de cinq mètres d'une surface vitreuse, des gouttes d'eau se forment sur celle-ci par condensation. Un test Peu Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette étrangeté. Bien sûr, il est possible d'essuyer cette trace pour la faire disparaître.
- **Très Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne plus de trois minutes à moins de dix mètres d'une surface vitreuse, des gouttes d'eau se forment sur celle-ci par condensation. Un test Pas Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette étrangeté. Bien sûr, il est possible d'essuyer cette trace pour la faire disparaître.

Soleil

- **Pas Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm regarde une surface réfléchissante, celle-ci devient légèrement brillante. Un test Très Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie.
- **Peu Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm regarde une surface réfléchissante, celle-ci devient légèrement brillante. Un test Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie.
- **Assez Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm regarde une surface réfléchissante, celle-ci devient assez brillante. Un test Assez Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie.
- **Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm regarde une surface réfléchissante, celle-ci devient brillante. Un test Peu Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie.
- **Très Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm regarde une surface réfléchissante, celle-ci devient très brillante. Un test Pas Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie.

Lune Noire

- **Pas Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm est représenté d'une façon quelconque (photographie, film, bande-vidéo, portrait, etc.), un double fantomatique apparaît à côté de lui. Un test Très Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer ce double. Une semaine après la création de l'image de l'Ar-Kaïm, le double disparaît.
- **Peu Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm est représenté d'une façon quelconque (photographie, film, bande-vidéo, portrait, etc.), un double fantomatique apparaît à côté de lui. Un test Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer ce double. Deux semaines après la création de l'image de l'Ar-Kaïm, le double disparaît.
- **Assez Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm est représenté d'une façon quelconque (photographie, film, bande-vidéo, portrait, etc.), un double fantomatique apparaît à côté de lui. Un test Assez Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer ce double. Un mois après la création de l'image de l'Ar-Kaïm, le double disparaît.
- **Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm est représenté d'une façon quelconque (photographie, film, bande vidéo, portrait, etc.), un double fantomatique apparaît à côté de lui. Un test Peu Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer ce double. Six mois après la création de l'image de l'Ar-Kaïm, le double disparaît.
- **Très Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm est représenté d'une façon quelconque (photographie, film, bande-vidéo, portrait, etc.), un double fantomatique apparaît à côté de lui. Un test Pas Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer ce double. Un an après la création de l'image de l'Ar-Kaïm, le double disparaît.

Orichalque

- **Pas Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne pendant plus de cinq minutes à moins d'un mètre d'un élément végétal, celui-ci se fane, comme s'il avait été privé d'eau pendant quelques jours. Un test Très Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est impossible en hiver.
- **Peu Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne pendant plus de cinq minutes à moins de deux mètres d'un élément végétal, celui-ci se fane, comme s'il avait été privé d'eau pendant quelques jours. Un test Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est impossible en hiver.
- **Assez Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne pendant plus de trois minutes à moins de trois mètres d'un élément végétal, celui-ci se fane, comme s'il avait été privé d'eau pendant quelques jours. Un test Assez Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est Très Difficile en hiver.
- **Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne pendant plus de trois minutes à moins de cinq mètres d'un élément végétal, celui-ci se fane, comme s'il avait été privé d'eau pendant quelques jours. Un test Peu Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est Difficile en hiver.
- **Très Initié :** lorsque l'Ar-Kaïm stationne pendant plus d'une minute à moins de cinq mètres d'un élément végétal, celui-ci se fane, comme s'il avait été privé d'eau pendant quelques jours. Un test Pas Difficile de Vigilance peut être tenté pour repérer cette anomalie. Ce test est Assez Difficile en hiver.

Note : *un seul test de Vigilance doit être tenté, sous la difficulté la plus basse, pour repérer l'ensemble des anomalies. Si le test est réussi, l'observateur ne repère que l'anomalie testée. Si l'observateur cherche à découvrir d'autres anomalies, on procède à un autre test, sous la difficulté immédiatement supérieure. Dès qu'un test échoue, l'observateur estime qu'il n'y a pas d'anomalie, outre celles qu'il a éventuellement déjà découvertes.*

Voie

Un Ar-Kaïm se distingue des humains par la pratique des Talents. Vous devez choisir quelle Sapience préoccupe votre personnage. En d'autres termes, vous choisissez ainsi sa spécialité dans les pratiques magiques de votre *alter ego*. Un Talent est divisé en trois niveaux — Apprenti, Compagnon et Maître — qui indiquent trois formes différentes d'expression d'un pouvoir magique. Vous ne pouvez choisir les Talents de votre Ar-Kaïm que parmi les huit de sa Maison. De plus, vous devez nécessairement choisir le Talent qui est associé au Ka dominant de votre Immortel. Pour ce faire, vous notez la Voie de votre Ar-Kaïm. Le tableau ci-contre vous indique combien de Talents votre Ar-Kaïm maîtrise au niveau Apprenti et au niveau Compagnon. Lorsque votre Ar-Kaïm maîtrise un Talent au niveau Compagnon, il le maîtrise également au niveau Apprenti.

Note : *vous ne pouvez pas échanger de niveaux Apprenti pour obtenir un niveau Compagnon.*

LA VOIE OCCULTE D'UN AR-KAÏM

Voie	Nombre de Talents au niveau (*) Apprenti	Compagnon
•	4	0
••	4	2
•••	4	4

(*) *l'Ar-Kaïm bénéficie des niveaux de Compétence des deux colonnes.*

Chaque Talent possède un niveau Maître. La découverte et l'étude de celui-ci sont des étapes fondamentales pour la progression de l'Ar-Kaïm vers l'Épiphanie. Elles ont lieu au cours des parties de *Nephilim : Révélation*.

Les derniers niveaux de Talents ne sont pas notés lors de la création de personnage car ils sont à développer par votre personnage au cours du jeu.

Le Passé

Les Ar-Kaïm ont tous la faculté de traverser les siècles. Ils s'incarnent dans des corps de la descendance de leur premier simulacre pour vivre parmi les hommes. Ils peuvent retirer de ces expériences toutes sortes de connaissances et de relations.

La note que vous allez maintenant affecter à l'étape du Passé exprime la relation de compréhension entre le Cœur de votre Ar-Kaïm et son simulacre. En effet, avant d'avoir plongé dans le Nexus des Champs magiques, le corps d'accueil de votre Immortel avait une vie, des souvenirs, une histoire et des rêves. Et c'est à travers ces rêves que l'Ar-Kaïm parvient à comprendre son simulacre. De plus, cette compréhension des rêves du simulacre permet à votre Immortel de saisir intuitivement le fonctionnement des Akasha. Tous ces niveaux sont cumulatifs.

En outre, cette compréhension se traduit par un certain nombre de niveaux de Compétence que vous pourrez ajouter à celles du simulacre que vous choisirez pour votre Immortel. Vous ne pourrez utiliser ces niveaux que pour acheter de nouvelles Compétences. Parmi ces niveaux, vous pouvez échanger deux niveaux Apprenti pour un niveau Compagnon, ou deux niveaux Compagnon pour un niveau Maître. Vous avez une entière liberté dans le choix de ces Compétences.

LE PASSÉ D'UN AR-KAÏM

Niveau	Compréhension des Akasha	Niveaux de Compétence
•	L'Ar-Kaïm sent systématiquement si une Porte se trouve à moins de dix mètres de lui, sans qu'aucun test soit nécessaire.	Trois niveaux Apprenti
••	L'Ar-Kaïm peut ouvrir automatiquement les Portes qui mènent de la Terre vers un Akasha, sans qu'il lui soit nécessaire d'en trouver la clef.	Trois niveaux Apprenti un niveau Compagnon
•••	Lorsque vous devez effectuer un test contre la Prégnance d'un Akasha, vous considérez que celle-ci est inférieure d'un niveau.	Trois niveaux Apprenti deux niveaux Compagnon

Si vous avez noté le Passé de votre personnage par...

- **Apprenti (•)** : lorsque votre Ar-Kaïm s'est incarné dans son simulacre, celui-ci a été choqué. Il a du mal à accéder à ses souvenirs, et ne comprend pas grand-chose à ce qui l'entoure. Il raisonne avant tout en terme de Ka, et la moindre automobile lui paraît follement étrange. En fait, il est totalement inexpérimenté.
- **Compagnon (• •)** : votre Ar-Kaïm ne connaît pas grand-chose de la vie de son simulacre. En revanche, il se souvient de tous les rêves qu'il a faits, mais il a tendance à les confondre avec la réalité. Aussi a-t-il du mal à comprendre pourquoi ses cousins Nephilim et Selenim lui reprochent son utilisation indiscrète de ses Talents. Après tout, lorsqu'il avait cinq ans, son simulacre a chevauché une girafe bleue en caoutchouc, en pyjama à travers la cour de récréation de son école maternelle sans que cela choque personne !
- **Maître (• • •)** : votre Ar-Kaïm dispose de la totalité des souvenirs de son simulacre. Il en connaît également tous les rêves, et fait presque toujours la différence entre rêve et réalité. En fait, seuls certains rêves, très peu extravagants, ne s'en différencient pas... À moins que ce que la plupart des gens nomment normalité appartienne en réalité au rêve. Mais cela n'a guère d'importance.

LA CHUTE

Avec l'arrivée d'Orichalka, la météorite en provenance de Saturne, vint la déchéance. Les Kaïm devenaient Nephilim ou, bien que cela soit plus rare, Selenim. Mais les épreuves ne faisaient que débuter. Alors que les Immortels commençaient à marcher sur la Terre parmi les hommes, les menaces et les difficultés apparurent et ne firent que s'amplifier.

La Sapience de votre Immortel est maintenant définie, et vous rêvez à raison de l'Agartha et des scénarios qui l'y conduiront. Mais son vécu est marqué en lettres de feu et de sang dans son Pentacle, son Noyau, ou son Cœur. Il vous faut maintenant choisir les blessures et les ennemis de votre *alter ego*, ce que les Immortels nomment la Chute.

Pour chaque note mise lors d'une étape de la Sapience, vous devez maintenant attribuer la même à un, et un seul, des choix proposés en vis-à-vis dans l'encart page suivante.

Avant de faire vos choix, vous devez toujours avoir à l'esprit qu'on ne peut pas prendre deux fois la même Chute.

LA SAPIENCE ET LA CHUTE

Sapience	Blessures	Chute OU	Ennemis
Initiation	Altérations		Bâton
Aspect	Incarnations		Épée
Voie occulte	Altérations		Coupe
	Mésalliances		Denier
Passé	Incarnations		Au choix parmi ceux
	Mésalliances		qui pas encore été pris

Les blessures

Altérations

Toutes les blessures d'Altération sont visibles en Vision-Ka.

Draconisation

Toute draconisation implique des problèmes relationnels avec les Nephilim, notamment les Adoptés de la Force qui ne voient en votre Immortel qu'une créature indigne des Kaïm.

Pentacle déformé

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Des expériences magiques ont laissé des traces dans le Pentacle de votre personnage. Ces altérations sont extrêmement dangereuses.

- L'Élément opposé défavorable de votre Nephilim est majoré d'un niveau.
- • L'Élément opposé défavorable de votre Nephilim est majoré d'un niveau, ainsi que son Khaïba, qui est perdu en Ka dominant.
- • • Votre personnage gagne deux niveaux d'Initié dans son Élément opposé défavorable et il en perd deux dans son Ka dominant et en gagne deux en Khaïba.

Pentacle instable

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Les déformations du Pentacle de votre personnage l'entraînent sur une pente dangereuse. Son essence perd sa cohérence et le conduit sur la voie du Khaïba. Vous ne pouvez choisir cette blessure que si votre Immortel a « Pentacle déformé ».

- Votre Nephilim gagne une « puce » de Khaïba à chaque fois qu'il utilise un Élément en cours de draconisation.
- • Votre Nephilim gagne deux « puces » de Khaïba à chaque fois qu'il utilise un Élément en cours de draconisation.
- • • Votre Nephilim gagne trois « puces » de Khaïba à chaque fois qu'il utilise un Élément en cours de draconisation.

Pentacle dangereux

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Une excroissance de Ka s'est détachée du Pentacle de votre personnage, engendrant un effet-Dragon… qu'il a dû tuer ! Il n'est pas impossible que plusieurs Éléments aient été concernés. Désormais, toute augmentation anormale de ce(s) Ka aboutit à la séparation immédiate de ce surplus et à la naissance d'un effet-Dragon. Ce(s) Élément(s) ne peuvent plus gagner de niveau en Initié tant que cette draconisation n'a pas été soignée.

- Un des Éléments de votre Nephilim engendre des effets-Dragon au lieu de progresser.
- • Deux des Éléments de votre Nephilim engendrent des effets-Dragon au lieu de progresser.
- • • Trois des Éléments de votre Nephilim engendrent des effets-Dragon au lieu de progresser.

Narcose

Une Narcose est invisible tant qu'elle n'est qu'un risque latent dans l'essence magique d'un Immortel. Elle n'est détectable par la Vision-Ka que lorsqu'elle altère un décor ou un simulacre, lorsqu'il s'agit d'une Narcose proprement dite (*cf.* p. 151).

Peur de la Narcose

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Un des simulacres de votre Nephilim est mort dans une région très peu habitée. Alors qu'il cherchait — en vain — un autre hôte, un étrange engourdissement le gagna. Ce fut le passage inopiné d'un voyageur qui le sauva de sa torpeur, l'empêchant de sombrer dans la Narcose. Désormais, une panique irraisonnée s'empare de lui lorsque, par malheur, il tarde à trouver un nouveau simulacre.

- Votre Nephilim évite de se mettre dans une situation dangereuse pour son simulacre ; car il ne peut avoir recours à ses bonus de Méta-Caractéristiques en combat et dans toute situation que le MJ considérera périlleuse.
- • Votre Nephilim se tient le plus souvent possible à l'écart de toute situation dangereuse pour son simulacre ; car toutes les difficultés de ses actions en combat, ou dans toute situation que le MJ considérera périlleuse, sont augmentées d'un niveau.
- • • Votre Nephilim souffre des deux pénalités exposées ci-dessus.

Narcose réminiscente

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Selenim qui eurent un Pentacle par le passé.

Par le passé, votre Immortel a dû changer de simulacre sans parvenir à en trouver un autre, et la Narcose l'a surpris. D'autres Immortels le trouvèrent au hasard de leur quête et parvinrent à le soigner.

Si votre personnage est toujours un Nephilim, depuis son réveil, son Pentacle garde un doux souvenir de sa Narcose et tente de reproduire cette langueur somnolente à la mort de ses simulacres.

- Votre Nephilim perd une « puce » de Ka dominant pour chaque heure passée à la recherche d'un nouveau corps d'accueil — toute heure entamée est comptabilisée !
- • Votre Nephilim perd deux « puces » de Ka dominant pour chaque heure passée à la recherche d'un nouveau corps d'accueil — toute heure entamée est comptabilisée !

••• Votre Nephilim perd trois « puces » de Ka dominant pour chaque heure passée à la recherche d'un nouveau corps d'accueil — toute heure entamée est comptabilisée !

Si votre personnage est un ancien Nephilim devenu Selenim, sa transformation l'a soustrait au danger de la Narcose, mais le traumatisme dû à une telle expérience est néanmoins resté gravé au sein de son être. Votre Selenim est particulièrement affecté par la Narcose qui atteint les Nephilim, amis ou inconnus.

- Votre Selenim est sensible à la douleur causée à un Nephilim en Narcose. S'il est à moins de cent mètres d'un tel Nephilim, toutes ses actions se font avec un niveau de difficulté supplémentaire.
- •• Lorsque votre Selenim apprend l'existence d'un Nephilim en Narcose, son unique but est de le libérer. Si vous souhaitez que votre Immortel se comporte autrement, il subit deux niveaux de difficulté supplémentaires à toutes ses actions.
- ••• La Narcose de votre Selenim fut particulièrement éprouvante pour son ancien Pentacle. Une partie de ce dernier est bloquée dans les Champs magiques depuis sa « guérison ». Pris au hasard d'un Plexus ou d'un Nexus, l'essence magique de votre ancien Nephilim est devenue une aberration, un effet-Dragon qui a pour particularité de plonger les Nephilim en Narcose. La créature laisse dans les Champs magiques une signature qui confond votre personnage et que les Adoptés de la Tempérance ont découverte. Ces derniers ont retourné l'effet-Dragon contre votre Selenim, ce qui l'a coupé en partie des Champs de Lune Noire : il souffre désormais de longs moments d'absence gérés du point de vue des règles comme l'Ombre des Nephilim.

Compagnon en Narcose

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Selenim.

Un des compagnons de quête de votre Immortel est en Narcose. Votre personnage a tout essayé pour tenter de le sauver mais en vain. Constatant son échec, votre personnage jura à son ami de lui rendre régulièrement visite pour lui raconter ses aventures. Votre MJ peut vous proposer un court temps de jeu consacré à ces retrouvailles.

- La présence du Nephilim au sein des Champs magiques trouble ces derniers. Les tests de Sciences occultes de votre Immortel se font avec un niveau de difficulté supplémentaire.
- •• L'emplacement qui sert de prison au compagnon de votre Immortel abrite désormais une base peu importante de Templiers. Pour prendre contact avec le Pentacle prisonnier de cet ami, votre personnage doit se rendre dans la salle des Homoncules où le passage de ces Templiers est fréquent. Votre Selenim doit faire preuve d'une extrême précaution pour ne pas être capturé.
- ••• Un puissant Myste a remarqué l'intérêt de votre personnage et a décidé de le tuer en utilisant son ami comme appât. Il projette d'utiliser de l'Orichalque pour dissiper les Champs magiques au sein desquels le compagnon de votre Immortel est prisonnier.

Cruxim

Seconde Chute

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Suite à un accident ou à une attaque, votre personnage a perdu un des Éléments de son Pentacle. Il ne peut plus lancer les Sortilèges, Habitus et Invocations liées à ce Ka.

- Votre personnage a vu l'une des branches de son Pentacle s'atrophier à la suite d'une blessure magique. Il peut toujours pratiquer les Sciences occultes bien que les Sorts de son Élément atrophié lui soient interdits.
- •• Votre personnage est né dans un Nexus trop pauvre pour maintenir la cohésion d'un Pentacle. Lorsqu'il perdit son premier simulacre, votre Nephilim devint un Cruxim. Il ne peut plus pratiquer que la Magie avec les Éléments de votre Croix de Ka.
- ••• Votre personnage a été victime des expériences de Nephilim obsédés par l'idée de pureté du Pentacle. Il est désormais privé de son Ka-lune et ne peut pratiquer que la Magie et éventuellement l'Alchimie s'il la pratiquait avant son amputation. Ceux qui ont fait de votre Nephilim un être si différent sont à sa recherche de peur qu'il ne révèle leur identité.

666

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Votre Nephilim côtoya de gré ou de force un Nephilim dont la Lune était remplacée par la Lune Noire. Qu'il ait été abusé par cet être ou qu'il fut volontaire, votre personnage participa à une expérience occulte qui transforma la branche lunaire de son Pentacle en Lune Noire.

- Votre Immortel n'entre pas dans les plans du 666. Il a pu leur échapper..
- •• Votre Immortel fut un sujet d'expérience prometteur pour les membres du 666. Ces derniers ont réussi à lui inculquer une Science occulte des Selenim. Vous devez la noter comme une autre voie. Celle-ci remplace l'un des savoirs magiques de votre Nephilim.
- ••• Le 666 avait de grands projets pour votre Nephilim (même effet technique qu'en ••). Malheureusement, celui-ci en a décidé autrement. Il les a trahis pour son propre profit. De plus, il est bien évident que les membres redoutés du 666 sont à ses trousses et useront de tous les moyens possibles pour l'anéantir.

Note : *les membres du 666 sont immunisés aux conséquences de la contamination par la Lune Noire — leur Pentacle, bien que maudit, est stable !*

Khaïba (*cf.* p. 152)

Enkhaïbaté

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Ar-Kaïm.

Lors d'un combat, une blessure a été infligée à votre Nephilim par un Khaïba. Depuis, son Pentacle porte une cicatrice purulente qu'il ne peut pas soigner.

- Votre Immortel commence le jeu Peu Enkhaïbaté.
- • Votre Immortel commence le jeu Assez Enkhaïbaté.
- • • Votre Immortel commence le jeu Enkhaïbaté.

Khaïba réminiscent

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Ar-Kaïm.

Le Khaïba s'est répandu dans les branches du Pentacle de votre personnage. Celui-ci capitula devant cet adversaire intérieur, trop rapide et trop puissant.

Capturé par des Adoptés de la Force, puis soigné par ceux de la Tempérance, votre Nephilim est sorti d'une période horrible de son existence. Il est toutefois hanté et affaibli par les souvenirs de cette époque.

- Lorsque votre personnage gagne une « puce » de Khaïba, vous devez confronter son Ka dominant à son niveau d'Enkhaïbatement. Une Maladresse entraîne le gain d'une autre « puce » de Khaïba qui ne donne pas lieu à un nouveau test sur la Table universelle de résolution.
- • Comme ci-dessus, mais l'Échec et la Maladresse sur l'opposition Ka/Khaïba rapportent respectivement une et deux « puce(s) » de Khaïba supplémentaire(s).
- • • Comme ci-dessus, mais l'Échec et la Maladresse sur l'opposition Ka/Khaïba rapportent respectivement deux et trois « puces » de Khaïba supplémentaires.

Tous égaux

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Ar-Kaïm.

Un des compagnons de votre Immortel fut enkhaïbaté et il se transforma en un monstre hideux. Votre personnage le dispersa dans les Champs magiques au terme d'un terrible affrontement. Ce souvenir est une source de terreur pour votre personnage, émotion dont se nourrit justement le Khaïba. Cette peur gagne votre Immortel lorsqu'il sent vaciller son Pentacle ou son Noyau sous les coups de ce sombre ennemi.

- Votre personnage tente généralement d'aider un Khaïba si cela ne le met pas en danger.
- • Votre personnage tente toujours d'aider un Khaïba, même si cela le met en danger.
- • • Lorsqu'un Khaïba est menacé, votre personnage est gagné par la colère et cherche à en découdre avec ceux qui menacent le malheureux — jusqu'à les tuer s'ils font du mal au Khaïba.

Malédiction (cf. p. 203)

Déliquescence

Cette blessure est réservée aux Selenim.

Votre Selenim est particulièrement sensible à la faiblesse des Champs de Lune Noire. Il est plus susceptible de souffrir de l'Entropie. Son Noyau n'est pas stable.

- Lorsque votre personnage est en proie à l'Entropie, la perte que celle-ci entraîne est majorée d'une « puce ».
- • Lorsque votre personnage est en proie à l'Entropie, l'effet de celle-ci est doublé.
- • • Lorsque votre personnage est en proie à l'Entropie, l'effet de celle-ci est triplé.

Corruption

Cette blessure est réservée aux Selenim.

Il est souvent tentant pour un Selenim d'étudier l'Orichalque. Pour nombre d'anciens Nephilim, il était grisant de travailler ce métal qui leur inspirait la plus sourde des terreurs. Malheureusement, même pour un Selenim, l'Orichalque réserve quelques dangers.

- Votre Selenim est fasciné par l'Orichalque et tente d'étudier ses propriétés à l'occasion. Malheureusement, il commence à ressentir cette corruption par le biais de malaises, de vertiges ou d'hallucinations à chaque fois que vous obtenez un Échec ou sur une Maladresse sur un test de Sciences occultes.
- • Votre Selenim est attiré par ce métal au point de se mettre en danger pour en trouver. Une de ses quêtes souilla son Noyau. La réserve de Ka-Lune Noire de votre personnage est minorée de cinq « puces ».
- • • Votre Selenim est attiré par ce métal au point de se mettre en danger pour en trouver. Une de ses quêtes souilla son Noyau. La réserve de Ka-Lune Noire de votre personnage est minorée de dix « puces ».

Instabilité (cf. p. 238)

Tendance explosive

Cette blessure est réservée aux Ar-Kaïm.

Lorsque votre Ar-Kaïm est né, les étoiles n'étaient pas tout à fait à l'heure, à moins qu'un vent maudit n'ait soufflé sur sa destinée. Toujours est-il que lorsque vous échouez à un test d'Instable — suite à une Maladresse dans l'exercice d'un Talent —, votre Ar-Kaïm a de plus grandes chances d'exploser !

- En cas d'Échec au test d'Instable, on considère que votre Ar-Kaïm a exercé son Talent à un niveau supérieur à celui qu'il a utilisé, ou que son Cœur comprend un Ka de plus que le nombre de Ka qu'il comporte si c'était le niveau Maître qui était utilisé.
- • En cas d'Échec au test d'Instable, vous devez répartir la totalité de la perte en « puces » de Ka entre l'Orichalque et le Ka-Soleil.
- • • En cas d'Échec au test d'Instable, vous devez retirer l'intégralité des « puces » perdues dans l'Orichalque ou le Ka-Soleil.

Instabilité chronique

Cette blessure est réservée aux Ar-Kaïm.

Le Cœur de votre Ar-Kaïm est plus instable que celui des autres Ar-Kaïm. Sans doute l'Orichalque n'y remplit-il pas son rôle, ou bien peut-être est-ce son simulacre qui refuse sa présence.

- Vous devez faire un test d'Instable lorsque, exerçant l'un des Talents de votre Ar-Kaïm, le résultat du D20 est de 19 ou 20.
- • Vous devez faire un test d'Instable lorsque, exerçant l'un des Talents de votre Ar-Kaïm, le résultat du D20 est de 18, 19 ou 20.
- • • Vous devez faire un test d'Instable lorsque, exerçant l'un des Talents de votre Ar-Kaïm, le résultat du D20 est de 17, 18, 19 ou 20.

Charge (*cf.* p. 237)

Surcharge incontrôlable

Cette blessure est réservée aux Ar-Kaïm.

Le Cœur de votre Ar-Kaïm supporte mal la surcharge. Il a tendance à expulser violemment la quantité de Ka qui dépasse sa capacité maximale de contenance.

- Lorsque votre Ar-Kaïm est en surcharge, on considère, lors du test d'Instable, que son niveau d'Initié est inférieur d'un niveau.
- •• Lorsque votre Ar-Kaïm est en surcharge, on considère, lors du test d'Instable, que son niveau d'Initié est inférieur de deux niveaux.
- ••• Lorsque votre Ar-Kaïm est en surcharge, tout test d'Instable est un Échec.

Faible charge spontanée

Cette blessure est réservée aux Ar-Kaïm.

Votre Ar-Kaïm parvient mal à charger son Cœur spontanément. Les étoiles lui sont défavorables.

- Lors d'une charge spontanée, votre Ar-Kaïm emporte une « puce » de moins que la normale.
- •• Lors d'une charge spontanée, votre Ar-Kaïm emporte deux « puces » de moins que la normale.
- ••• Lors d'une charge spontanée, votre Ar-Kaïm emporte trois « puces » de moins que la normale.

Faible charge analogique

Cette blessure est réservée aux Ar-Kaïm.

Vous n'avez jamais pris le temps d'apprendre à vous charger analogiquement. Maintenant, votre Cœur est trop formé pour pouvoir apprendre correctement ce type de charge.

- Lors d'une charge analogique, votre Ar-Kaïm emporte une « puce » de moins que la normale.
- •• Lors d'une charge analogique, votre Ar-Kaïm emporte deux « puces » de moins que la normale.
- ••• Lors d'une charge analogique, votre Ar-Kaïm emporte trois « puces » de moins que la normale.

Oublié des Étoiles

Incompréhension du Zodiaque

Cette blessure est réservée aux Ar-Kaïm.

Votre Ar-Kaïm a du mal à utiliser les Talents dépendant des Maisons autres que la sienne. Leur utilisation lui est plus coûteuse.

- L'utilisation d'un Talent d'une Maison autre que celle de votre Ar-Kaïm lui coûte une « puce » supplémentaire.
- •• L'utilisation d'un Talent d'une Maison autre que celle de votre Ar-Kaïm lui coûte deux « puces » supplémentaires.
- ••• L'utilisation d'un Talent d'une Maison autre que celle de votre Ar-Kaïm lui coûte trois « puces » supplémentaires.

Peur du Zodiaque

Cette blessure est réservée aux Ar-Kaïm.

Votre Ar-Kaïm craint d'utiliser les Talents des autres Maisons.

- Votre Ar-Kaïm ne peut utiliser, outre les Talents de sa Maison, que ceux de la Maison opposée à la sienne, et les deux Maisons voisines de cette Maison.
- •• Votre Ar-Kaïm ne peut utiliser, outre les Talents de sa Maison, que ceux de la Maison opposée à la sienne, et l'une des deux Maisons voisines de cette Maison. Cette Maison doit être choisie une fois pour toutes lorsque vous prenez cette Chute.
- ••• Votre Ar-Kaïm ne peut utiliser, outre les Talents de sa Maison, que ceux de la Maison opposée à la sienne.

NOTE : *cette chute ne peut être choisie par les Ar-Kaïm du Serpentaire.*

Mésalliances

Les conséquences d'une Mésalliance sont invisibles. Elles affectent en général le vécu d'un Immortel.

Double basaltique

Frère de Ka

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Selenim qui eurent un Pentacle par le passé.

Votre personnage a, quelque part sur Terre, un double, un Nephilim qui possède une branche de son Pentacle, comme lui possède une part du sien. Si votre personnage est un Selenim, il ressent toujours la présence de son double élémentaire.

Un lien étrange unit toujours les Doubles basaltiques même si l'un d'entre eux est dévoué à la Lune Noire.

- Votre personnage ignore ce qu'est devenu son Double basaltique et ne souffre pas de cette absence.
- •• Votre personnage avait tissé un lien indéfectible avant d'être séparé de son Double basaltique. Cette séparation le fait souffrir : il commence le jeu Peu Enkhaïbaté. S'il s'agit d'un Selenim, ses tentatives d'Assouvissement lui rapportent toujours trois « puces » de moins.
- ••• Votre personnage n'a pas eu de chance. Son Double basaltique est tombé dans l'un des pièges des Arcanes mineurs et il est désormais un Homoncule. Il commence le jeu Assez Enkhaïbaté si c'est un Nephilim. Si c'est un Selenim ses tentatives d'Assouvissement lui rapportent toujours cinq « puces » de moins.

Enchantement atlante

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Selenim qui eurent un Pentacle par le passé.

Du temps où il était un Kaïm, votre personnage a enchanté un lieu au cours de ses expériences élémentaires. Au fil des siècles, les profanes ont toujours vénéré ou craint cet endroit, et les initiés humains s'intéressèrent aux propriétés occultes du lieu.

- Votre personnage est inquiet. Il ressent que le lieu qu'il enchanta au temps de l'Atlantide est habité par des profanes. Il ignore si ces derniers sont mal intentionnés.
- •• Votre personnage repense souvent à ce lieu enchanteur. À chaque fois qu'une Maladresse est obtenue, le MJ peut décider que les conséquences

de celle-ci s'accompagnent de vision de l'Enchantement atlante. Les effets de la Maladresse durent alors deux fois plus longtemps.

••• Votre personnage est terriblement lié au lieu qu'il a enchanté par le passé. De nos jours, il reçoit fréquemment des images de cet endroit où le présent se mêle au passé. À chaque fois que votre personnage lance un Sort, vos chances de réussites sont pénalisées d'un point.

Fulgurance

Rendez-vous difficile

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

Une rencontre... et l'amour, la Fulgurance ! Une séparation... et le désespoir ! Les tumultes de l'Histoire invisible ont séparé votre personnage de son âme sœur. Ils avaient envisagé une telle situation et un rendez-vous est prévu chaque année aux lieux et heures de leur rencontre. Ce serait un plan idéal si un danger ne s'était pas installé à cet endroit, rendant ses visites périlleuses.

- Des manifestations étranges hantent votre point de rencontre. La presse et des curieux amateurs d'ésotérisme et de « sensations fortes » surveillent désormais cet endroit.

•• Une société secrète surveille cet endroit.

••• Une faction très puissante d'un Arcane mineur est désormais présente sur les lieux. Ses membres connaissent l'existence de votre Immortel ainsi que celle de son âme sœur.

Amour perdu

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

L'histoire s'écrit parfois dans le sang et les larmes : le cœur de l'âme sœur de votre personnage a rejoint les Champs magiques, dispersé à tout jamais. Désormais, quand vous obtenez une Maladresse sur un test impliquant le Ka dominant de votre personnage, directement ou indirectement (bonus de Méta-Caractéristique), lors des grandes conjonctions de l'Élément principal de votre défunt amour, votre Nephilim ressent sa présence et plonge dans une torpeur nostalgique.

- Cette torpeur dure niveau de Ka secondes.

•• Cette torpeur dure niveau de Ka minutes.

••• Cette torpeur dure niveau de Ka heures.

Message d'espoir

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Selenim.

Un seul être manque à votre personnage... Celui-ci n'a de cesse de retrouver sa moitié qu'il a un jour trouvée, puis perdue au fil des ans. Régulièrement, votre Immortel confie un message aux Champs magiques, ou de Lune Noire, dans l'espoir que l'autre puisse grâce à celui-ci le retrouver.

- Pour chaque année d'absence vous perdez une « puce » de Ka dominant.

•• Pour chaque semestre d'absence vous perdez une « puce » de Ka dominant.

••• Pour chaque mois d'absence vous perdez une « puce » de Ka dominant.

Fraternité

Malencontreux simulacre

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

Le simulacre de votre Ar-Kaïm appartenait à un Arcane mineur. Peut-être votre Ar-Kaïm s'est-il incarné en lui à la suite d'une de leurs étranges expériences, ou bien était-ce là sa destinée. Toujours est-il que, depuis lors, la sienne ne s'annonce pas sous des auspices très cléments.

- Le simulacre de votre personnage était un Manteau Noir. Lors de l'incarnation, il a oublié l'essentiel de ses souvenirs, mais il est sans doute recherché, avec une ardeur cependant toute mesurée.

•• Le simulacre de votre personnage était un R+C, occultiste renommé, qui faisait des recherches sur les Immortels. Il a tout oublié, lors de l'incarnation, de son passé R+C. Mais l'Arcane de la Coupe le recherche activement pour qu'il rende compte de ses recherches.

••• Le simulacre de votre personnage était un membre influent d'un Arcane mineur, si l'on en croit les multiples assassins dont votre Immortel reçoit régulièrement la visite. Quelqu'un en veut à son simulacre pour ce qu'il a fait avant l'incarnation. Mais votre Immortel ne sait pas quoi. Et il ne sait pas plus à quel Arcane mineur appartenait son simulacre.

Note : *cette Chute ne peut être prise en même temps que « Âge inadéquat » à Apprenti ou Compagnon.*

ArKaNa

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Selenim qui connurent les Guerres élémentaires.

Dans les temps atlantes, les Kaïm aimaient à se grouper en fraternités, les ArKaNa. Ces factions ont survécu jusqu'à nos jours. Parfois, elles influencèrent, ou infiltrèrent, les Arcanes Majeurs. D'autres fois, elles engendrèrent des courants de pensée ésotérique souterrains ou provoquèrent des situations historiques inexplicables pour les profanes. Quoi qu'il en soit, les membres des anciennes ArKaNa qui revendiquent encore ces alliances partagent de nos jours secrets, ressources et artefacts.

- L'ancienne fraternité de votre personnage n'a pas encore donné signe de vie pendant la Révélation.

•• Des membres de l'ancienne fraternité de votre personnage sont recherchés par une puissante faction des Arcanes mineurs. Ils sont détruits un à un... Votre personnage sera-t-il le prochain sur leur liste ?

••• L'ancienne fraternité de votre personnage pense qu'il l'a trahie. Certains des membres de ce groupe recherchent votre personnage afin d'obtenir de lui réparation, vengeance ou justice...

Recherché

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

De puissants Immortels recherchent votre personnage, car il a trahi l'un de leurs secrets — dignitaire d'Arcane Majeur ou du Culte de Lilith, figure des Sciences occultes, etc. Il cherche à les éviter.

- Votre Immortel a dérobé une relique à la Maison-Dieu. Il en avait besoin et il serait peut-être possible de justifier son acte.

Quoi qu'il en soit, il hésite car les membres de cet Arcane Majeur ne sont pas réputés pour leur compassion.

•• Pris en flagrant délit d'espionnage pour le compte d'une personnalité du monde occulte, votre Immortel a dû mettre hors d'état de nuire celui qui révéla aux intéressés sa forfaiture. Votre personnage est depuis lors pourchassé. La punition peut être une remise en Stase, une ponction sur les réserves de Lune Noire de votre Immortel ou encore une dénonciation à un Arcane mineur.

••• Votre personnage a commis une terrible erreur... Il est responsable de la mort de plusieurs Immortels. Il a en effet attiré l'attention de Templiers qui tuèrent ou mirent en Homoncule ces Immortels. La responsabilité de votre personnage est démontrée, et la Justice le poursuit pour procéder à son exécution.

Dette

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

Votre personnage a contracté une dette envers une fraternité d'Immortels. Cela peut être un Arcane Majeur, le Culte de Lilith, etc. Qui sait si leurs membres ne viendront pas un jour en réclamer le payement ?

• Votre personnage a contracté une dette il y a quelque temps. Celle-ci implique qu'il rétribue le service rendu avec une information utile sur un fait occulte.

•• Votre personnage a tenté de dérober un puissant artefact, mais il s'est fait prendre. Le propriétaire de cet objet a décidé de fermer les yeux en contrepartie d'un service que votre Immortel lui rendra plus tard. Il peut s'agir de libérer un Homoncule d'une base d'un Arcane mineur, de pourchasser un puissant effet-Dragon ou encore de protéger une personne importante.

••• Un Immortel a autrefois sauvé la vie à votre personnage. Celui-ci a engagé son honneur pour rembourser cette dette. Ce Nephilim, ou ce Selenim, est susceptible de faire appel à votre personnage dans des circonstances où sa vie est menacée... où l'existence de votre Immortel sera engagée.

Hanté

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

Votre personnage est poursuivi par une Entité dont il a abusé par le biais de la Conjuration, ou qu'un ennemi a lancée à sa poursuite.

• Un Conjurateur rival a lancé après votre personnage une Entité de premier Cercle.

•• Un ancien Selenim considère votre personnage comme un rival et a lancé sur ses traces une Entité de deuxième Cercle.

••• Votre personnage a troublé les Mystères. Ceux-ci, pour le punir de son impudence, ont lancé après lui un terrifiant effet-Dragon d'Orichalque, pour le tuer, lui et ses compagnons actuels !

Jumeau

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

La naissance de votre Immortel — qui eut lieu après la Chute — fut un événement fêté comme un des plus heureux présages : deux Nephilim surgirent du même Nexus, tel deux jumeaux des Éléments. Au fil des siècles, ces deux personnages furent très proches. Tout allait pour le mieux, ils partageaient tout...

• Mais le jumeau de votre Nephilim a disparu depuis quelques siècles.

•• Mais le jumeau de votre Nephilim ne souhaite plus vous voir après un important différent — que votre MJ détermine.

••• Mais le jumeau de votre Nephilim a juré votre perte après que vous l'avez trahi.

Incarnations

Les blessures d'Incarnations sont invisibles en Vision-Ka. En revanche, certaines de leurs manifestations ou de leurs conséquences peuvent être détectées par les sens magiques des Immortels.

Ombre

L'Ombre est détaillée dans *Les simulacres*.

Ombre prolongée

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Votre personnage a connu une période d'Ombre qui commença dès son incarnation et qui s'acheva à la mort de son simulacre. Cette stupéfiante expérience a marqué son Pentacle : ses passages en Ombre sont depuis toujours plus longs que ceux des autres Immortels.

• La durée des Ombres de votre personnage est doublée.

•• La durée des Ombres de votre Immortel est triplée.

••• La durée des Ombres de votre Nephilim est quadruplée.

Peur de l'Ombre

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Votre personnage est passé en Ombre dans une situation critique, ce qui entraîna la mort de son simulacre et la perte d'une partie de son Ka. Il est désormais terrifié par la réincarnation. Il perd plus fréquemment que ses frères le contrôle de son corps.

• Tout résultat de « 19 » ou de « 20 » sur le D20 au cours d'un test impliquant une Compétence de simulacre plonge votre Immortel en Ombre.

•• Un simple Échec en utilisant une Compétence de votre simulacre plonge votre personnage en Ombre.

••• L'utilisation d'une Compétence de votre simulacre plonge votre Nephilim en Ombre, une fois l'action résolue.

Orichalque

Résistance amoindrie

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Capturé par des initiés, votre personnage a été torturé avec de l'Orichalque. Cette cruelle expérience lui a laissé des stigmates. Désormais, il est plus sensible à la morsure du métal honni.

• Une blessure à l'Orichalque plonge votre personnage en Ombre.

•• Comme ci-dessus ; votre Nephilim prend en outre le double des dommages magiques dus à de l'Orichalque.

••• Comme pour le niveau Apprenti ; votre Immortel prend en outre le triple des dommages magiques dus à de l'Orichalque.

Phobie

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Selenim.

Votre Immortel a tenté ses premiers pas dans sa Science occulte de prédilection un samedi. Ce fut une véritable catastrophe, considérablement accentuée par les auspices de Saturne. Ce drame l'a marqué de manière inaltérable. Dès qu'il se livre à une opération magique sous une Conjonction d'Orichalque, ce souvenir douloureux s'impose à sa mémoire.

- Toutes les difficultés pour lancer des Sorts de la Science occulte de prédilection de votre personnage sont décalées d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution.
- •• Votre personnage se refuse à lancer des Sorts le samedi.
- ••• Toutes les difficultés pour lancer des Sorts de la Science occulte de prédilection de votre personnage sont décalées de deux lignes vers le bas sur la Table universelle de résolution. De plus, votre Immortel se refuse à lancer des Sorts le samedi.

Sensibilité accrue

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Capturé par des initiés, votre personnage a été soumis à leurs rituels près d'une entrée vers l'Hadès. Il a baigné dans les effluves saturnales et il est désormais extrêmement sensible aux émanations du métal honni. En sa présence, ses Éléments se rétractent et deviennent inutilisables, le privant ainsi de la pratique de certaines Sciences occultes.

- Votre personnage ne peut pas pratiquer une des trois Sciences occultes si de l'Orichalque est présent à moins de dix mètres de lui (au choix).
- •• Votre personnage ne peut pas pratiquer deux des trois Sciences occultes si de l'Orichalque est présent à moins de dix mètres de lui (au choix).
- ••• Votre personnage ne peut pas lancer de Sort si de l'Orichalque est présent à moins de dix mètres de lui.

Stases

Stase inefficace

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Un événement inconnu s'est déroulé pendant la création de la Stase (une erreur de celui qui l'a créée, un mauvais agencement des Champs magiques…) de votre Nephilim, et vous avez hérité d'une Stase qui « fonctionne » mal. Le lien entre elle et votre personnage est tout à fait normal, mais celui-ci éprouve toutes les difficultés du monde à puiser des « puces » au sein de sa Stase, et à pratiquer l'Alchimie.

- Votre Nephilim ne peut prendre que deux points de chaque Ka-élément dans sa Stase par semaine, et il subit un malus d'un niveau de difficulté pour la pratique de l'Alchimie.
- •• Votre Nephilim ne peut prendre qu'un point de chaque Ka-élément dans sa Stase par semaine, et il subit un malus de deux niveaux de difficulté pour la pratique de l'Alchimie.
- ••• La Stase de votre personnage est totalement inutile ; elle lui interdit de pratiquer l'Alchimie. Votre Nephilim ne peut pas puiser en elle.

Stase imparfaite

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Le rituel de création de la Stase de votre Nephilim a été mal exécuté. De fait, elle laisse échapper doucement sa réserve de Ka-éléments, exposant ainsi votre personnage au danger de la réintégration. Votre Nephilim est obligé de veiller à la remplir de façon régulière au sein d'un Nexus ou d'un Plexus.

- Chaque mois, la Stase de votre Nephilim perd un point dans tous les Ka-éléments. Il est nécessaire de trouver des Plexus pour la remplir.
- •• Toutes les semaines, la Stase de votre Nephilim perd un point dans tous les Ka-éléments. Il ne peut la recharger que dans un Nexus.
- ••• Tous les jours, la Stase de votre Nephilim laisse échapper un point dans tous les Ka-éléments.

Nouvelle Stase

Cette blessure est réservée aux Selenim et aux Ar-Kaïm

Capturé par un Arcane mineur, votre personnage a été le sujet d'une expérience qui l'a conduit à être emprisonné dans un artefact. Votre personnage peut en faire une réserve de Ka-Lune Noire où il puise.

- Par malheur, un Arcane mineur a réussi à créer une Stase pour y enfermer votre Immortel. Heureusement, ce dernier a réussi à la récupérer et à la cacher.
- •• Un Arcane mineur a fabriqué une Stase pour votre Immortel, mais celle-ci a été perdue. Votre personnage ne sait pas entre quelles mains se trouve l'artefact.
- ••• Votre Immortel est désormais lié à une Stase, qui est aux mains d'un membre influent d'un Arcane mineur. Celui-ci est très curieux de découvrir les effets qu'elle peut avoir sur votre personnage.

Homoncules

Ancien Homoncule

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Selenim qui eurent un Pentacle par le passé.

Prisonnier d'un Arcane mineur, votre personnage a été transformé en Homoncule. Des Immortels l'ont délivré et l'ont confié aux soins de la Tempérance. Les Adoptés de cet Arcane Majeur ont réussit un très délicat sauvetage en manipulant son Homoncule et sa Stase. Votre personnage a regagné les rangs des Immortel. Depuis ces tragiques événements, son existence est plus que jamais liée à sa Stase. Dès qu'il s'en éloigne, son Pentacle, ou son Noyau, se déstructure et il perd une « puce » de Ka dominant par semaine d'éloignement.

- Votre personnage ne peut s'éloigner à plus de niveau de Ka dominant centaine(s) de mètres (trois cents mètres pour Assez Initié).
- •• Votre Immortel ne peut s'éloigner à plus de niveau de Ka dominant dizaine(s) de mètres (trente mètres pour Assez Initié).

• • • Votre personnage ne peut s'éloigner à plus de niveau de Ka dominant mètre(s) (trois mètres pour Assez Initié).

Compagnon Homoncule

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

Un des compagnons de votre personnage a été transformé en Homoncule. Votre Immortel a réussi à le reprendre à l'Arcane mineur qui le détenait. Hélas, il n'est pas parvenu à le soigner et possède toujours cet Homoncule. Pour assurer sa survie, il faut que votre personnage fournisse régulièrement des « puces » de Ka dominant de son Pentacle, ou de celui d'un autre — le donneur doit être volontaire.

- Le compagnon de votre personnage a besoin d'une « puce » chaque année.
- • Le compagnon de votre personnage a besoin d'une « puce » chaque mois astrologique.
- • • Le compagnon de votre personnage a besoin d'une « puce » chaque semaine.

Récente libération

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Un Arcane mineur a transformé votre personnage en Homoncule. Une erreur de manipulation lui a permis de se libérer, de s'enfuir et de se réincarner. Mais sa Stase est restée entre les mains de ses ennemis.

- La Stase de votre personnage est aux mains d'un groupe occulte de moindre influence : une structure régionale, un groupe travaillant sur un sujet précis dans le paranormal, etc.
- • La Stase de votre personnage est aux mains d'un groupe occulte influent : un niveau de hiérarchie d'une société secrète gérant cette organisation dans un pays de la CEE ou des États-Unis d'Amérique, etc.
- • • La Stase de votre personnage est aux mains des dirigeants d'un des Arcanes mineurs.

Simulacre

Âge inadéquat

Cette blessure est réservée aux Ar-Kaïm.

Le simulacre de votre Ar-Kaïm n'est pas dans la force de l'âge. Trop jeune, il est inexpérimenté, et n'est que rarement pris au sérieux par les adultes. Trop vieux, il est faible physiquement, et de nombreux individus tentent de profiter de cette faiblesse.

- Le simulacre de votre Ar-Kaïm a entre treize et seize ans. Vous devez transformer l'une de ses Compétences Compagnon en Apprenti. Les Compétences typiques des adultes de votre Ar-Kaïm lui viennent soit de son attitude particulièrement turbulente, soit d'une incarnation passée.
- • Le simulacre de votre Ar-Kaïm a entre cinq et dix ans. Vous devez lui retirer un niveau dans une Caractéristique au choix, et devez transformer deux Compétences Compagnon en Apprenti. Les Compétences typiques des adultes de votre Ar-Kaïm lui viennent soit de son attitude particulièrement turbulente, soit d'une incarnation passée. De toute façon, son simulacre est trop petit pour pouvoir employer beaucoup de ces Compétences.
- • • Le simulacre de votre Ar-Kaïm a entre soixante-cinq et quatre-vingt ans. Il est Pas Fort et Pas Résistant. De plus, lors de tout test d'Infection, on considère que la maladie a une Infection supérieure d'un niveau. En revanche, il dispose de deux Compétences à Compagnon supplémentaires, que vous choisissez.

Famille restreinte

Cette blessure est réservée aux Ar-Kaïm.

La descendance de votre Ar-Kaïm est on ne peut plus étroite : vous craignez de voir celle-ci disparaître, et ses chances de survie avec. Pire : il est orphelin.

- Votre Ar-Kaïm a un fils, ou une fille, de cinq ans. Sa mère est morte. C'est là sa seule famille. Retirez un niveau au Proche du simulacre de votre personnage.
- • Votre Ar-Kaïm n'a pas de famille, et sait que celle-ci n'existe plus. Retirez deux niveaux au Proche du simulacre de votre personnage.
- • • Le simulacre de votre Ar-Kaïm est stérile. À moins d'un puissant Sort, il vit donc sa première et dernière existence. Son simulacre est Pas Sociable.

Les ennemis

Les ennemis sont des Chutes particulières. Ce sont des groupes très puissants, curieux et informés sur l'existence des Immortels, et qui cherchent à les capturer, souvent pour les détruire, quand ils ne convoitent pas leurs pouvoirs magiques. Aucun des ennemis n'est réservé à l'un ou l'autre des Immortels. Les initiés des Arcanes mineurs s'intéressent aux Ar-Kaïm comme aux Nephilim et aux Selenim.

La Coupe

La Coupe est la couleur du tarot ésotérique associée aux R+C.

Vengeance

Votre personnage a fait échouer un plan de la Rose+Croix. La rumeur a couru que, pour se venger, des R+C s'étaient alors propulsés dans l'avenir pour venir le frapper à un moment critique. Faut-il prendre au sérieux une telle élucubration ? Des R+C vont-ils jaillir du passé ?

- Votre personnage sent parfois une présence qui le suit, dans la foule ou dans des endroits plus calmes. Cette sensation revient toujours. On l'observe, c'est certain. Mais qui ? Et à quelles fins ?
- • Votre personnage a voulu jouer dans la cour des grands et maintenant un important R+C en a après lui. Dès qu'il en a l'occasion, il envoie des assassins après votre Immortel.
- • • Un étrange mystère plane autour de votre personne. Un petit groupe de R+C venant du passé cherche à le capturer. Il ne sait pas ce qu'il leur a fait ni ce qu'ils lui veulent. Lors de la dernière confrontation, votre personnage n'a dû son salut qu'au sacrifice d'un de ses compagnons et à sa fuite. Qu'en sera-t-il la prochaine fois ?

Dette

Votre personnage a contracté une dette envers des R+C. Qui sait s'ils ne viendront pas un jour lui réclamer leur dû?

- Votre personnage a obtenu des informations quelque peu compromettantes pour les projets de l'un de ses compagnons. Un agent R+C est venu lui demander ces mêmes informations dernièrement.
- •• Un membre de la R+C a laissé la vie sauve à votre personnage lors d'un combat passé. Désormais en danger de mort, il lui demande de l'aider contre une puissante faction de Templiers.
- ••• Il y a plusieurs années, des R+C ont capturé votre personnage ainsi que l'un de ses compagnons. Ils l'ont relâché contre la promesse d'une aide future qui fut évidemment scellée par un rituel. Menacés par une puissante fraternité de Nephilim, ces R+C ont besoin de lui et de ses compagnons pour se battre.

Collaboration

Votre personnage a collaboré avec la Coupe. Ce fut une erreur — volontaire ou involontaire? — qui a causé du tort à ses frères et à leurs projets. Il espère que le temps a fait son œuvre et que cette faute est désormais oubliée.

- Votre personnage a autrefois aidé des R+C à récupérer un focus perdu par un Nephilim disparu. Il a ensuite appris que cet acte avait coûté la vie à un autre Immortel. Son nom fut cité à l'époque. Désormais, plus personne ne fait attention à cette histoire... Du moins, en théorie.
- •• Votre personnage a dérobé un puissant artefact pour le compte de la Rose+Croix: la Stase d'un puissant Nephilim. Ce dernier a été détruit lors de rituels de la Rose+Croix. Mais les compagnons de l'infortuné Immortel sont à sa recherche, et il ne fait nul doute qu'ils chercheront à venger sa mort lorsqu'ils l'apprendront.
- ••• Votre personnage était un paria parmi les siens. Pour se venger, il vendit plusieurs refuges d'Immortels aux agents de la Coupe. Ces derniers ont procédé à l'élimination de ces Immortels. Une enquête récente de la Maison-Dieu a révélé la complète responsabilité de votre personnage.

Le Bâton

Le Bâton est la couleur du tarot ésotérique associée aux Templiers.

Ennemi ancestral

Votre personnage a été la Némésis d'un dignitaire du Temple. La lignée de celui-ci, solidement implantée dans le Temple, espère toujours retrouver votre personnage... Récemment, le journal de ce dignitaire a été retrouvé par des historiens, puis dérobé par ses descendants. Quels secrets sont conservés dans ces documents? Quels dangers planent désormais sur votre personnage? Vos craintes doivent prendre en compte le statut des membres de cette famille dans la structure du Bâton de nos jours.

- Votre personnage s'est attiré la haine d'un chef de commanderie. Il veut sa tête, et ses hommes ont pour mission de le retrouver. Leur action est limitée à l'échelle d'un pays d'Europe.
- •• Votre personnage a participé il y a quelque temps à une action punitive réussie contre une base du Temple. Les Templiers ne l'ont pas oublié... Votre personnage a trouvé des messages sur l'Internet le prévenant de leur prochaine vengeance.
- ••• Les actions de votre personnage ont mis le Grand Maître du Temple de mauvaise humeur. Votre Immortel est désormais sur la liste noire de cet Arcane mineur. La photo de sa dernière incarnation ainsi que sa dernière adresse se retrouvent toujours dans toutes les commanderies. Tous les Templiers connaissent votre personnage. Mais qui les renseigne?

Dette

Votre personnage a contracté une dette envers des Templiers. Qui sait s'ils ne viendront pas un jour lui en réclamer le payement?

- Des Templiers ont fourni à votre personnage des informations sur un ennemi. Cela lui a permis de se sortir d'une situation embarrassante. Aujourd'hui, c'est le tour de ces mêmes Templiers de venir chercher des informations concernant un Immortel.
- •• Alors qu'il n'était plus qu'un Homoncule, des Templiers ont libéré votre personnage. Ils avaient un besoin urgent de ses connaissances! Ils ont accepté de lui laisser sa liberté contre son aide... un jour prochain. Confrontés aux mystères de l'Arcane de l'Épée, ils ont rappelé sa dette à votre Immortel récemment.
- ••• Votre personnage n'a jamais aimé un Immortel, une personnalité du monde occulte (vous devez choisir laquelle avec l'aide de votre MJ) et il a confié des renseignements à son sujet très précieux pour les agents du Bâton. Votre personnage sait que cela lui attirera l'ire de cette figure si elle échappe aux Templiers.

Collaboration

Votre personnage a collaboré avec des Templiers. Ce fut une erreur — volontaire ou involontaire? — qui a causé du tort à ses frères et à leurs projets. Il espère que le temps a fait son œuvre et que cette faute est désormais oubliée.

- Votre personnage a remis aux Templiers un focus rare dont certains Immortels se servaient à des fins qui ne lui convenaient pas. Ce fait lui est parfois reproché et nuit à son statut d'Immortel.
- •• Votre personnage a participé à un ambitieux projet d'une communauté d'Immortels. Mais il le fit en tant que saboteur. Les Templiers l'ont engagé à les aider en échange de la libération d'un de ses compagnons. L'échec du projet à fait grand bruit et son ami fut tué par les Templiers. Il n'a aucune preuve pour se justifier auprès de ses frères.
- ••• Intrigué par les rites et idées des Templiers, votre personnage a souvent collaboré avec cet Arcane mineur. Au fil des années, il a accédé à un statut particulier au sein du Bâton. Il est désormais reconnu par les Immortels comme un traître. Sa tête a été mise à prix...

Le Denier

Le Denier est la couleur du tarot ésotérique associée aux Synarques.

Stase prisonnière

Votre personnage a participé à un projet d'architecture occulte (cathédrale, tour, pont…). Sa Stase — ou un artefact, un focus, ou tout autre objet de valeur si votre personnage n'est pas un Nephilim — s'est retrouvée intégrée quelque part dans la structure même de l'édifice. Erreur ou malveillance ? Quoi qu'il en soit, impossible de récupérer cet objet sans démolir entièrement le bâtiment, au risque de l'endommager, ou de la détruire…

- L'objet se trouve au cœur d'un édifice aujourd'hui abandonné et oublié de tous. Mis à part la destruction de l'édifice, récupérer l'objet ne devrait pas poser trop de problèmes à votre personnage.
- •• L'édifice dans lequel se trouve l'objet est toujours utilisé par les membres de la Synarchie. En revanche, ils ont oublié que cet objet se trouve intégré à l'immeuble. Le récupérer est une tâche ardue du fait de la présence des Initiés.
- ••• L'édifice dans lequel l'objet est intégré est utilisé par une faction importante de la Synarchie, dont ils se servent au quotidien. Sa magie sert à alimenter différents rituels dont seuls les Synarques ont le secret. Récupérer l'objet passe par l'élimination de ces initiés.

Dette

Votre personnage a contracté une dette envers des Synarques. Qui sait s'ils ne viendront pas un jour lui réclamer leur dû ?

- Un Illuminé a autrefois aidé votre personnage à retrouver un objet important à ses yeux, alors détenu par les Templiers. Aujourd'hui, il vient lui demander de l'aide concernant l'agencement de certains Champs magiques près d'un repaire de Templiers.
- •• Il y a de cela quelques années, des Synarques ont fourni à votre personnage des informations sur Salomon et ses expériences. Désormais, ils ont besoin d'informations sur les rituels de l'Arcane de la Roue de Fortune concernant les Champs magiques, ce que ce dernier n'appréciera sûrement pas.
- ••• Des agents d'une faction du Denier ont sauvé la vie à votre personnage lors d'une situation très délicate. Désormais, ils ont besoin de ses conseils pour lutter contre des Immortels qui s'opposent à eux. Il s'agit de Shaïtan, le Prince du Diable. Cette opposition risque d'être très dangereuse mais, après tout, il ne peut pas refuser…

Collaboration

Votre personnage a collaboré avec la Synarchie. Ce fut une erreur — volontaire ou involontaire ? — qui a causé du tort à ses frères et à leurs projets. Il espère que le temps a fait son œuvre et que cette faute est désormais oubliée.

- À son insu, votre personnage a transmis des informations à une loge maçonnique proche manipulée par les agents du Denier.
- •• Votre personnage tient un journal multimédia de ses voyages dans les Plans subtils. Ce « journal intime » est tenu à la demande d'un Synarque, un de ses amis qu'il cache aux yeux des autres Immortels.
- ••• Votre personnage est de ceux qui pensent que le Denier n'est pas l'ennemi des Immortels mais l'ami des profanes. C'est pour cela qu'il rencontre fréquemment un Synarque afin de lui communiquer des informations occultes que ses sens de simple mortel ne peuvent percevoir. À sa connaissance, aucun Immortel n'est au courant de sa collaboration.

L'Épée

L'Épée est la couleur du tarot ésotérique associée aux Mystères.

Chasse saturnale

Une confrérie de Mystères tient votre personnage pour responsable d'un de leurs échecs. Chaque année, à partir d'une des divinations destinées à la retrouver, un groupe de chasseurs est envoyé sur ses traces. Selon une pratique héritée des Guerres élémentaires, la traque dure du début à la fin du mois d'Orichalque. Le danger dépend du degré initiatique des Mystères aux trousses de votre personnage.

- Un membre peu important des Mystères souhaite faire de votre personnage un objet magique afin de progresser dans sa hiérarchie. Jusqu'à présent, il a toujours échoué : c'est presque devenu un jeu entre eux… un jeu dangereux.
- •• Une faction d'assassins est aux trousses de votre personnage et joue avec ses nerfs. Pendant le mois où ils le pourchassent, il est leur jouet : ils s'attaquent à ses Proches et à ses frères de Ka. Durant les derniers jours, la chasse commence, et il est préférable qu'il se cache.
- ••• Votre personnage a approché la vérité des Mystères d'un peu trop près. Maintenant leurs dirigeants ont déclaré une véritable chasse aux sorcières contre lui. Où qu'il aille, des Mystes sont à sa recherche ! Et malheur à lui lorsqu'ils le trouveront…

Dette

Votre personnage a contracté une dette envers des Mystères. Qui sait s'ils ne viendront pas un jour lui réclamer leur dû ?

- Votre personnage sait quelque chose sur un haut lieu de l'occulte qui intéresse des factions antédiluviennes des Mystères. Or, les membres de ces sociétés secrètes ont par le passé veillé sur la Stase de votre personnage sans jamais la maltraiter et il se sent redevable de tant d'attentions.
- •• Il y a quelques années — siècles ? — des Mystes sauvèrent votre personnage des griffes de

quelques Nephilim qui souhaitaient mener des expériences magiques sur son Ka. Leurs héritiers spirituels de la faction de l'Épée en question sont désormais en mauvaise posture avec des Templiers et ils demandent de l'aide à votre personnage.

• • • Les Mystes vous ont donné il y a quelque temps un fragment de Sapience d'un Nephilim sous la forme d'une liqueur magique. À l'époque, votre Immortel but ce liquide — il n'y a aucun effet bénéfique autre que ceux de la création de personnage : plus de Ka, de Sort, etc. — et il se sent aujourd'hui redevable de ce don aux Mystères.

Collaboration

Votre personnage a collaboré avec les Mystères. Ce fut une erreur — volontaire ou involontaire ? — qui a causé du tort à ses frères et à leurs projets. Il espère que le temps a fait son œuvre et que cette faute est désormais oubliée.

• Votre personnage a produit par le passé des œuvres ésotériques qui enrichissent aujourd'hui la doctrine d'une faction des Mystères. Il redoute le jugement des autres Immortels. En effet, que feront-ils lorsqu'ils apprendront que sa Sapience alimente leurs ennemis ?

• • Votre personnage se sent coupable des crimes commis contre les premiers humains. C'est pourquoi il met en Stase tout Nephilim dont il n'est pas sûr qu'il soit opposé au Sentier d'Or.

• • • Votre personnage est un Mystère. Il pense que les hommes méritent leur vengeance sur les descendants des Kaïm et il est décidé à les conduire à la victoire. Il pense aussi que tous les Immortels ne sont pas responsables du Sentier d'Or et espère que ses renseignements pourront sauver les plus dignes d'entre eux.

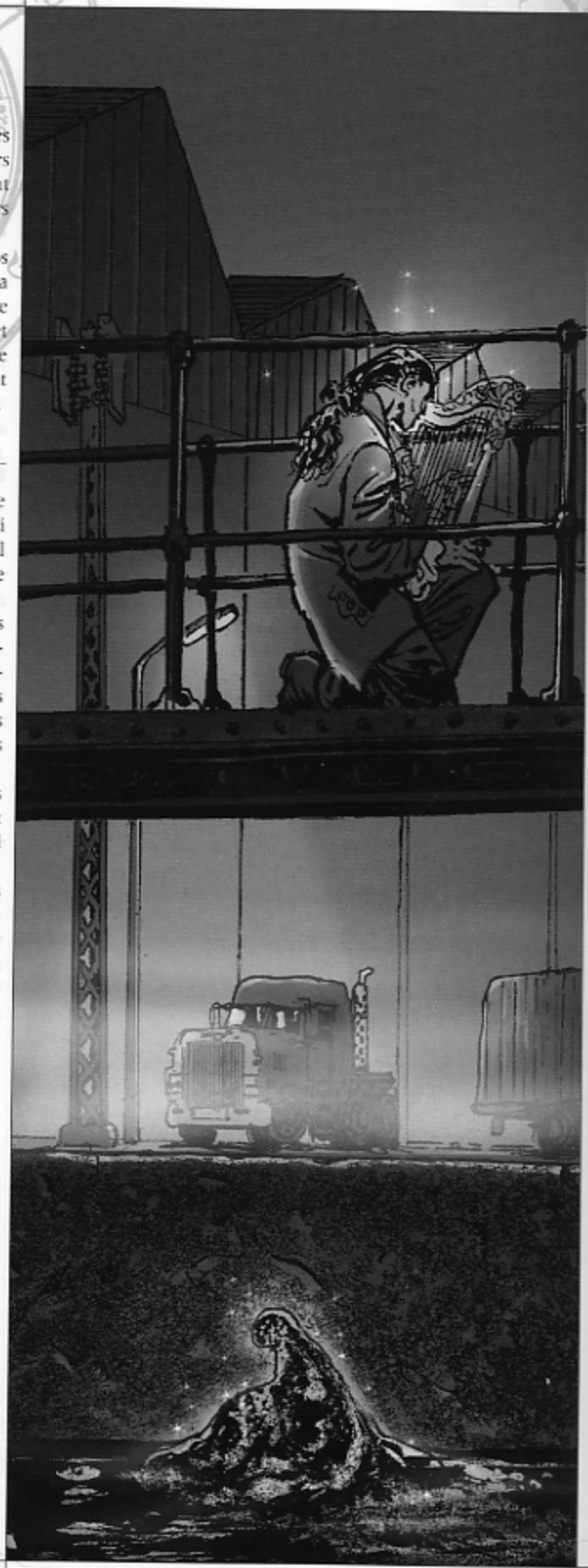
Les Immortels

Figure ennemie

Au cours de ses existences, votre personnage a irrité une personnalité du monde occulte, une Figure. Comme lui, cet individu a traversé les siècles et n'a pas oublié l'affront !

• Votre personnage a contredit cette personnalité lors d'une assemblée d'Immortels et il a remporté la joute orale qui s'ensuivit. Cet adversaire en a gardé du ressentiment : il a en tête l'idée de lui faire payer l'affront.

• • Votre personnage s'est opposé au plan majeur d'une Figure. Celle-ci en a gardé un sentiment d'hostilité à son égard. Son existence peut être en danger si cela sert les intérêts de ce personnage.



••• Cette Figure hait votre personnage et déploie des trésors d'ingéniosité pour assouvir son désir de vengeance : elle lui causera des ennuis dans presque tous les scénarios que vous fera jouer votre MJ.

Ennemi DraKaon (*cf.* p. 152)

Votre personnage a, par quelque moyen que ce soit, attiré sur lui les foudres d'un être d'une puissante incommensurable, un DraKaon. Celui-ci le recherche, que ce soit par le biais d'effets-Dragon, ou en utilisant des humains touchés par son Souffle.

- Chaque mois, un effet-Dragon Peu Puissant attaque votre personnage.
- •• Chaque semaine, un effet-Dragon Assez Puissant attaque votre personnage.
- ••• Chaque jour, un effet-Dragon Très Puissant attaque votre personnage.

FINITIONS

Au fil du temps

Ce point ne concerne que les Nephilim et les Selenim, car les Arkaïm n'ont pas une histoire si développée. Pour chaque blessure ou ennemi, vous choisissez un événement clef dans le chapitre qui suit afin d'illustrer cette expérience. Vous ne pouvez évidemment choisir que dans les périodes d'incarnation que vous avez déjà notées. Ces associations événement-Chute sont les moments marquants de votre existence d'Immortel.

Événements clés

L'Histoire invisible se compose d'une multitude de quêtes, d'actions et de plans des acteurs occultes. Tantôt causes, tantôt conséquences, ces agissements sont si nombreux qu'il est impensable de pouvoir en faire une description exhaustive. Néanmoins, certains retiennent plus facilement l'attention : ceux qui ont enfanté des grands mythes fondateurs : quand, après la Chute, Noé aida les premiers hommes à survivre et à s'installer sur de nouvelles terres, il donna naissance à la légende de l'arche du déluge ; ceux — comme le Compact entre les Nephilim et les hommes — qui sont à la base de civilisations et de cultures dont la renommée a traversé les siècles ; ceux qui marquèrent le monde profane de leur empreinte : par exemple, le message kabbalistique de Jésus qui régit désormais la vie de millions d'individus ; ceux dont les secrets n'ont jamais été dévoilés et dont les énigmes intriguent encore aujourd'hui comme les alignements mégalithiques européens du Culte du Dragon — une société secrète d'Immortel au service d'un terrible DraKaon — ou les constructions des futurs Adoptés de l'Étoile sur l'île de Pâques ; et enfin, ceux qui sont devenus des symboles essentiels de l'ésotérisme commun : les non initiés se sont en effet emparés de la révélation alchimique de l'An Mil, des croisades, de la création de l'Aube Dorée au XIX^e^ siècle, etc.

Quatre-vingt-cinq événements clés, retenus pour leurs impacts, leurs intérêts et leurs mystères, vous attendent dans les pages suivantes. Cette trame ne représente bien sûr qu'une partie des dix mille années de l'Histoire invisible. Elle vous propose seulement des points de repères chronologiques — et les intrigues qui les accompagnent — du monde de *Nephilim : Révélation*.

Cette grande fresque, connue de tous les Nephilim et de bien des Selenim, correspond en quelque sorte à la culture générale du monde occulte contemporain. Aussi, certaines zones troubles persistent, des données restent générales et quelques informations pourraient fort bien se révéler… trompeuses. Il ne s'agit ni d'erreurs ni d'imprécisions mais d'un choix volontaire ! La vérité demeure parfois obscure et aime se dissimuler sous de nombreuses apparences. Ces flous font partie intégrante de la culture générale de n'importe quel Nephilim ou Selenim, même des plus éveillés. Même ceux qui ont été directement témoins ou acteurs d'un événement n'en ont pas forcément aperçu toutes les facettes ou compris toutes les implications. De plus, la mémoire d'un Nephilim est fragmentaire : traumatisée par les alternances des périodes de Stase et d'éveil ainsi que par les répercussions des blessures subies, elle est le plus souvent morcelée et approximative. C'est seulement au fil des aventures et au gré des réminiscence que les Nephilim redécouvrent et se réapproprient pleinement leurs souvenirs.

Les Guerres élémentaires

L'arche de Noé

♦ **Monde/environ – 8000 à environ – 5000.**

Malgré la chute et leur propre malheur, des Nephilim héritiers de Prométhée décident de soutenir les hommes dans les épreuves qui les attendent. Conduits par Noé, ils les aident à survivre à la submersion de l'Atlantide et à s'installer sur des terres épargnées. Haïs par leurs frères, traqués par les premiers chasseurs d'Immortels, ils persévèrent, éduquant et assistant sans relâche l'humanité naissante. Leurs efforts incessants sont à l'origine de l'âge des Compacts secrets.

Les Fils des Étoiles

♦ **Monde/environ – 8000 à environ + 500**

Les Nephilim et les Selenim découvrent des Kaïm survivants en un curieux état : une Narcose volontaire en forme de glyphe géante. Ils comprennent qu'il s'agit des Fils des Étoiles, des marginaux exilés d'Atlantide, persuadés de l'existence d'une conscience extra-terrestre créatrice des Kaïm. Forts de cette conviction, les Fils des Étoiles ont muté pour attirer l'attention de cette puissance. Certains, émerveillés, parcourent alors le monde pour trouver et étudier ces étranges frères.

Les guerres selenim

♦ **Monde/environ – 6400 à environ – 6000.**

Les Glaives prométhéens déciment les Nephilim. Témoin d'une rencontre fortuite entre les terribles chasseurs et des Selenim « naturels » — sans doute des Onirim ayant basculé involontairement —, Lilith, une Kaïm, s'aperçoit que la Lune Noire permet de résister à l'Orichalque. Lilith conçoit alors des rites de

transformation et parvient, malgré les réactions horrifiées, à convaincre quelques-uns de ses frères. Les premiers Selenim fondent sur les Glaives prométhéens. Les Nephilim sont sauvés.

L'Ombre de Rebis

◆ Monde/environ – 7000 à environ – 6700.

Un étrange monstre — un tronc unique, deux têtes, deux paires de jambes et de bras — erre par le monde. Tous fuient cette horreur. Quelques Nephilim et Selenim osent entrer en contact. La créature s'avère formée des mêmes Éléments que les Nephilim ; le monstre déclare s'appeler Rebis et être à la recherche d'une ombre qui le visita dans son palais avant la Chute. Curieux et fascinés, ces Nephilim et Selenim l'accompagnent quelque temps, puis concluent à sa folie et l'abandonnent à ses chimères. C'est ainsi qu'entra dans l'Histoire invisible Rebis, le plus énigmatique maître de l'Alchimie, l'un des membres du Glorieux Alliage.

Le bouclier de lune

◆ Monde/environ – 6000 à environ – 5000.

Les affrontements entre Nephilim d'Éléments opposés explosent. Les Onirim, victimes d'un tabou atavique, héritage de la menace saurienne, deviennent des cibles privilégiées. Avec quelques compagnons, Morphée — Onirim dont le nom Kaïm reste présent dans les mémoires malgré les dégâts de la Chute — s'impose comme le protecteur de ses frères lunaires, notamment contre les Pyrim. Leur plus célèbre combat les oppose, vers la fin des Guerres élémentaires, à Circé sur l'île de Rhodes.

Les défricheurs

◆ Monde/environ – 6000 à environ – 5000.

Au cœur des affrontements élémentaires, des Nephilim prennent conscience de leur possibilité de progression spirituelle. Le rêve de retrouver un état de plénitude et d'accomplissement prend forme : la notion d'Agartha vient de naître. Porteurs de cet espoir, ils parcourent les champs de batailles pour appeler à la paix et communiquer leur optimisme. Malgré la difficulté de leur tâche, ils finissent par être entendus. Les Immortels possèdent désormais un avenir.

Les clans

◆ Monde/environ – 5300 à – 2000.

La fureur guerrière fratricide s'apaise progressivement et les Nephilim apprennent enfin à se rencontrer, à se rassembler, à échanger. Les regroupements se font plus désormais par ressemblance élémentaire mais par affinités spirituelles. Des clans apparaissent et une société de Nephilim se dessine. Ces structures seront à l'origine de bien des Compacts secrets et serviront de base à Akhenaton lorsqu'il créera les familles occultes des Immortels, les Arcanes Majeurs.

Le Sanctuaire boréal

◆ Pôles/environ – 8000 à environ – 5500.

Au septentrion, Pelagos — un Hydrim à la sagesse renommée — édifie Hyperborée, un refuge pour les derniers Kaïm. La contrée devient l'objet de quêtes innombrables. Les épopées initiatrices aux confins des terres physiques et des Plans subtils se multiplient. Puis Hyperborée cesse de rayonner. Ceux qui parviennent jusqu'au royaume rapportent alors des témoignages divergents : du havre en proie aux dissensions internes à la terre dévastée et abandonnée. Le mystère ne sera jamais vraiment levé.

La Venise des Glaces

◆ Pôles/environ – 7300 à environ – 6900.

Les quêteurs d'Hyperborée découvrent l'existence d'un autre refuge, créé au pôle sud lors de la Chute. Certains se lancent à sa recherche et partent pour l'Antarctique. La rigueur climatique et les données géographiques sont les premières difficultés. À ces obstacles naturels s'ajoutent également des perturbations magiques chaotiques que les Nephilim ne parviennent pas à comprendre et qui mettent leur essence en danger. La quête du Sanctuaire austral doit s'arrêter.

La promesse de l'Hadès

◆ Europe/environ – 6300.

En Érin, l'actuelle Irlande, un groupe de Glaives prométhéens découvre un passage vers le monde chthonien. Ils s'aperçoivent de la force magique du lieu et élaborent des rituels permettant de renforcer la puissance de leurs armes d'Orichalque. Ils sont repérés et massacrés par un groupe de Selenim, les *Fomors*. Le pire est évité mais le mal est fait : les hommes chercheront désormais d'autres entrées vers l'Hadès pour développer leurs utilisations du terrible métal saturnien.

Le premier âge d'Érin

◆ Europe/environ – 5500 à environ – 5000.

Des Immortels originaires d'Hyperborée, les *Thuatha de Danann*, accostent en Érin. La richesse des Champs magiques les fascine et ils décident de s'y installer. Mais les occupants d'Érin — les *Fir Bolg*, une peuplade humaine — s'opposent à cette arrivée. Maîtres des énergies élémentaires de l'île, ils déchaînent leur colère sur les Immortels stupéfaits. C'est seulement grâce à l'aide du clan des *Fomors*, des Selenim, que les *Thuatha de Danann* parviennent finalement à venir à bout des *Fir Bolg*.

Les cousins ennemis

◆ Amérique/environ – 6100 à environ – 1200.

Des Nephilim viennent chercher refuge chez les Selenim d'Amérique centrale. Un premier groupe reste peu de temps : conduit par Shemesh, un héros des Guerres élémentaires, il pille les connaissances des Selenim sur le Ka-Soleil et repart vers l'Europe. Le deuxième groupe — dirigé par Suryo, une figure emblématique aux Ka-éléments prétendument équilibrés — vit et apprend paisiblement auprès des Selenim… jusqu'à ce qu'il décide d'explorer des accès magiques vers des anciens territoires sauriens. C'est le conflit entre les cousins. Peu nombreux, les Nephilim sont contraints de se cacher ou de fuir.

La chute d'Éden

◆ Moyen-Orient/environ – 6500.

Les Custodiens, des Kaïm adorateurs de Terre-mère, Ka-Ïa, ont quitté l'Atlantide. Arrivés en Mésopotamie, ils ont fondé Éden, un royaume où ils vivent en harmonie avec les humains et les animaux. Mais un jour, les Glaives prométhéens fondent sur ce paradis, déjà ébranlé par la Chute. Quelques Nephilim parviennent à s'échapper en s'incarnant dans des animaux. Certains garderont désormais cette habitude et formeront, plus tard, la Lune.

La tour de Babel

◆ Moyen-Orient/environ – 5800 à environ – 5200.

Des Nephilim, fuyant les batailles, cherchent refuge en Éden : ils n'y trouvent qu'un paradis dévasté. Amoureux de la Sapience et convaincus de la nécessité d'éduquer l'homme, ils conçoivent le projet de la bibliothèque-monde de Babel. Une tour magique est édifiée et l'apprentissage commence. Mais Babel attise les convoitises. Des initiés, descendants des Glaives prométhéens, infiltrent, pillent et détruisent l'édifice : pour eux un butin dérisoire, pour l'humanité une terrible perte…

Le premier havre de Concorde

◆ Asie/environ – 5900 à environ – 5800.

Le fracas des combats fratricides tire le Lion Vert, un très vieux Nephilim, de ses études pré-alchimiques. Pour aider son peuple, il bâtit un havre de Concorde dans la vallée de l'Indus. En cette terre de sagesse, il leur propose paix et réconciliation. Mais la trahison d'un Onirim conduit le sanctuaire à sa perte. Fou furieux, le Lion Vert se lance corps et âme dans les Guerres élémentaires. Il lui faudra plusieurs siècles pour exorciser sa rage.

Les Compacts secrets

Les deuxième et troisième âges d'Érin

◆ Europe/environ – 5000 à environ – 4000.

Les Nephilim *(Thuatha de Danann)* et les Selenim *(Fomors)* règnent ensemble sur Érin. Peu à peu, les différences débouchent sur un conflit. La guerre éclate. Les Nephilim sortent victorieux de la bataille de *Mag Tured*. Ils restent maîtres de l'île pendant près d'un millénaire, jusqu'à ce que les Celtes arrivent. Un accord est alors conclu : aux Nephilim reviennent les Plans subtils (le *Sidh*), aux humains la terre d'Érin.

Les prémisses du Sanctuaire du couchant

◆ Europe/environ – 4000 à environ – 800.

Fuyant l'effervescence du bassin méditerranéen, des Nephilim et des Selenim se réfugient dans les forêts septentrionales de l'Europe. Progressivement, nombre d'entre eux tissent des relations avec des communautés humaines. Ils sensibilisent leurs protégés aux lois de la nature et du monde occulte, et deviennent ces héros, divinités ou autres esprits féeriques pour lesquels les populations érigent les monuments mégalithiques. Les graines du Sanctuaire du couchant sont semées.

La voie du Dragon

◆ Europe/environ – 4000 à environ – 800.

Dans leur migration vers le couchant, des Immortels découvrent le Dragon, un DraKaon dont le souffle s'étend sur la petite et la grande Bretagne. Ils en deviennent les serviteurs et les gardiens. Des sacrifices humains sont organisés pour satisfaire ce terrible maître, des dolmens et menhirs sont érigés pour canaliser et utiliser sa puissance, des rituels sont institués. Discrets, craints et influents, les adeptes du Dragon s'imposent comme une force occulte incontournable du monde celte.

Le Compromis d'Égypte

◆ Afrique/environ – 3200 à environ – 1350.

Le plus célèbre accord entre Nephilim et humains a pour cadre l'Égypte. Les engagements sont simples. Les disciples de Prométhée deviennent les dignitaires du royaume. Chaque Nephilim vit une incarnation dans un corps choisi par ces dignitaires avant d'être remis en Stase. Un Nephilim devient le Pharaon, vénéré comme un dieu et chargé de protéger le pays. Épuisés par les Guerres élémentaires, les Nephilim acceptent : les portes de la prison égyptienne se referment sur eux.

La Place de la Vérité

◆ Afrique/environ – 2700 à environ – 1350.

Les Mystères du Midi modifient le Compact égyptien. Les Pharaons ne sont plus remis en Stase mais embaumés, devenant ainsi prisonniers de leur simulacre défunt. Une compagnie d'artisans, la Place de la Vérité, est fondée pour concevoir les bâtiments destinés à accueillir ces momies et abriter les expériences projetées par les Mystes. Dès sa création, le Pyrim Imhotep parvient à prendre la tête de la confrérie. Le pire est alors évité. La Place de la Vérité ne quittera plus le giron des Immortels.

L'horizon du disque solaire

◆ Afrique/environ – 1350 à environ – 1300.

Akhenaton devient pharaon d'Égypte. Ce Nephilim visionnaire rompt le Compromis. Il s'oppose aux Mystes mais aussi à ses frères terrifiés par cette « hérésie ». Il se réfugie avec quelques fidèles à Akhet-Aton, une nouvelle capitale construite par les artisans de la Place de la Vérité. Aidé par les Bohémiens, il accomplit vingt-deux quêtes ésotériques dont il tire autant d'enseignements féconds pour l'Agartha et des sociétés secrètes pour les incarner, les Arcanes Majeurs. Les bases d'une société pour les Nephilim. Un nouveau monde vient de naître.

Les Gardiens de la Sapience Infinie

◆ Méditerranée/environ – 3200 à environ – 1300.

Autour des anciens Gardiens de la Sapience Infinie, Kaïm opposés à Prométhée, se regroupent des Immortels hostiles aux Compacts. Ils essayent de convaincre leurs frères qui, aspirant à la paix, ne les écoutent pas. En marge des civilisations naissantes, ils surveillent la structuration des Mystères et multiplient les coups de main. Une partie d'entre eux disparaît en dérobant les secrets du myste Orphée ; la plupart rejoignent Akhenaton et formeront le socle de la Maison-Dieu.

L'Aïon des Podarcides

◆ Méditerranée/environ – 2000 à environ – 1500.

Un pacte est instauré dans les îles de la mer Égée : l'Aïon. Les hommes gouvernent librement leurs domaines. Les Immortels sont vénérés comme des dieux. Des sacrifices leur sont offerts et des rituels leur permettent de transformer cette énergie en bienfaits pour leurs fidèles — une aubaine pour quelques Selenim opportunistes ! Les Podarcides, civilisation d'Hydrim défricheurs de la Magie, dominent l'Aïon jusqu'à ce que leurs propres expériences détruisent leur capitale crétoise, Cnossos.

L'Aïon des Atrides

◆ **Méditerranée/environ – 1500 à environ – 1200.**

Les Podarcides se réfugient dans leurs terres en Asie mineure et font de Troie leur nouvelle capitale. Les Atrides, conduits par le Roi de l'Orage — plus connu sous le patronyme de Zeus — prennent l'ascendant sur l'Aïon. Rapidement, ils s'allient avec Akhenaton et reçoivent en retour la Lame du Pape. L'effervescence ésotérique est alors à son comble. Mais la tension monte entre les Atrides et les Podarcides et on s'achemine doucement vers la guerre…

Le souffle des Muses

◆ **Méditerranée/environ – 1500 à environ – 1300.**

Les Muses arrivent en Ortygie, une île méditerranéenne centre du culte de Pelagos. De nombreux Immortels sont fascinés par ce groupe de neuf Hydrim venues de la lointaine Hyperborée. Amoureuses des porteurs de Ka-Soleil, hérauts de l'éveil de l'humanité, les Muses répandent un message faisant de l'art et de la beauté la clé de l'illumination. À la recherche de l'Artiste Parfait, les Muses et leurs adeptes donnent une dimension inégalable à la culture grecque.

Les cités-états des Pourvoyeurs d'Esprit

◆ **Moyen-Orient/environ – 3500 à environ – 1800.**

Les Pourvoyeurs d'Esprit, ancienne caste Kaïm fascinée par les humains et les mécanismes du pouvoir, impulsent la création des cités-états de Mésopotamie. Davantage observateurs qu'acteurs, ils se passionnent pour les multiples jeux militaires, commerciaux et religieux des hommes. Autres passionnés, les Selenim réfugiés dans les ziggourats : ils trouvent une inépuisable source d'assouvissement dans les expériences sociologiques des Pourvoyeurs d'Esprit.

Le trône de Lilith

◆ **Moyen-Orient/environ – 1800 à environ – 1000.**

Attirée par les vestiges de la bibliothèque-monde de Babel, Lilith s'est installée à Babylone. Le roi Hammourabi gagne ses faveurs. Grâce à son aide, il impose son joug aux autres cités-états. Les Pourvoyeurs d'Esprit comprennent trop tard la situation. Lilith, reine occulte de la Mésopotamie, a pris goût au pouvoir et ne le lâchera plus. Mais finalement, peu importe aux Pourvoyeurs d'Esprit qui, à peine cinq siècles plus tard, seront appelés par Akhenaton pour former l'Empereur.

Les Sages blancs du Roi du Monde

◆ **Asie/environ – 3000 à environ – 1300.**

Du Moyen-Orient jusqu'en Chine, se répand la rumeur de l'existence de prophètes annonciateurs de la Vérité. Ces Sages blancs, comme ils se nomment eux-mêmes, déclarent servir le Roi du Monde installé sur la plus haute montagne du Tibet. Ces humains, au Ka-Soleil prétendument éveillé, demeurent une énigme : tout le monde les connaît mais il est impossible de trouver quelqu'un qui les ait rencontrés. On cesse brutalement d'entendre parler d'eux vers – 1350.

Le deuxième havre de Concorde

◆ **Asie/environ – 2300 à environ – 1500.**

Le Lion Vert est venu pleurer sur les ruines de son premier havre dans la vallée de l'Indus. La nostalgie ne sied pas au fougueux Pyrim. Alors son rêve renaît et redevient réalité : Mohenjo-Daro, terre d'asile, accueille indistinctement Immortels et humains. Mais le Lion Vert est sourd et il n'entend que trop tard les suppliques de ses sujets. Et à la révolte — même légitime — le Lion Vert ne sait répondre que par la colère, une colère qui détruit tout…

Le Compact du Tao et du Te

◆ **Asie/environ – 2000 à environ – 1900.**

L'aspiration à la paix gagne l'Est. Les Shen, les Immortels exilés en Asie après la Chute, et les Glaives prométhéens implantés en Orient concluent un pacte fondé sur l'égalité et le partage des connaissances. Cette alliance — allant plus loin que n'importe quel autre Compact secret — attire de nombreux curieux parmi les Immortels. Ces derniers se heurtent alors à l'hostilité des Shen. Quant aux Nephilim, la plupart repartent sans être vraiment convaincus. L'Histoire invisible leur donnera hélas raison.

L'Hermétisme

Le Sanctuaire du couchant

◆ **Europe/environ – 800 à – 58.**

Peu à peu, dans le monde celte, la cohabitation entre les Immortels et les humains s'institutionnalise. Cinq siècles après la fin de l'âge des Compacts secrets, ce Compromis, basé sur une relation ancienne de respect et de confiance, s'affirme comme une réussite. Deux grandes forces occultes dominent — le druidisme basé sur l'île de Môn en Irlande et le culte du Dragon installé à Avalon — et sont rejointes par de nombreux Adoptés des Arcanes Majeurs pro-humains — le Bateleur et la Force notamment.

La Guerre du couchant

◆ **Europe/– 58 à + 43.**

L'existence du Sanctuaire du couchant est vécue comme un affront permanent par les Mystes romains. La croisade s'organise : les légions de César, épaulées par les dignitaires de l'Épée, fondent sur le monde celte. Le Sanctuaire vole en éclats. Le Culte du Dragon se réfugie chez les Pictes de Calédonie, l'actuelle Écosse, et reste l'unique — et mince — résistant à l'invasion romaine. La construction des murs d'Antonin et d'Hadrien finit par les isoler. La *Pax Romana* s'impose.

La chute de Troie

◆ **Méditerranée/– 1184.**

Les relations entre les Immortels méditerranéens dégénèrent. Les Podarcides kidnappent Hélène, une disciple des Hermès Trismégiste, une faction de la Papesse, et volent la Lame du Pape. C'est la guerre. Les jeunes Arcanes Majeurs s'impliquent et se déchirent. Les Mystes entrent dans la danse — l'Orient et l'Occident aux côtés des Podarcides, le Septentrion dans le camp des Atrides. Troie est détruite et avec elle le Compact d'Aïon. Les Immortels de Grèce viennent de faire leur premier pas vers le déclin.

L'émergence de Rome

◆ Méditerranée/– 753 à environ – 600.

La fondation de Rome attire l'attention des Arcanes Majeurs et mineurs. Les énigmes entourent la ville et surtout ses fondateurs Remus et Romulus : leur ancêtre serait Énée, héros de la guerre de Troie ; enfants abandonnés, ils auraient été recueillis et élevés par une louve ; divisés sur l'avenir de Rome, Romulus aurait tué Remus, etc. Toutes les factions occultes cherchent la main de leurs ennemis dans ce projet… En vain. Un mythe est né.

Le monde romain

◆ Méditerranée/environ – 600 à environ + 410.

À l'est, la Méditerranée change. La philosophie et les lois accompagnent la religion. Les Adoptés du Pape sont les premiers à quitter la Grèce pour Rome. La ville offre aux « dieux » grecs en perte de vitesse un renouveau qui durera cinq siècles. Les Arcanes mineurs investissent également la cité et Rome devient une gigantesque arène ou s'affrontent Templiers, Mystes et Immortels. Rome s'impose comme capitale occulte.

Le lion de Macédoine

◆ Méditerranée/– 343 à – 323.

En Macédoine, les Immortels s'intéressent à un enfant au Ka-Soleil prometteur, Alexandre, le fils du roi Philippe II. Quand le prince atteint l'âge de treize ans, ils organisent une cérémonie initiatique pour éveiller son essence magique : un monstre est créé. Pendant vingt ans, Alexandre, devenu fou, pourchasse les Immortels et détruit leurs Demeures philosophales, les quartiers généraux des Arcanes Majeurs. C'est seulement en unissant leurs forces qu'une coalition d'Arcanes Majeurs, les Diadoques, parvient à arrêter le tyran.

L'exode

◆ Proche-Orient/environ – 1250 à environ – 1200.

Depuis la fin du règne d'Akhenaton, les Mystes essayent de sauvegarder leur emprise sur l'Égypte. Les Juifs, anciens alliés du Pharaon hérétique, sont persécutés. Aidés par des Immortels, ils parviennent à fuir et se réfugient dans le désert du Sinaï. Ils y rencontrent les Gardiens de la Rota, dépositaires de l'enseignement de Melkisedek — Nephilim découvreur de la Kabbale lors des Guerres élémentaires — autrefois refusé par leurs ancêtres. Les temps ont changé : au nom des Juifs, Moïse accepte l'Arche d'Alliance et les tables de la loi.

Le règne de Salomon

◆ Proche-Orient/– 970 à – 930.

L'arrivée sur le trône de Jérusalem de Salomon, initié aux secrets de Melkisedek par les Gardiens de la Rota, suscite les rêves les plus fous parmi les Immortels. Chacun s'attend à d'incroyables révélations et travaux magiques. Il n'en est rien : le roi commence par interdire les pratiques kabbalistiques puis entreprend, dans le plus grand secret, la construction du temple à l'aide de l'architecte Hiram. À la fin de son règne, il n'y a plus qu'incompréhension et déception.

L'Incident Jésus

◆ Proche-Orient/0 à + 30.

Malgré l'interdiction de Salomon, les Gardiens de la Rota ont poursuivi secrètement leurs recherches. Installés à Essenie sur les bords de la Mer morte, ils ont attiré de nombreux mystiques, humains et Immortels. Aboutissement de leurs expériences, l'incarnation d'un Nephilim nouveau-né dans un fœtus humain donne naissance à Jésus. Le prodige échappe très vite à ses créateurs, pose les bases de la Kabbale, développe un nouvel ésotérisme… Avant d'être rattrapé par les sociétés secrètes.

Le trône d'ombre et de lumière

◆ Moyen-Orient/environ – 1000 à environ – 650.

Pourchassé par les sbires des Selenim sud-américains, Shemesh a rejoint la Mésopotamie. Lilith, intéressée par ses connaissances, lui a offert sa protection. Vers – 1000, l'Innommé, Selenim émissaire d'Akhenaton, remet la Lame de l'Arcane-sans-Nom à Lilith. De son côté, Shemesh devient Prince du Soleil. Un accord est conclu et les deux seigneurs arcaniques se partagent le pouvoir. Le jour et la nuit règnent alors sur Babylone.

Le trône de lumière

◆ Moyen-Orient/environ – 650 à – 562.

Babylone chancelle. Baal, un jeune Selenim ambitieux, vole la treizième Lame, fuit à l'ouest et fonde Carthage. À la surprise générale, Lilith ne réagit pas et disparaît. Le Soleil devient le seul maître de la Mésopotamie. Mais l'absence de la Dame noire laisse le champ libre à de nombreuses factions — comme des Arcanes mineurs ou encore Mir-Ka-El, ancien élève de Melkisedek, et ses disciples juifs. Peu à peu, Babylone sombre dans l'anarchie. Le trône de Shemesh finit par s'effondrer.

Les serviteurs des ténèbres

◆ Amérique/– 1200 à environ + 900.

Les Selenim d'Amérique centrale construisent une puissante civilisation isolée du reste du monde. Leurs serviteurs, les peuplades olmèques, sont les maîtres du continent. Les événements des Guerres élémentaires — le vol de Shemesh, puis la déraison de Suryo — ont laissé de profonds ressentiments. Les Nephilim ne sont pas les bienvenus et les quelques téméraires qui osent essayer d'entrer sur les terres de leurs cousins maudits sont traqués sans pitié.

La chute de Carthage

◆ Afrique/– 146.

À Carthage, Nephilim et Selenim, conduits par Baal, devenu Prince de l'Arcane-sans-Nom, et des Adoptés de la Tempérance, travaillent ensemble pour percer les secrets de la Lune Noire. Cette alliance est considérée comme une menace par les Mystères de l'Orient installés à Rome. *Delenda est Carthago* : l'Épée décide de frapper Carthage. Grâce à l'aide inattendue de Nephilim hostiles aux Selenim, les Fils de la Lune bleue, les Mystes sont victorieux. Carthage est détruite.

Les nobles vérités et principes

◆ Asie/– 504 à – 487.

Après une longue quête contemplative, Siddhârta Gautama, un jeune indou, devient Bouddha, l'Éveillé. Il prêche et prône le respect de quatre nobles vérités et de huit nobles principes. Sa notoriété attire de nombreux Immortels et humains. Sa nature reste une

énigme : il irradie un halo lumineux aveuglant la Vision-Ka. Son message continuera de se développer après sa mort — que certains nient, pensant qu'il vit désormais réfugié dans une cité mystérieuse, Shangri-La.

La Grande Muraille

◆ **Asie/– 221 à – 210.**

Les Shen s'inquiètent. En Sibérie, des Selenim s'organisent et commencent à former une force importante qui s'intéresse à la Chine. Pour prévenir une éventuelle invasion, les travaux — à la fois physiques et magiques — de la Grande Muraille sont lancés. Dans le même temps, des transactions ont lieu. Finalement, les Selenim acceptent l'édifice comme frontière. En contrepartie, terrible offrande aux sombres cousins, les ouvriers morts sur le chantier sont enterrés dans la construction.

Les Guerres secrètes

La fin des phares cosmiques

◆ **Nonde/environ 400 à environ 500.**

De nombreux Nephilim engagés dans la recherche des Fils des Étoiles lors des Guerres élémentaires se sont reconnus dans le dix-septième message d'Akhenaton. Grâce à la Lame de l'Étoile, ils ont construit des phares cosmiques, des domaines physiques et magiques autour des douze plus puissants Kaïm-glyphes retrouvés. Peu impliqués dans les intrigues occultes, ils attirent pourtant l'attention des Arcanes mineurs. Des moyens colossaux sont mobilisés et les phares cosmiques sont détruits.

Les Arthuriades

◆ **Europe/420 à 450.**

Le départ des Romains laisse l'Angleterre de l'époque, l'Alba, en proie au chaos. Deux factions briguent le pouvoir : le Culte du Dragon et la Force. Lorsque Arthur — protégé de Merlin, Prince de la Force — monte sur le trône, la situation politique s'améliore mais les conflits occultes dégénèrent. La Force et le Culte du Dragon s'opposent violemment et les Arcanes mineurs entrent dans la danse. Les quêtes des chevaliers de la Table Ronde se multiplient et transforment cette époque en légende.

Le retour des Bohémiens

◆ **Europe/environ 800 à environ 1400.**

Au cours du IIIe siècle, les Bohémiens ont immigré vers l'Orient. Appelés à l'aide par les Shen, convoqués à la cour du Roi du Monde, invités à Shangri-La par Bouddha, les hypothèses abondent. Les Bohémiens reviennent en Occident à partir du IXe siècle. Nombreux sont alors les Immortels qui goûtent aux joies de l'errance en compagnie de ces « frères » enjoués, malicieux et surtout détenteurs de grandes connaissances occultes.

La révélation alchimique

◆ **Europe/1000.**

En l'An Mil, le quatrième Conclave des Arcanes Majeurs a lieu à Venise. Le Glorieux Alliage, cinq Nephilim praticiens d'une Science occulte inédite, profite de l'occasion pour révéler leur secret : l'Alchimie. À la question « Qui peut construire un monde nouveau ? », les élus réunis à Venise se mettent d'accord sur la réponse « Quiconque s'ouvre à l'Alchimie ». Après la Magie et la Kabbale, une troisième voie vers l'Agartha s'offre ainsi aux Nephilim.

Le temps des abbayes

◆ **Europe/1000 à 1100.**

Presque soudainement, l'art roman apparaît et se répand à travers l'Europe. Des Nephilim sont intrigués. Après de longues observations, ils déterminent les capacités de ces édifices : canaliser la ferveur religieuse, calculer les conjonctions astrologiques, et peut-être même exercer un contrôle sur les Champs magiques. Ils en identifient également les pères : l'Ordre mathématique des Moines noirs disparu dès la fin du Xe siècle après avoir semé les graines de cette architecture.

Les croisades

◆ **Europe/1095 à 1270.**

Avec les croisades, les Templiers saisissent une occasion inespérée. Les voyages en Europe, en Afrique du nord et au Proche-Orient leur fournissent une excellente couverture pour rechercher et unifier les factions descendantes de Tubalcaan, le père fondateur du Temple de la Vie. Puis, elles leur permettent de mettre en place une incroyable machine économique et militaire et de s'afficher en pleine lumière. Malgré les efforts des Nephilim et des autres Arcanes mineurs, rien ne semble pouvoir arrêter le Temple…

Le temps des cathédrales

◆ **Europe/1100 à 1600.**

L'art gothique succède à l'art roman. Cette fois, les Nephilim — notamment la Roue de Fortune — ne sont pas pris au dépourvu et infiltre le mouvement. L'objectif est stupéfiant : renforcer la trame des Champs magiques pour limiter les fluctuations liées aux conjonctions. Le Temple finance l'opération, tandis que les vrais maîtres d'œuvre restent discrets, en arrière-plan. Trop ambitieux, le projet échoue mais ses participants y gagnent de grandes connaissances sur les énergies élémentaires.

Les enfants du Graal

◆ **Europe/1100 à 1244.**

Dans le sud-ouest de la France, Le Pagad, Prince du Bateleur, conduit le projet « Occitanie ». S'appuyant sur la foi cathare, il vise à créer un royaume de culture et de fraternité. Le Temple réagit : le Manteau Blanc Simon de Montfort prend la tête de la croisade albigeoise. Fanatique enragé, le chevalier détruit les unes après les autres les citadelles cathares. Montségur, le dernier refuge, tombe en 1244. *In extremis*, le Pagad prend la fuite avec le mystérieux trésor des Cathares.

La chute du Temple

◆ **Europe/1294 à 1314.**

Jamais le Temple n'a été aussi puissant… et jamais il n'a été aussi vulnérable : exposant au grand jour son système logistique et économique, le Bâton prend un risque inconsidéré. Entouré de conseillers Adoptés de l'Empereur et de la Maison Dieu, le roi de France Philippe le Bel s'attaque aux Templiers, capture le Grand Maître de l'époque, Jacques de Molay, et le fait condamner au bûcher. Le Grand Plan, sur le point d'aboutir, échoue.

La guerre de cent ans

♦ **Europe/1337 à 1453.**

Les Templiers n'ont pas pardonné à la France la trahison de son roi Philippe le Bel. Des dignitaires réfugiés en Angleterre profitent de tensions franco-britanniques pour exercer leur vengeance. Ils attisent les désaccords et déclenchent la guerre entre les deux pays. La France, en sérieuse difficulté, doit son salut à des Nephilim — comme Jeanne d'Arc — et des Selenim — comme Gilles de Rais — qui payent ainsi la dette contractée lors de la chute du Temple.

Le prophète des soumis

♦ **Moyen-Orient/612 à 632.**

Près de La Mecque, grâce à un Plexus, un Onirim sort de Stase et prend pour simulacre Mahomet, un homme qui médite dans une grotte. Le Kabbaliste invoque son guide Gabriel. Mais une maladresse le plonge en Ombre et une particularité du Ka-Soleil de Mahomet l'empêche d'en sortir. Gabriel apparaît devant Mahomet : l'homme est transfiguré. Union du Nephilim et de son simulacre, illumination du porteur de Ka-Soleil ou bien transfiguration de l'Onirim ? Même ceux qui le rejoignent dans ses quêtes ne parviendront jamais vraiment à le déterminer.

Le refuge maya

♦ **Amérique/environ 200 à environ 900.**

Les Selenim d'Amérique centrale s'aperçoivent que Suryo et les siens — leurs cousins ennemis des Guerres élémentaires — se sont réfugiés chez les Mayas. Les Nephilim sont à nouveau en danger. Mais un de leurs frères, Ocnantapen, s'interpose. Réfugié au fond d'une pyramide d'où il ne sort jamais, il contraint les Selenim à s'incliner devant sa magie. Les terres mayas deviennent un sanctuaire pour les Nephilim.

Le soleil de ténèbres

♦ **Amérique/environ 900 à 1524.**

Chef des Toltèques puis des Aztèques, Tezcatlipoca, un terrifiant et puissant Selenim, se rend maître de l'Amérique centrale. Le despote détruit la civilisation maya. Ocnantapen doit demander à ses frères de quitter le Yucatan. Les Nephilim partent alors pour l'Europe où ils retrouvent Shemesh devenu Prince du Soleil. Seule une poignée reste sur le continent américain, s'enfonçant dans les profondeurs souterraines à la recherche de savoirs perdus lors des Guerres élémentaires.

Le Sanctuaire des enfants de Phu

♦ **Asie/environ 900 à environ 1200.**

Les Bohémiens préparent leur retour en Occident, ou plutôt la plupart d'entre eux. En effet, Sara, Princesse des Manushs, confie une mission à quelques proches : chercher en Orient un site en harmonie avec la Terre et y établir les fondations d'un domaine magique à venir — « quand résonneront les tambours des cimes » selon les propos de Sara. Les Manushs choisissent Angkor, au Cambodge, et commencent leur œuvre, aidés par des Nephilim et des Shen qui entreront dans les légendes sous le nom des Apsaras.

La horde d'or

♦ **Asie/1224 à 1265.**

Des émissaires Templiers sont envoyés auprès de Gengis Khan pour lui proposer une alliance et devenir ensemble les maîtres du Proche et Moyen-Orient. Des Nephilim partent également pour la Mongolie afin de faire échouer ce projet : ils se heurtent à l'hostilité des Khan, Selenim de Sibérie peu accueillants vis-à-vis de leurs cousins. Les Nephilim se tournent alors vers l'Arcane-sans-Nom. Un adopté de Venise, Marco Polo, se rend en Asie et parvient à empêcher la signature du traité.

Les Nouveaux Mondes

Les portes de l'Alhambra

♦ **Europe/environ 1400 à 1492.**

Depuis le XIIIe siècle, les Nephilim profitent du souffle culturel de l'émirat de Grenade. Le palais de l'Alhambra, conçu à partir des savoirs arabes et juifs, est une véritable merveille enchantée par les Nephilim : ses portes s'ouvrent sur Aresh, le monde de Kabbale le plus méconnu. Grenade devient alors un lieu de pèlerinage et d'étude. En 1492, manipulées par les Templiers, les forces catholiques de reconquête de l'Espagne prennent Grenade et annihilent la magie qui anime l'édifice.

Le Couffin d'Or

♦ **Europe/environ 1400 à 1612.**

Prague attire l'attention du Lion Vert : la ville, construite selon les instructions de l'empereur germanique Charles IV, est en effet dotée d'un énorme potentiel magique. Le Lion Vert décide d'y réaliser son Grand Œuvre. En 1583, l'empereur Rodolphe II conseillé par le célèbre Pyrim s'y installe et fait de Prague la capitale de l'Alchimie. Le Grand Œuvre est tout proche. Mais Rodolphe sombre dans la folie. Le chaos s'empare alors de la cité. Les rêves du Lion Vert s'évanouissent.

La Renaissance

♦ **Europe/environ 1400 à environ 1600.**

À partir de l'Italie, l'Europe est gagnée par la Renaissance, mouvement artistique et philosophique. Trouvant ses racines dans les œuvres et légendes du passé, la Renaissance est un terreau formidable pour les Immortels. Les Herméthèques se développent, le symbolisme devient un véritable langage et le mysticisme s'érige en mode de vie. Les Guerres secrètes trouvent là un prolongement : dans l'ombre, dans les couloirs des palais, à l'aide des poisons et des stylets.

Les guerres de religion

♦ **Europe/environ 1500 à environ 1600.**

Depuis sa création, le Vatican est une place complexe de pouvoirs et d'intrigues. Profitant de la chute du Temple, le Pape s'est imposé comme une force majeure. Mais, fort du mouvement protestant qui émerge et qui déstabilise l'église catholique, le Bâton tente un retour en force. Le Bâton et le Pape sortent affaiblis de la lutte, et certains pensent que le Denier en a profité pour s'établir durablement dans l'appareil religieux.

La nouvelle Camelot

♦ **Europe/1551 à 1582.**

Inspiré par les Arthuriades, l'Onirim Uriel — incarné dans John Dee — gagne la reine Elisabeth à sa cause et transforme la cour d'Angleterre en une gigantesque

table ronde où cohabitent Immortels et humains. L'harmonie règne jusqu'à ce qu'Uriel soit approché par un certain Edward Kelley. L'Onirim commence alors à fréquenter les Stuart, des alliés du Temple. Puis sombrant dans la folie, il quitte Londres pour Cracovie et Prague. La nouvelle Camelot ne survit pas à son départ.

La Rose-Croix

◆ Europe/1614 à environ 1789.

Un coup de tonnerre retentit en 1614 à Cassel en Allemagne. Un livre révèle l'existence de la fraternité de la Rose-Croix et de son fondateur Christian Rozencreutz. Un deuxième ouvrage sort en 1615, puis un troisième en 1616. Les acteurs occultes se lancent sur cette piste inattendue et mettent à jour de nombreux R+C : Paracelse, Agrippa, Cagliostro, Maier, Dante, Descartes, Gœthe, etc. Ce n'est qu'en 1789 que la Coupe parvient à rejoindre l'ombre dont elle n'aurait jamais dû sortir.

Le Roi-Soleil

◆ Europe/1638 à 1715.

Une bataille occulte s'engage autour de Louis XIV... et de son frère jumeau ! Le Soleil, via la marquise de Lansac chargée d'élever l'enfant, et le Diable, via le cardinal Mazarin qui kidnappe le jumeau royal, entrent en conflit. Les Arcanes mineurs se mêlent à l'affaire. Même les Bohémiens apparaissent ouvertement dans les cours des miracles. La mort du souverain — ou de son jumeau ? — met fin à des intrigues auxquelles nombre d'acteurs ne comprennent eux-mêmes plus grand-chose.

Le siècle des Lumières

◆ Europe/1700 à 1800.

Le XVIIIe siècle passionne les Immortels. *L'Encyclopédie* enthousiasme les artisans du savoir, les loges maçonniques rassemblent les amateurs de rencontres, les droits de l'Homme fascinent les humanistes. Le réveil est brutal. Les Immortels comprennent que ces mouvements sont orchestrés par les Illuminés de Bavière. Pour la première fois, le Denier s'est montré et son visage — les conspirations et la manipulation — reste un vrai traumatisme.

Le poids de son regard

◆ Europe/1815 à 1866.

Le Lion Vert rejoint les Carbonari de Venise, un groupuscule agissant pour se libérer de l'occupation autrichienne. La présence du Lion Vert, l'initiation des Carbonari ou l'arrivée de figures comme Byron et Shelley plonge Venise dans un bouillonnement ésotérique. Le célèbre Pyrim croit enfin tenir l'endroit où établir son ultime domaine. Mais alors que les Autrichiens s'en vont, un conflit entre des Selenim et un étrange Roi-Carnaval met la ville à feu et à sang. Désespéré, le Lion Vert se retire.

L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée

◆ Europe/1888 à 1900.

À Londres, l'Aube Dorée attire les intellectuels de la haute société mais aussi des Immortels amusés par l'initiative. Cet amusement devient intérêt lorsqu'arrive Aleister Crowley aux connaissances ésotériques avérées et peut-être en relation avec le Mat. Puis l'intérêt se change en crainte quand ils découvrent la Sphère, une structure secrète au sein de l'ordre. La situation dérape. Aleister Crowley et la Sphère accomplissent des rituels qui conduisent... à l'Apocalypse, à l'ère de la Révélation.

Le nouveau continent

◆ Amérique du Nord/1400 à 1492.

L'Amérique fut découverte par les Templiers, à la recherche d'une base arrière pour se remettre de leur chute, dès le XIVe siècle. Rapidement, les rumeurs se multiplient. Au début du XVe siècle, le secret ne tient plus. Les autres acteurs occultes se lancent en quête du nouveau monde. Les Templiers comprennent qu'il leur faut eux-mêmes dévoiler l'existence du continent pour en garder le contrôle : en 1492, Christophe Colomb « trouve » l'Amérique. Le bailliage *Terrae Novae* est fondé.

Les guerres indiennes

◆ Amérique du Nord/1662 à 1812.

Depuis le XVIe siècle, les Immortels amérindiens, les Wowakan, regardent avec inquiétude l'arrivée croissante des hommes blancs. Leurs frères d'Europe débarquent et les avertissent du danger : le Bâton se dissimule parmi les Anglais alors que l'Épée se cache chez les Français. Les guerres indiennes éclatent. Habilement, le Temple sait utiliser ses alliés britanniques puis les abandonner au moment opportun. Quand l'indépendance est déclarée, le Temple contrôle la situation.

La Conquête de l'Ouest

◆ Amérique du Nord/1812 à 1890.

Le Temple poursuit les Wowakan jusque dans l'Ouest — d'autant plus qu'ils devinent, dans les légendes indiennes, la présence d'importants gisements d'Orichalque de l'autre côté du continent. La résistance s'organise. Les Indiens épaulent les Wowakan et leurs frères européens dans une lutte sans merci. Le Bâton ne se trompe pas de cible : la machine des Templiers broie les Indiens. Sans leurs alliés, les Wowakan sont perdus. Le Temple devient le maître omnipotent des États-Unis d'Amérique.

Les cités d'or

◆ Amérique centrale et du Sud/environ 1400 à 1533.

Quand Suryo fuit la menace du « soleil de ténèbres » lors des Guerres secrètes, quelques Immortels restent en Amérique. Ils se réfugient finalement dans les Andes où ils fondent les cités d'or. Les Incas les vénèrent et s'en inspirent pour leur civilisation. Cette union de fait, mutuellement satisfaisante, dure jusqu'à l'arrivée des Conquistadors, masque du Temple. Les Incas protègent alors les Immortels : le sacrifice de Cuzco, leur capitale, sert de leurre pour empêcher la découverte des cités d'or.

Les conquistadors

◆ Amérique centrale et du Sud/1520 à 1533.

Les Templiers devinent des forces occultes dissimulées derrière les peuples d'Amérique centrale et d'Amérique du Sud. Cortés, Alvarado, De Olid, Pizarro, Almagro, le Bâton mobilise ses meilleurs hommes pour détruire cette menace. Les conquistadors déferlent sur les Aztèques, les Mayas, les Incas. Malgré l'aide des Immortels

européens infiltrés dans les rangs des envahisseurs, comme Velázquez, la lutte est inégale. Les antiques civilisations disparaissent dans le flot tumultueux des événements.

La Révélation

La Grande Guerre

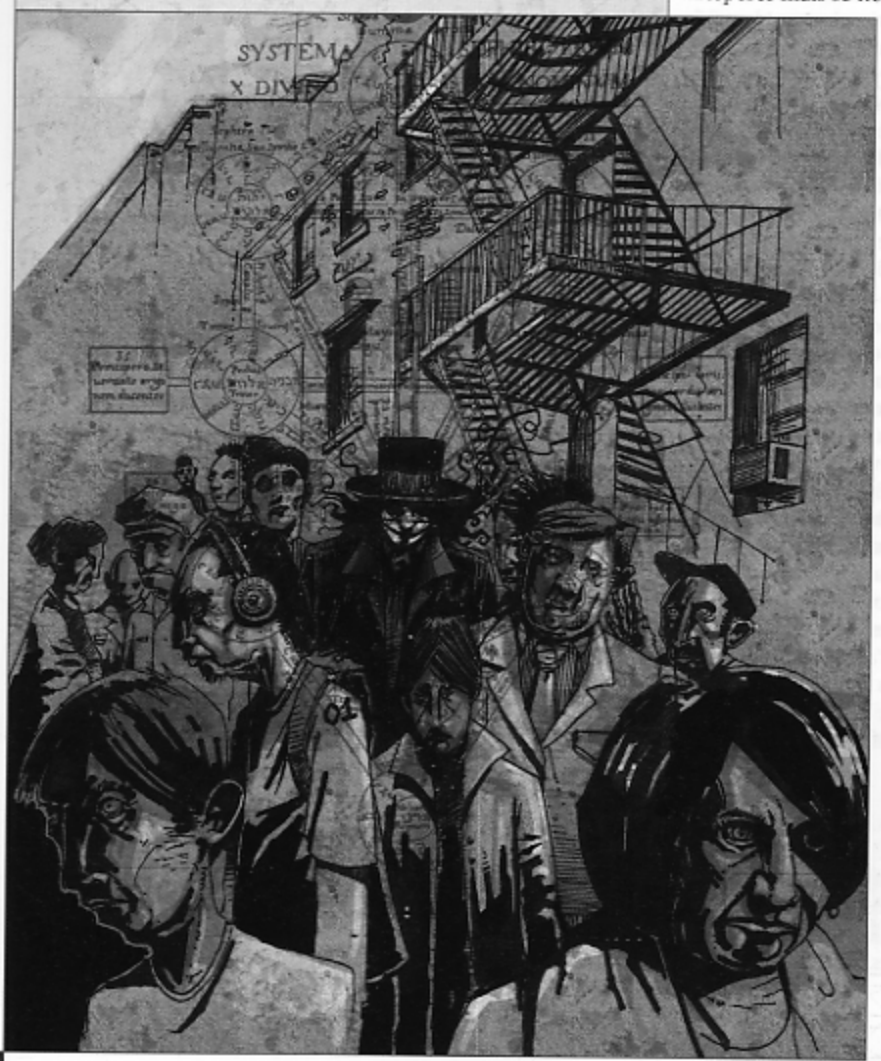
◆ Monde/1914 à 1918.

Les rancœurs entre l'Autriche-Hongrie et la Serbie font basculer l'Europe, puis d'une manière plus restreinte les autres continents, dans la première guerre mondiale. Les acteurs occultes sont sur la défensive. Chacun est persuadé qu'il s'agit d'une manœuvre du camp adverse. Mais assez vite, un constat s'impose : l'horreur n'est due qu'à la folie des hommes. Les plus éclairés — ou les plus mythomanes ? — y voient le signe de l'Apocalypse infiltrant les consciences.

Les Années noires

◆ Monde/1933 à 1945.

Hitler est nommé chancelier. Berlin devient la cour des intrigues occultes européennes. L'Arche d'Alliance, le Graal, la terre creuse, l'extermination des Juifs et des Bohémiens, en marge de la guerre, le troisième Reich multiplie les offensives ésotériques. C'est d'ailleurs peut-être cet éparpillement qui permet à ses adversaires de le faire tomber.



Le gouvernement mondial

◆ Monde/1945 à nos jours.

À la fin de la deuxième guerre mondiale, l'Organisation des Nations Unies est fondée. Soudainement le spectre des Illuminés de Bavière — à l'origine du siècle des Lumières pendant les Nouveaux Mondes — ressurgit. Tous voient la main du Denier dans ce projet et investissent massivement la nouvelle structure. La lutte d'influence commence : des dizaines de commissions, cellules, bureaux, sont créés. La plupart du temps, l'ONU, toute à ses querelles internes, est quasi-paralysée.

La menace communiste

◆ Monde/1947 à 1985.

Avec la Guerre froide, l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques devient l'ennemi juré des États-Unis d'Amérique. Derrière cette opposition se cachent des adversaires acharnés des Templiers. Les Nephilim essayent de contacter ces alliés inespérés mais se heurtent à une violente hostilité. À l'Est, Les Nephilim sont indésirables. Vers 1985, pour des raisons inconnues, les maîtres occultes de Moscou abandonnent le régime soviétique. Le bloc communiste s'effondre dans les années qui suivent.

La CEE

◆ Europe/1957 à aujourd'hui.

La constitution de la CEE déclenche une nouvelle crise de paranoïa. Il semble dorénavant que plus aucune structure supra-nationale ne puisse voir le jour sans que les Arcanes mineurs et Majeurs y voient la main du Denier. Tout comme l'ONU, la CEE est donc infiltrée. Pourtant, malgré les tentatives de sabordage, la construction avance inexorablement : la preuve pour certains que leurs peurs « conspirationistes » sont bel et bien fondées !

La Terre promise

◆ Proche et Moyen-Orient/ 1948 à 1987.

Grâce à l'ONU, l'État d'Israël est créé en 1948. Mais les efforts pour la mettre à jour restent

infructueux. Une agitation ésotérique anime Jérusalem : le patrimoine juif — et donc la Kabbale — est l'objet de nombreuses investigations et mêmes d'échanges inattendus entre factions adverses. La situation change en 1987 : ces recherches deviennent indésirables et une branche spéciale du Mossad se charge de décourager les imprudents. Une puissance occulte s'installe rapidement dans les rouages du pouvoir du jeune pays.

Les années rugissantes

◆ Amérique/1919 à 1929.

Le commerce américain a largement profité de quatre ans de guerre en Europe. Les États-Unis d'Amérique deviennent alors le terrain d'un affrontement économique impitoyable entre le Temple, le Denier et les Nephilim — notamment les Adoptés de l'Empereur. Le *crack* boursier de 1929 marque un arrêt des hostilités. Les Templiers sont frappés de plein fouet. Le Denier et l'Empereur sont conscients d'avoir évité le pire. Avec des acteurs désormais plus prudents, la guerre économique devient plus feutrée.

Le Papillon obsidienne

◆ Amérique/1931.

À New York, un groupe d'occultistes manipulés par plusieurs Arcanes mineurs trouve un poignard lié à Itzlapalotl, une divinité d'Amérique centrale. L'objet inspire les spéculations les plus folles : Itzlapalotl est tantôt un Selenim tantôt un Saurien ; l'arme est parfois une sorte de Stase, plus tard un focus pour l'invoquer ou même un artefact pour le contrôler. Grâce à l'alliance de Nephilim et d'initiés Indiens Yaqui, la menace est écartée… mais le poignard reste finalement introuvable.

La nouvelle frontière

◆ Amérique/1960 à 1969.

Dans sa mise au point des Galions élémentaires — des navires magiques capables de voyager dans les Akashas — le Temple imagine un projet fou : tester la nef de Lune sur l'astre lunaire lui-même. La course aux étoiles commence, la contre-course aussi. Des chercheurs jusqu'au président Kennedy, les victimes s'amoncellent. Le coup fatal vient des R+C qui, dans l'espace, détruisent Apollo 11. Sur terre, en studio, le Temple organise une mascarade pour garder la tête haute.

Le toit du monde

◆ Amérique/1950 à nos jours.

Pour des raisons stratégiques, la Chine envahit le Tibet. Cet événement passe inaperçu aux yeux des acteurs occultes jusqu'au début des années 1980. Puis, des légendes oubliées depuis les Compacts secrets voire les Guerres élémentaires — Shangri-La, les Sages blancs et le Roi du Monde — refont surface et semblent désormais motiver l'occupation chinoise. Malgré les efforts de nombreux Immortels d'Orient ou d'Occident, les mystères du Tibet — s'ils existent ! — restent entiers.

D'autres détails

Il est souhaitable que votre personnage ne se définisse pas exclusivement par ces couples. Vous êtes libres de discuter de tout autre détail avec votre MJ qui pourrait étoffer votre rôle dans *Nephilim : Révélation*. Ces informations complémentaires peuvent être imposées par les besoins du MJ et de ses scénarios — et cela peut d'ailleurs se produire bien après la création de personnage —, mais vous pouvez tout à fait ajouter à votre personnage des anecdotes historiques de votre connaissance, ou même inventées.

La Stase

Ce point ne concerne que les Nephilim car les Selenim et les Arkaïm n'ont pas de Stase — sauf si une blessure indique le contraire. Pour déterminer la Stase de votre Immortel, lancez un D20, reportez-vous à la liste ci-dessous et choisissez l'une des propositions parmis celles correspondant aux époques vécues par votre personnage. Si vous êtes un Selenim, vous ne consultez que la liste Révélation.

Sauf, si votre Immortel est un ancien Nephilim devenu Selenim, vous effectuez un tirage pour déterminer quelle fut votre Stase au moment de la transformation. Ce qui reste de votre Pentacle s'y trouve désormais enfermé. Ce détail n'a pas d'incidence sur votre Selenim ou sur sa pratique des Sciences occultes.

Les Guerres élémentaires

1 — **Bâton sculpté en forme de cheval**
2 — Poterie en terre cuite
3 — **Collier en nacre**
4 — Fossile porte-bonheur
5 — **Peau d'ours séchée et peinte**
6 — Bracelet d'os
7 — **Totem animiste en bois sculpté**
8 — Poignard d'obsidienne
9 — **Propulseur en os de baleine**
10 — Crâne d'ours gravé
11 — **Tambour de chaman**
12 — Statuette de déesse-mère en os
13 — **Menhir gravé**
14 — Peigne en bois de renne ciselé
15 — **Bouclier rond en bronze**
16 — Casque à cimier ouvragé
17 — **Chaudron**
18 — Glaive en pierre
19 — **Flûte en os**
20 — Tablette de pierre gravée

Les Compacts secrets

1 — Chanfrein en or
2 — **Bouclier en osier**
3 — Statuette en terre cuite d'Anubis
4 — **Poitrail ouvragé**
5 — **Masque mortuaire**

6 — Sceau cunéiforme
7 — Statue de roi en ivoire
8 — Tablette d'argile
9 — Coquille de murex
10 — Masque d'or de Mycène
11 — Corne à boire en ivoire
12 — Statue de Gorgone en pierre
13 — Caducée en bronze
14 — Pectoral solaire
15 — Fer de lance hoplite
16 — Statuette en bronze d'Hermès
17 — Casque à cimier
18 — Stèle funéraire dédiée à Lilith
19 — Couteau sacrificiel de Baal
20 — Statue en argent d'Astarté

L'Hermétisme

1 — Nécessaire à parfum
2 — Torque de bronze
3 — Couteau sacrificiel de devin
4 — Figurine d'un dieu en granit
5 — Pointe de pilum
6 — Stylet de lecture de la Torah
7 — Statuette de Vénus
8 — Casque à cimier romain
9 — Moëllon de pierre extrait des murailles de Massada
10 — Fibule ouvragée en argent
11 — Pierre gravée de caractères oghamiques
12 — Épée de chevalier
12 — Crucifix enrichi d'entrelacs celtes
14 — Sceau de l'empire en ivoire
15 — Nécessaire à écriture
16 — Pétroglyphe sacré
17 — Encensoir de bronze
18 — Lance de fantassin
19 — Portrait de l'Empereur Justinien
20 — Pointe de flèche

Les Guerres secrètes

1 — Harpe de troubadour
2 — Tapisserie à la Licorne
3 — Bible enluminée
4 — Sceau occitan
5 — Livre d'heures enluminé
6 — Épée longue
7 — Bijou d'or et d'argent
8 — Crucifix gothique
9 — Carnet de pilote portugais
10 — Casque de conquistador
11 — Roue de torture de l'Inquisition
12 — Cimeterre maure
13 — Cuirasse de lansquenet
14 — Dague main-gauche de duelliste
15 — Exemplaire unique des révélations du Christ sur la Kabbale
16 — Confessions d'un noble
17 — Étendard militaire
18 — Cape d'un roi franc
19 — Vitrail d'une chapelle
20 — Arbalète

Les Nouveaux Mondes

1 — Parchemin écrit par Byron
2 — Stylet finement gravé
3 — Astrolabe d'explorateur
4 — Lunette astronomique
5 — Plume d'écriture de Shakespeare
6 — Statuette de faune en bois
7 — Pistolet d'apparat
8 — Bijou baroque en nacre
9 — Rapière de mousquetaire
10 — Lunette astronomique
11 — Carnet de notes de Molière
12 — Narguilé
13 — Bouclier de janissaire
14 — Coran avec reliure précieuse
15 — Service à thé
16 — Pierre gravée de symboles maçonniques
17 — Toile inconnue de David
18 — Machine de Lavoisier
19 — Épée maçonnique de cérémonie
20 — Montre à gousset

La Révélation

1 — Portrait de Dorian Gray
2 — Poste de T.S.F
3 — Casque de soldat anglais
4 — Plaque d'identité de G.I.
5 — Oscilloscope
6 — Ordinateur
7 — Cuillère
8 — Portefeuille
9 — Appareil photo
10 — Téléphone portable
11 — Gargouille sur Notre-Dame
12 — Caméra de surveillance
13 — Agenda électronique
14 — Borne kilométrique
15 — Antenne de télévision
16 — Machine à écrire
17 — Lampe
18 — Stylo-plume
19 — Console de jeux
20 — Ventilateur

LES SIMULACRES

Tous les humains, et donc tous les simulacres potentiels, sont décrits de la même manière. Nous vous proposons dans ce chapitre dix corps d'accueil. Vous devez en choisir un. Vous êtes évidemment libre de proposer un autre simulacre — de votre conception — à votre MJ.

NOTE : *si vous jouez un Ar-Kaïm, vous devez négliger le paramètre Ka-Soleil des simulacres, car seul celui du Cœur de votre personnage a une importance.*

Artiste « New Age »

Sexe : féminin.
Âge : 29 ans.
Fortunée (petite maison sur une île, atelier de peinture, harpe celtique, robes légères, grosse berline et ordinateur portable avec accès Internet).
Peu Savante.
Assez Sociable.
Caractéristiques : Assez Forte, Assez Endurante, Agile, Assez Intelligente, Assez Séduisante.
Ka-Soleil : Peu Initiée.
Compétences : Art (deux au choix), Empathie, Savoir-faire (Bricolage) et Ésotérisme.

Riche héritière, en profite pour donner à tout un chacun sa vision personnelle du monde, diffuse ses œuvres par le biais des nouveaux médias.

Gardien de la paix placide

Sexe : masculin.
Âge : 42 ans.
Peu Fortuné (pistolet automatique 9 mm, vieille voiture et écharpe d'un club de football).
Peu Savant.
Assez Sociable.
Caractéristiques : Fort, Endurant, Assez Agile, Assez Intelligent et Assez Séduisant
Ka-Soleil : Peu Initié.
Compétences : Connaissance (Administration), Armes (De poing), Discrétion, Observation et Piloter (Voiture).

Content de son boulot tranquille, supporter de la plus proche équipe de football, aime à regarder des matchs avec des collègues et de la bière.

Musicien underground

Sexe : masculin.
Âge : 22 ans
Peu Fortuné (tee-shirt à l'emblème d'un groupe de *hard-rock*, moto bricolée, petit studio d'enregistrement et guitare électrique, le même modèle que son idole)
Peu Savant.
Assez Sociable.
Caractéristiques : Assez Fort, Assez Endurant, Assez Agile, Intelligent et Séduisant.
Ka-Soleil : Peu Initié.
Compétences : Art (Comédie), Art (Musique), Influence, Sciences (Électronique) et Piloter (moto).

Étudiant de principe, il passe ses nuits à jouer de la musique dans de petites salles réservées aux amateurs. Bénéficie du respect de ses amis musiciens.

Écrivain occulte

Sexe : féminin.
Âge : 36 ans.
Peu Fortunée (maison de campagne, voiture *break*, ordinateur de bureau et bibliothèque sur l'ésotérisme).
Assez Savante.
Peu Sociable.
Caractéristiques : Assez Forte, Assez Endurante, Assez Agile, Très Intelligente et Assez Séduisante.
Ka-Soleil : Assez Initiée.
Compétences : Art (Littérature), Connaissance (Histoire), Psychologie, Recherche d'informations et Ésotérisme.

Férue d'histoires locales, s'est prise d'intérêt pour les sociétés secrètes et les mystères de l'occulte. Se croit poursuivie et de vient de plus en plus suspicieuse.

Garde du corps névropathe

Sexe : masculin.
Âge : 28 ans.
Assez Fortuné (pistolet automatique 9 mm, *talkie-walkie*, oreillette, costume élégant et moto).
Peu Savant.
Peu Sociable.
Caractéristiques : Fort, Endurant, Assez Agile, Assez Intelligent et Assez Séduisant.
Ka-Soleil : Peu Initié.

LES SIMULACRES

Tous les simulacres proposés obéissent au format de description suivant.
Fortuné (Possessions) : représente les ressources du simulacre (ce qu'il possède de plus significatif, selon sa fortune).
Savant : mesure la connaissance de son environnement et de la société du simulacre.
Sociable : facteur qui sert à déterminer l'impact de la famille et des amis sur la vie du simulacre.
Caractéristiques : Fort, Endurant, Agile, Intelligent et Séduisant.
Ka-Soleil : représente la force de caractère, les connaissances et l'éveil (au sens figuré) de votre simulacre
Compétences : la liste des Compétences — y compris les Traditions — significatives, au niveau Compagnon (C), du simulacre.
À cette liste, le joueur rajoute cinq compétences au choix notées à Apprenti (A).
NOTE : vous devez choisir un nom à votre simulacre avant de jouer. Gardez à l'esprit qu'il ne s'agit pas du nom de votre personnage mais bien celui de votre corps d'accueil.

Compétences : Armes (De poing), Arts martiaux, Observation, Piloter (moto), Sport (Athlétisme).

Équipé d'une oreillette et d'un talkie-walkie, *il surveille tout ce qui se passe autour de lui. Le visage crispé de tics nerveux hérités d'une guerre quelconque, il tente d'afficher une attitude calme.*

Historien pédant

Sexe : masculin.
Âge : 45 ans.
Peu Fortuné (ordinateur de bureau, agenda électronique et voiture neuve).
Assez Savant.
Peu Sociable.
Caractéristiques : Assez Fort, Assez Endurant, Assez Agile, Intelligent et Séduisant.
Ka-Soleil : Assez Initié.
Compétences : Art (Architecture), Connaissance (Histoire), Langue (Latin), Langue (une langue vivante au choix), Recherche d'informations.

Issu d'une formation classique, pense tout savoir de l'histoire et des faits qui se produisent dans le monde, méprise les antiquaires.

Astrologue au rabais

Sexe : féminin.
Âge : 37 ans.
Assez Fortunée (bureau de consultation dans l'appartement, tarot divinatoire, bibliothèque « occulte » et pendule).
Peu Savante.
Peu Sociable.
Caractéristiques : Assez Forte, Assez Endurante, Assez Agile, Intelligente et Séduisante.
Ka-Soleil : Peu Initiée.
Compétences : Art (Comédie), Observation, Connaissance (Psychologie), Usage (célébrité) et Rituels.

Piètre étudiante en psychologie, s'est décrétée voyante grâce à de faux diplômes étrangers. Auteur de livres et vidéos sur la voyance et l'occultisme.

Juriste flambeur

Sexe : masculin.
Âge : 42 ans.
Assez Fortuné (grosse voiture de sport, grande maison en banlieue, ordinateur de bureau et portable, téléphone portable).
Assez Savant.
Peu Sociable.
Caractéristiques : Assez Fort, Assez Endurant, Agile, Intelligent et Assez Séduisant
Ka-Soleil : Assez Initié.
Compétences : Art (Comédie), Connaissance (Administration), Empathie, Recherche d'informations et Usage (*jet-set*).

Brillant esprit, issu d'une grande faculté de droit et repéré par une grande entreprise, vie aisée et facile.

Océanographe militante

Sexe : féminin.
Âge : 32 ans.
Peu Fortunée (matériel de plongée, appareil photo sous-marin et catamaran amarré à La Trinité-sur-Mer).
Assez Savante.
Pas Sociable.
Caractéristiques : Assez Forte, Assez Endurante, Agile, Intelligente et Séduisante.
Ka-Soleil : Peu Initiée.
Compétences : Connaissance (Biologie), Empathie, Piloter (bateau), Recherche d'informations et Sport (Nager).

Jeune femme sportive, a effectué un voyage sur la Calypso, mène différentes études sur les dauphins

Informaticien paranoïaque

Sexe : masculin.
Âge : 24 ans.
Peu Fortuné (ordinateur bricolé, nombreuses pièces détachées et accès Internet).
Assez Savant.
Peu Sociable.
Caractéristiques : Assez Fort, Assez Endurant, Agile, Intelligent et Assez Séduisant.
Ka-Soleil : Peu Initié.
Compétences : Science (Mathématiques), Science (Électronique), Langue (anglais) et Savoir-faire (Bricolage).

Solitaire, enfermé dans son studio mal entretenu, il passe son temps libre à « surfer sur le Net » et à déjouer des conspirations gouvernementales.

Note : *les joueurs de Selenim choisissent un simulacre qui leur apportent des Caractéristiques mais pas de Compétences. Ce simulacre doit être rebaptisé en fonction de son époque d'origine* (cf. *Initiation du Selenim*).

Des noms

Il convient enfin de lui trouver un nom de simulacre — nom usuel pour les profanes — et un autre, celui de l'Immortel, qu'il porte depuis toujours quel que soit son corps d'accueil. Pour ce dernier, vous pouvez vous inspirer de figures mythologiques, de héros de la littérature ou de personnages historiques. Comme exemples de figures de *Nephilim : Révélation*, on peut citer évidemment Prométhée, Ulysse, Pelagos, Saint Michel et bien d'autres encore. Sinon, pour un nom plus « personnel », n'hésitez pas à imaginer un nom rempli de consonantes dures (telles des « K » ou des « C ») mêlées de « Ä » ou de « Ë » dont les Nephilim et les Selenim raffolent.

Les Ar-Kaïm prennent pour vrai nom, pour identité magique, celui d'une personne représentant quelque chose d'important pour l'humain qui lui a permis d'exister. Ce nom peut donc être celui d'une *star*, d'un groupe célèbre, d'un personnage fictif, etc.

les SIMULACRES

L'humanité est l'espèce animale dont le Ka-Soleil est le plus développé. Les Immortels vivent dans le corps d'êtres humains ou d'animaux, corps qu'ils utilisent pour se mouvoir et interagir avec le monde des profanes. Les espèces qui (trans)portent des Nephilim, des Selenim ou des Ar-Kaim sont appelés des simulacres. Votre Immortel a donc un simulacre dont il possède les connaissances. Cependant, vous n'interprétez pas sa personnalité : votre personnage contrôle ce corps, il a accès à l'expérience accumulée par celui-ci avant l'incarnation, mais la personnalité de l'hôte involontaire du Nephilim, et de bien des Selenim, est en sommeil. C'est d'ailleurs pour cette raison que bien des Immortels considèrent les humains comme de simples véhicules.

Malheureusement, le Ka-Soleil représente un obstacle pour l'incarnation, une source de danger qui se manifeste au travers du phénomène d'Ombre.

Une fois incarné, un Immortel connaît une période d'adaptation, nécessaire pour se familiariser avec sa nouvelle époque, la vie et l'entourage de son simulacre. Si l'humain est moins Initié (Ka-Soleil) que l'Immortel (Ka dominant), cela ne prend que quelques secondes. Dans le cas contraire, le tableau ci-dessous indique la période de temps pendant laquelle l'Immortel, affaibli et désorienté par la lutte qu'il vient de livrer contre son simulacre, connaît des difficultés (*cf.* p. 149).

Tous les humains, qu'ils soient ou non « habités » par des Immortels, sont définis dans les règles de *Nephilim : Révélation* par des paramètres techniques. Ces éléments notés sont les Caractéristiques, ou l'innées, les Compétences, ou le culturel, et les Caractéristiques sociales, ou l'interaction avec le monde profane.

L'OMBRE

Si un joueur incarnant un Nephilim obtient une Maladresse lorsqu'il tente u action avec une Compétence du simulacre de son personnage, la personna de ce corps d'accueil se réveille. Le Pentacle de l'Immortel est alors chassé du co mais reste lié à lui. En Vision-Ka, un observateur voit l'essence magique l'Immortel flotter autour de son simulacre.

Tant qu'il est en Ombre, un Immortel ne peut plus rien faire. Le joueur d' personnage en Ombre assiste à la partie mais ne peut plus agir.

Au cours d'une Ombre, un simulacre récupère ses moyens et ses connaissan Son plus récent souvenir est la dernière Ombre de l'Immortel, ou l'instant précéda l'incarnation si c'est la première fois que ce phénomène magique a li La durée d'une Ombre est en fonction du niveau d'Initié du simulacre et du j de la semaine où ce phénomène a lieu. On considère la date du point de vue la symbolique élémentaire (Lune pour lundi, etc.) et on la compare à l'Élém qui domine l'Immortel. Ainsi, le lundi est favorable aux Onirim, tandis le mardi, qui est le jour de la semaine associé au Feu, leur est défavorable. Le jour de la semaine indique l'unité de la durée de l'Ombre et le Ka-Soleil simulacre la durée proprement dite.

	Jour				
Ka-Soleil	Favorable	Neutre	Défavorable	Samedi	Dimanc
Pas Initié	1 tour	1 mn	1 heure	1 jour	1 mois
Peu Initié	2 tours	2 mn	2 heures	2 jours	2 mois
Assez Initié	3 tours	3 mn	3 heures	3 jours	3 mois
Initié	4 tours	4 mn	4 heures	4 jours	4 mois
Très Initié	5 tours	5 mn	5 heures	5 jours	5 mois

Note : une période d'Ombre se détermine le jour où elle commence. Une cette durée déterminée elle n'évolue plus. Ainsi, si elle doit s'étendre sur p sieurs jours, elle n'est pas recalculée chaque jour.

TEMPS D'ADAPTATION D'UNE INCARNATION

Le Nephilim est... / Le simulacre est...	Pas Initié	Peu Initié	Assez Initié	Initié	Très Initié
Pas Initié	1 mn	–	–	–	–
Peu Initié	2 mn	1 mn	–	–	–
Assez Initié	3 mn	2 mn	1 mn	–	–
Initié	4 mn	3 mn	2 mn	1 mn	–
Très Initié	5 mn	4 mn	3 mn	2 mn	1 mn

LES CARACTÉRISTIQUES

AGILE
Pas Agile: *enfant en bas âge, personne handicapée, individu maladroit chronique au point d'en être comique.*
Peu Agile: *individu disposant de deux mains gauches, personne réfractaire à la technologie, maladroit chronique.*
Assez Agile: *individu moyen, depuis le « jogger » en train de faire ses étirements jusqu'à l'informaticien stressé qui se plaint d'avoir mal au dos en se penchant pour ramasser son crayon.*
Agile: *contorsionniste de cirque, pickpocket, individu hyperlaxe bizarrement conformé, tireur de foire.*
Très Agile: *génie de l'électronique, MacGyver, mutant aux articulations élastiques, tireur d'élite du GIGN présent dans tous les concours de tir internationaux.*

ENDURANT
Pas Endurant: *enfant en bas âge, homme tuberculeux en phase terminale, personne âgée.*
Peu Endurant: *personne asthmatique, adolescent dispensé de sport qui courre avec les filles (quand il court), jeune fille jouant la comédie de la fatigue parce qu'elle a mal aux pieds.*
Assez Endurant: *individu moyen, depuis le bel athlète qui vous donne l'heure à l'horloge de la cathédrale dont vous distinguez à peine les flèches jusqu'à l'adolescent boutonneux avec ses lunettes en cul de bouteille qui tient soixante-douze heures d'affilée lors d'une partie de jeu en réseau.*
Endurant: *marathonien, gérant de start-up, étrange indien d'Amazonie qui dort trois heures par nuit et peut courir chaque jour huit heures d'affilée, pendant une semaine.*
Très Endurant: *yogi de réputation mondiale qui dort sur un lit de lames de rasoir et de verre brisé depuis dix ans, héros de guerre rampant sur ses deux moignons de jambes pour faire sauter le nid de mitrailleuse à la grenade avec dix balles dans le corps, astronaute surentraîné (40/20 à chaque œil, survit à une accélération de 10 g sans même s'évanouir).*

FORT
Pas Fort: *enfant en bas âge, personne très âgée ou souffrant de troubles musculaires graves, mais capable de se déplacer.*
Peu Fort: *individu souffreteux, adolescent, personne âgée faisant l'effort de se maintenir en forme.*
Assez Fort: *individu moyen, depuis le « jogger » ordinaire jusqu'au sportif du dimanche.*
Fort: *sportif professionnel, individu particulièrement massif faisant des efforts pour développer sa musculature.*
Très Fort: *brute avérée, personne capable d'efforts incroyables dignes d'un Hercule de foire, sportif de très haut niveau.*

INTELLIGENT
Pas Intelligent: *enfant en bas âge, idiot du village, individu complètement illettré et peu désireux de fournir le moindre effort afin de cesser de l'être.*
Peu Intelligent: *individu limité, personne peu éduquée, sportif bas de plafond.*
Assez Intelligent: *individu moyen, depuis la concierge au bas de l'escalier et ses mots croisés jusqu'au brillant candidat de jeu télévisé aux réponses plus précises que celles du dictionnaire.*
Intelligent: *professeur, philosophe, mathématicien.*
Très Intelligent: *génie avéré, champion d'échec d'envergure internationale, humaniste capable de disserter intelligemment sur n'importe quel sujet.*

SÉDUISANT
Pas Séduisant: *monstre hideusement défiguré fuyant l'humanité, psychopathe évadé d'un QHS.*
Peu Séduisant: *psychopathe discret, individu socialement inadapté, clown malgré lui.*
Assez Séduisant: *individu moyen, depuis la jolie fille perdue dans ses pensées qui prend chaque matin le métro sur le quai d'en face jusqu'au prétentieux un peu fatiguant qui vous poursuit de ses assiduités qu'il croit discrètes.*
Séduisant: *top model, Arsène Lupin. Ouirim avéré – et pourtant, ça n'en est pas un.*
Très Séduisant: *génie du crime, tortionnaire aussi gros, fort et impressionnant qu'il est laid, acteur doté d'un charisme surhumain (choisissez votre star préférée), agent secret surentraîné capable de se faire passer pour votre mère – et vous n'y verriez que du feu !*

L'INNÉ

Le Ka-Soleil est le propre de l'homme et l'objet de convoitise de bien des Immortels. Il mesure à la fois la volonté, le courage et la destiné — c'est-à-dire si les mortels sont promis à quelque action d'éclat ou s'ils vont avoir une grande influence sur la société humaine. Ces trois notions sont inévitablement entremêlées : un homme doté d'une indomptable volonté a souvent tendance à en vouloir plus que les autres et à faire en sorte d'être satisfait, de sorte que les « puissants » du monde profane ont souvent un fort Ka-Soleil, sans qu'il soit possible de séparer ce qui est dû à une forte volonté, à un destin favorable ou à l'ascendant qu'ils ont sur leurs contemporains.

Certaines sociétés secrètes humaines, les Arcanes mineurs, ont développé des techniques occultes permettant à leurs dignitaires d'élever leur Ka-Soleil.

Comme tous les autres Ka, celui des hommes est noté en Initié sur l'échelle des Caractéristiques, de Pas Initié (1) à Très Initié (5).

Le Ka-Soleil est le Ka dominant des humains.

Les Caractéristiques sont les données techniques, les valeurs qui mesurent les qualités innées des individus, leur capacité à entreprendre quoi que ce soit. Elles sont utiles pour décrire un humain et sont utilisées dès que l'issue d'une action n'est pas assurée.

AGILE

Agile mesure la coordination et la souplesse d'un individu. C'est aussi la marque de son degré d'adaptabilité et de sa capacité à envisager l'ensemble des problèmes techniques nécessitant habileté et dextérité. Cette Caractéristique concerne tout autant les électroniciens que les pickpockets.

Cette Caractéristique est donc synonyme de dextérité et d'adaptabilité.

ENDURANT

Endurant décrit la résistance tant physique que mentale. Cette Caractéristique recou-

vre l'aptitude à supporter tout autant le froid, les blessures et les privations que la présence de son ennemi juré sans trahir sa haine. Un individu particulièrement endurant aura sans doute une bonne vue et, même s'il n'est pas sportif, sera en bonne forme. Cette Caractéristique est donc synonyme de constitution et d'instinct.

Fort

Fort est la mesure du développement musculaire et de la puissance physique. Cette Caractéristique qualifie aussi la pugnacité et la rage de vaincre. Elle est associée aux lutteurs, non seulement pour désigner leur capacité à déployer leur force musculaire, mais aussi leur force mentale.

Cette Caractéristique est donc synonyme de force et de pugnacité.

Intelligent

Intelligent qualifie la facilité avec laquelle un individu se sert de son intellect, que ce soit dans le cadre d'un simple exercice de mémoire ou d'un problème de logique pure. Cette Caractéristique indique aussi l'étendue de la culture générale. Elle implique tout autant l'agilité mentale que le sens de l'observation et l'analyse des faits observés.

Cette Caractéristique est donc synonyme d'intelligence et de perception.

Séduisant

Séduisant indique le degré de sociabilité d'un individu. Cela peut être à la fois pour se fondre ou s'intégrer dans la société mais aussi au contraire pour s'en séparer et pour s'y cacher sans s'y mêler.

Cette Caractéristique est donc synonyme de charisme et de savoir-vivre.

Compétences et tradition

Les Compétences sont des données ludiques utilisées dans les règles pour déterminer à quel point un personnage est doué pour résoudre une action, quelle que soit la Caractéristique employée. Les Compétences sont notées sur une échelle de quatre valeurs : Profane, Apprenti, Compagnon et Maître. Chacun de ces niveaux de Compétence influence la difficulté d'une action, et la modifie, la rendant ainsi parfois plus ou moins Difficile.

Les Compétences à...	décalent la difficulté de
Profane	deux lignes en défaveur du personnage
Apprenti	d'une ligne en défaveur du personnage.
Compagnon	d'aucune ligne.
Maître	d'une ligne en faveur du personnage.

Exemple : *un personnage Peu Fort et Maître en Sport (Natation) décide de traverser un fleuve à la nage. Le MJ estime qu'une telle action est Difficile pour qui que ce soit. La Compétence du nageur décale la difficulté de l'action d'un adverbe en sa faveur : la traversée est pour lui Assez Difficile. Le joueur de ce personnage doit alors obtenir un score inférieur ou égal à « 7 » en lançant un D20.*

Dans *Nephilim : Révélation*, les Compétences liées à l'occulte ne sont pas gérées dans les règles par le lancement du D20.

Le Culturel

Les informations entre crochets [...] sont destinées à la gestion de l'expérience des personnages (*cf.* Les Agarthiens).

Armes (choisir un type d'armes) [variable] : cette Compétence permet d'utiliser un type d'arme particulier. Pour déterminer quelle Compétence Armes utiliser pour une arme donnée, il suffit de regarder à quelle catégorie appartient cette dernière dans le tableau d'armes en page 134.

Les armes : d'épaule, de mêlée, de poing et de trait.

- D'épaule [Peu Complexe/Agile] : *permet d'utiliser toutes les armes à feu d'épaule, telles que fusils, fusils d'assaut, pistolets-mitrailleurs, y compris afin d'en assurer l'entretien minimum.*
- De mêlée [Pas Complexe/Fort] : *permet de se servir de toutes les armes de contact simple, telles que masses, gourdins, battes, tisonnier et autres.*
- De poing [Pas Complexe/Agile] : *permet d'utiliser toutes les armes à feu de poing, telles que pistolets, revolvers, mini pistolets-mitrailleurs, y compris afin d'en assurer l'entretien minimum.*
- De trait [Assez Complexe/Agile] : *permet d'utiliser toutes les armes de trait telles qu'un arc ou une arbalète, y compris afin d'en assurer l'entretien minimum.*
- Lourdes [Complexe/Agile] : *cette Compétence permet de se servir d'une arme complexe nécessitant un niveau technique particulier.*

Art (Choisir un art) [variable] : cette Compétence permet de savoir à la fois analyser et comprendre une œuvre d'art, et de savoir en composer une. Les techniques de bases pour pratiquer cet art sont comprises dans la Compétence. L'estimation d'une œuvre d'art nécessite Intelligent.

Les arts : architecture, chant, comédie, danse, dessin, littérature, musique, peinture, photographie, sculpture, etc.

- Architecture [Complexe/Intelligent] : *c'est le savoir qui permet d'élaborer ou de comprendre, avec des documents, des plans de bâtiments dans un style donné, et de satisfaire à des exigences d'habitabilité. Cette Compétence permet aussi des applications plus profanes, telles que trouver des passages secrets ou des vides dans le volume d'un bâtiment, estimer sa date de construction…*
- Chant [Peu Complexe/Séduisant] : *cet Art permet d'interpréter convenablement un chant, un air, ou de faire un récital, dans un style ou dans un autre. De nombreux rituels sont basés sur l'exécution correcte d'un chant.*
- Comédie [Très Complexe/Séduisant ou Agile] : *c'est l'art de jouer de son charisme afin d'obtenir ce que l'on veut de quelqu'un, que ce soit par l'intimidation, par la corruption ou par la persuasion. Cela juge simultanément des facultés d'élocution et de négociation. C'est aussi jouer la comédie, mentir, intimider, persuader, etc. Cette Compétence est également utilisée pour interpréter le langage corporel et en déduire si une personne est gênée, ou si elle est en train de mentir.*
- Danse [Pas Complexe/Séduisant ou Agile] : *cet art recouvre l'exécution correcte d'une danse, codifiée ou libre. De nombreux rituels sont basés sur l'exécution correcte d'une danse.*
- Peinture [Assez Complexe/Agile] : *on regroupe ici tous les arts graphiques où l'on doit réaliser une image avec diverses techniques (du fusain à l'aquarelle, en passant par la peinture à l'huile).*
- Littérature [Complexe/Intelligent ou Séduisant] : *c'est l'art d'écrire et de comprendre toute la beauté des mots, que ce soit de la poésie, du roman, des scénarios, des textes… Tous les ouvrages nécessitant d'être écrits avec style relèvent de cette Compétence.*
- Musique [Assez Complexe/Séduisant] : *cet art permet d'écrire ou de lire une partition, de composer une pièce musicale, d'interpréter un morceau avec un instrument.*
- Photographie [Peu Complexe/Séduisant] : *on regroupe dans cette Compétence non seulement la photographie, mais aussi toutes les formes artistiques de traitement audiovisuel : réalisation, cadrage, etc. Elle permet de faire ressortir un message artistique à travers d'une œuvre.*
- Sculpture [Complexe/Agile] : *permet de réaliser des sculptures, quelle que soit la matière utilisée (pierre, métal, argile, bois…).*

Arts martiaux [Complexe/Agile ou Fort] : l'art de se battre sans armes, en utilisant ses poings, ses pieds, sa tête… Le niveau Apprenti des Arts martiaux est celui de la lutte ou de la bagarre. Les niveaux Compagnon et Maître impliquent une formation dans un art martial ou dans un sport de combat (*kung fu*, boxe) ; alternativement, il peut aussi indiquer une pratique des techniques de corps à corps enseignées aux soldats d'élite.

Connaissance (choisir un savoir) [variable] : recouvre la connaissance d'un domaine du savoir général (c'est-à-dire pas une science exacte ni une Science occulte ou une Tradition). Plus le sujet choisi comme spécialité est vaste, moins la connaissance y est encyclopédique. Un guide de montagne aura probablement une connaissance intime de sa région, alors qu'un géographe peut avoir une connaissance très générale de l'ensemble du peuple méditerranéen. Il est toujours possible de faire un test d'Intelligent avec une Connaissance, quelle que soit la spécialité choisie, pour retrouver un élément de culture générale (la date du débarquement de Normandie, l'événement qui eut lieu en 1515, le nom des deux îles sur lesquelles fut exilé Napoléon, etc.).

Les savoirs : administration, géographie, histoire, psychogie, etc.

- Administration [Très Complexe/Intelligent] : *la connaissance du droit, de la gestion et des procédures administratives. Plus le niveau de cette Compétence est élevé, plus le personnage gagne en universalité.*
- Géographie [Assez Complexe/Intelligent] : *outre la connaissance de la géographie proprement dite, il y a aussi la connaissance de la situation économique, des principaux lieux et acteurs contemporains.*
- Histoire [Assez Complexe/Intelligent] : *la connaissance de l'histoire d'une période, d'un lieu ou d'un peuple comprend à la fois ses dates, ses événements importants, mais aussi ses mythes, ses légendes et ses anecdotes. Là encore, plus le champ est étroit, plus la connaissance est précise.*
- Psychologie [Assez Complexe/Intelligent ou Séduisant] : *cette Compétence rassemble les connaissances théoriques sur le comportement humain et des sociétés. Comprend aussi la sociologie, la mercatique, et d'autres disciplines connexes. Un bon psychologue doit aussi avoir Art (Comédie) pour les applications pratiques de cette Compétence.*

Discrétion [Pas Complexe/Agile] : comme son nom l'indique, cette Compétence est l'aptitude à ne pas se faire remarquer. Il peut s'agir également d'une autre personne ou d'un objet. Dissimuler un objet, suivre discrètement quelqu'un ou se dissimuler dans un endroit propice sont des actions du ressort de cette Compétence.

Équitation (Choisir un animal) [Peu Complexe/Résistant] : c'est l'art de monter un animal et de lui assurer les soins de bases. Elle ne permet pas de soigner un animal blessé.

Les animaux : cheval, chameau, etc.

Esquive [Pas Complexe/Agile] : cette Compétence est la capacité nécessaire pour éviter d'être touché ou frappé, que ce soit en exploitant les couvertures offertes par le terrain, en courant en zigzag ou en se jetant à terre.

Lancer [Assez Complexe/Fort] : apprendre à lancer correctement des objets de toute taille et de toute nature, depuis les grenades jusqu'aux javelots en passant par les poids et les couteaux.

Passe-passe [Peu Complexe/Agile] : art de faire disparaître de petits objets et, plus généralement, de se livrer à toutes les techniques manuelles du prestidigitateur ou de pickpocket.

Piloter (choisir un engin) [Peu Complexe à Complexe/Agile] : cette Compétence permet de diriger une machine.

Les engins : avion, bateau, char, dirigeable, sous-marin, voiture, etc.

Recherche d'information [Complexe/Intelligent] : c'est la capacité à trouver une information au sein d'une bibliothèque ou par le réseau, y compris en sollicitant les personnes appropriées si l'information est détenue par quelqu'un (comme au sein d'une université, par exemple).

Rituels [Très Complexe/Initié (*)] : cette Compétence recouvre la connaissance de l'ensemble des rituels, opérants ou non, qui sont pratiqués dans différentes sciences occultes et profanes, qu'il s'agisse d'en reconnaître un ou de le pratiquer.

(*) : *les humains utilisent évidemment leur Ka-Soleil et les Immortels leur Ka dominant.*

Savoir-faire (choisir un artisanat) [Pas Complexe à Complexe/Agile, parfois Fort] : c'est le savoir-faire d'un métier. Il est aussi possible de choisir Savoir-faire (bricolage), qui permet de faire un peu de tout, mais mal.

Les artisanats : charpentier, potier, maçon, forgeron, etc.

- Bricolage [Pas Complexe/Agile] : *permet de fabriquer des objets. La durabilité est forcément restreinte, et la fiabilité aléatoire. Mais on peut avec cette Compétence improviser n'importe quel autre type d'artisanat.*

Sciences (préciser une science) [variable] : les sciences sont classées en catégories assez larges et assez générales. Elles regroupent à la fois les connaissances fondamentales et les savoirs appliqués.

Les sciences : biologie, électronique, mathématiques, physiques/chimie, soins.

- Biologie [Très Complexe/Intelligent] : *cette Compétence recouvre toutes les sciences du vivant — la génétique, la biochimie, l'agronomie, mais aussi la botanique et la zoologie. Elle sert pour toutes les Compétences théoriques d'ordre médical — pathologie, autopsie, expertise médico-légale — par opposition à Soins, qui ne sert qu'à apporter des soins aux personnes blessées ou malades — et non à déterminer de quoi elles sont mortes, si leur maladie est rare, où ils peuvent l'avoir contractée, etc.*
- Électronique [Peu Complexe/Intelligent] : *cette Compétence est le savoir nécessaire non seulement pour élaborer les plans d'un circuit, mais aussi tout ce qui peut y avoir trait, à savoir installer un standard téléphonique (ou le pirater), la bureautique d'un ordinateur, la réparation d'une imprimante, etc. Le niveau Apprenti est toutefois suffisant pour se débrouiller dans la plupart des situations courantes avec un ordinateur.*
- Mathématiques [Très Complexe/Intelligent] : *cette Compétence représente le calcul, mais aussi la logique, la programmation, la cryptographie et d'une manière plus générale toutes les sciences abstraites reposant sur le nombre. Les* hackers *informatiques, par exemple, utilisent cette Compétence pour pirater un ordinateur.*
- Physiques/chimie [Complexe/Intelligent] : *si les sciences physiques rejoignent les mathématiques à très haut niveau, la chimie et le savoir sur la matière constituent une connaissance très importante. Cette Compétence permet aussi de prévoir comment combiner des éléments pour produire diverses réactions ou de savoir à quelles analyses procéder. À haut niveau, cela recouvre alternativement des domaines très spécialisés de ces sciences théoriques (physique nucléaire, etc.) ou, au contraire, de sciences plus pratiques, telles que l'astrophysique, la géologie ou encore la météorologie.*
- Soins [Complexe/Intelligent ou Agile] : *c'est l'art de porter secours à une personne blessée. Le niveau Apprenti permet de donner les premiers soins. Au-delà, cela représente une Compétence suffisante pour exercer comme médecin ou infirmier. La Compétence peut être utilisée pour les soins vétérinaires. Le niveau Maître est réservé aux spécialistes, comme les chirurgiens.*

Sports (choisir un sport) [Pas Complexe à Assez Complexe] : cette Compétence est la connaissance d'un sport, individuel ou collectif, dans sa pratique comme dans sa théorie — y compris en ce qui concerne ses records, ses grands pratiquants, ses tournois, etc. Cette Compétence est utilisée pour exécuter des acrobaties ou dans des actions nécessitant de l'équilibre.

Les sports : acrobatie, athlétisme, escalade, natation, etc.

- Acrobatie [Assez Complexe/Agile] : *permet d'exécuter un saut périlleux, des contorsions et, plus généralement, tout ce qui relève de la gymnastique, acrobatique ou non.*
- Athlétisme [Pas Complexe/Endurant] : *recouvre la pratique de tous les sports d'effort intense, de la course au lancer de javelot en passant par le triple saut.*
- Escalade [Peu Complexe/Fort] : *cette Compétence sert aussi bien à escalader un mur qu'à faire de l'alpinisme en haute montagne. Survie (montagne) peut être indispensable pour ne pas mourir de froid, mais l'escalade en elle-même dépend de cette Compétence.*
- Natation [Peu Complexe/Endurant] : *toutes les formes de déplacement dans l'eau, que ce soit la plongée sous-marine, la nage, l'apnée, etc.*

Survie (milieu) [Assez Complexe/Résistant] : c'est l'aptitude à accomplir les actes essentiels permettant de survivre dans un milieu hostile. Ce milieu doit être précisé. Cela comprend non seulement l'aptitude à trouver des vivres, de l'eau, mais aussi à s'orienter et à se protéger des intempéries, à chasser et à pêcher. En extérieur, suivre une piste nécessite indifféremment Vigilance ou Survie. En milieu urbain, seule Vigilance est utile.

Les milieux : montagne, désert, pays froid, contrée côtière, forêt, etc.

Usages (choisir un groupe) [Peu complexe à Très Complexe/Séduisant] : c'est la connaissance de la manière la plus adéquate de se comporter. Cette Compétence doit être spécialisée dans une classe particulière ou dans un pays particulier. Le niveau Apprenti de n'importe quelle spécialisation peut servir à copier les faits et gestes des autres convives, si le MJ l'autorise et si l'assistance est suffisante nombreuse pour le permettre. Cette Compétence permet également de concevoir un déguisement crédible. Les costumes conçus par des professionnels procurent un niveau d'Usages lié à son thème.

Les groupes : haute société, pègre, bourgeoisie, etc.

Vigilance [Assez Complexe/Résistant] : cette Compétence recouvre toutes les capacités de perception en rapport direct avec les cinq sens : chercher activement quelque chose, mais aussi remarquer que l'on est suivi ou encore discerner un détail à grande distance, saisir une conversation derrière une porte. L'analyse des sentiments ou des signes de nervosité, permettant entre autres de détecter le mensonge, est du ressort de Connaissance (psychologie) ou d'Art (comédie).

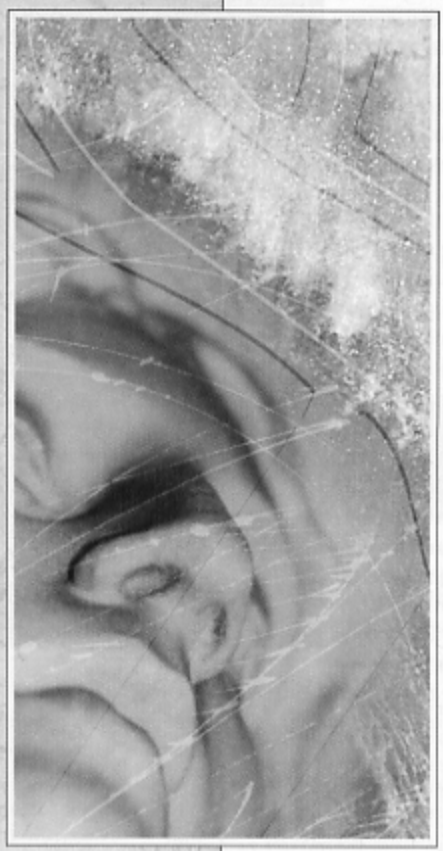
Les Traditions

Les Traditions sont des Compétences qui obéissent à des règles différentes des précédentes. En effet, ces paramètres techniques mesurent le degré de connaissance absolu d'un humain, et ils ne sont donc jamais testés par un jet du D20.

Arcane Majeur (choisir un Arcane Majeur) [Complexe/Initié] : connaissances de l'organisation, des procédures, des codes et des rites d'un Arcane Majeur. Les détails précis ne sont pas forcément disponibles.

Si un personnage appartient à un Arcane, il développe une Compétence spécifique à son Arcane Majeur (Arcanes 0 à XXI) pour symboliser son degré d'influence en son sein.

Il existe vingt-deux Traditions Arcanes Majeurs, une par société secrète du même nom.



Arcane mineur (choisir un Arcane mineur) [Très Complexe/Initié] : connaissances de l'organisation, des procédures, des codes et des rites d'un Arcane mineur. Les détails précis ne sont pas forcément disponibles.

Si un personnage appartient à un Arcane mineur, il développe une Compétence spécifique à son Arcane pour symboliser son degré d'influence en son sein.

Les Arcanes mineurs sont : Bâton, Coupe, Denier et Épée.

Ésotérisme [Complexe/Initié] : connaissances des différents cultes et pratiques occultes, ou prétendument occultes, des hommes. Cette Compétence concerne aussi bien un verni de connaissance sur les rituels R+C, que la capacité à tirer les cartes.

Histoire invisible (Choisir une période d'incarnation) [Très Complexe/Initié] : connaissance de la véritable histoire et de l'influence qu'eurent les affrontements et les alliances entres sociétés secrètes, Arcanes Majeurs, Arcanes mineurs, les fraternités d'Immortels, etc.

Les périodes : les Guerres élémentaires, les Compacts secrets, l'Hermétisme, les Guerres secrètes, les Nouveaux Mondes et la Révélation.

NOTE : *il n'existe pas de Tradition sur l'époque des Kaïm. La Chute a effacé de la mémoire des Nephilim la quasi totalité de leurs souvenirs concernant cette période de leur histoire. C'est ce que les Immortels nomment le Silence fuligineux — ce terme désigne également la période de la Chute où ils perdirent la mémoire.*

Langue (Choisir une langue) [Pas Complexe/Intelligent ou Séduisant] : capacité à comprendre, parler, lire et écrire une langue.

Les langues : toutes langues vivantes ou mortes peuvent être choisies.

Plans subtils (Akasha ou Anti-Terre) [Complexe/Initié] : permet de reconnaître les réalités alternatives nées du Ka-Soleil, d'en connaître les logiques et les lois, et de savoir comment se déplacer entre elles. Cette Tradition recouvre aussi la connaissance des accès les plus connus des Plans subtils les plus célèbres.

Sciences occultes (choisir une Science occulte) [Complexe/Initié] : ces sept Compétences mesurent la connaissance des effets et des pratiques les plus courants des Sciences occultes. Le niveau Apprenti donne accès aux connaissances associées au premier Cercle, Compagnon au deuxième et Maître au troisième. Un Immortel possède les Traditions correspondant à sa pratique des Sciences occultes. Un Immortel parvenu au deuxième Cercle dans une Science occulte disposerait donc du niveau Compagnon dans la Tradition correspondante.

Les Sciences occultes sont : Alchimie, Anamorphose, Conjuration, Kabbale, Magie, Nécromancie et Talents.

LE SOCIAL

Il y a d'autres valeurs qui caractérisent un personnage : ses Caractéristiques sociales. Ces paramètres sont déterminés par le choix du simulacre. Ils mesurent l'aisance financière, la quantité de temps libre, l'étendue de la réputation et le nombre de contacts et de personnes proches, ainsi que l'influence que le personnage a sur elles.

Chacune de ces quatre Caractéristiques est repérée comme les précédentes.

RICHESSE

La richesse est mesurée par la Caractéristique « Fortuné » et indique l'étendue des ressources du personnage. Il ne s'agit en aucun cas de savoir s'il dispose de suffisamment de temps libre (ce qui est jugé par l'adjectif « Sociable », plus précisément par « Disparition »)

LES PROCHES

Les proches indiquent le degré d'implication d'un simulacre dans la vie des hommes. Plus il est sociable, plus on remarque des comportements étranges ou des absences inexplicables. Rompre soudainement tout lien avec ses anciens amis ou ses collègues peut conduire à diverses situations fâcheuses, telle la perte de son travail — et de la situation financière qui va avec —, la déclaration auprès de la police de sa propre disparition par une épouse angoissée, etc. Mais à l'inverse, cela indique aussi que le personnage possède un réseau de proches ou de relations sur lesquels il peut compter — qu'il peut même exploiter, s'il s'en donne la peine.

Ce potentiel s'exprime de quatre manières. Deux d'entre elles sont avantageuses, les autres sont pénalisantes.

Le nombre de **Contacts** détermine combien de personnes peuvent être mobilisées sur une affaire. Elles disposent d'une Compétence à Compagnon — mais n'aideront leur ami que si cela n'implique pas un danger mortel.

Les **Alliés** sont les personnes qui iraient jusqu'à donner leur vie, pas forcément sans poser de questions, pour le personnage.

La **Disparition** donne le nombre de jours avant que quelques amis inquiets préviennent les autorités locales de la disparition. La moitié de ce chiffre indique le temps qui s'écoule avant les premières questions.

La **Perte de Situation** indique le temps que réclame le maintien de la situation financière et sociale du personnage. Au bout du temps indiqué sans contacter ses amis ou vivre sa vie normale, la perte d'un niveau de Sociable intervient.

La perte de niveau suivante intervient bien entendu en fonction du nouveau niveau de Proche. Si deux niveaux de Proche sont perdus ainsi, aucune échappatoire ne permet plus de maintenir la situation financière : c'est Richesse et non Proche qui diminue.

Il faut bien entendu pouvoir d'abord perdre deux niveaux de Proche — un individu Peu ou Pas Sociable ne risque donc (plus) rien du point de vue financier.

MAINTENIR SON NIVEAU SOCIAL

Les règles ne sont pas tout. Il est évident qu'un Nephilim de la Lune dans un simulacre femme d'une beauté renversante, disposant d'un petit réseau de contacts amoureux et d'une demi-douzaine d'alliés prêts à donner leur vie pour un baiser, ne les perdra pas forcément aussi vite qu'il est indiqué dans ces règles. Tout est, là encore, affaire d'interprétation et de gestion. Il ne fait pas de doute que des Immortels intelligents pourraient se construire un réseau d'influence ou modifier celui dont ils disposent déjà afin d'obtenir plus de liberté. Il suffit de payer d'avance dix ans de loyers pour éviter de perdre sa demeure, de prévenir ses amis de sa « disparition » et de fournir des excuses plausibles… Les chiffres donnés dans l'estimation de la sociabilité considèrent que rien n'est fait pour ménager ses amis ou ses proches et que les disparitions sont soudaines et inexpliquées.

LE MONDE PROFANE

RICHESSE

Pas Fortuné : *chômeur, squatter. Manger est un problème. Pas d'économies.*
Peu Fortuné : *salarié, travailleur irrégulier, sans grandes ressources. Mille francs d'économie.*
Assez Fortuné : *personne disposant d'une situation financière stable, petite bourgeoisie. Dix mille francs d'économie.*
Fortuné : *cadre supérieur bien payé, avec un patrimoine respectable. Cent mille francs d'économie.*
Très Fortuné : *nabab, ne devrait pas rencontrer de problèmes d'argents. Plusieurs millions de francs d'économie.*

LES PROCHES

Pas Sociable : *asocial ! Il ne connaît personne et s'en délecte.*
Contacts : 0 ; Alliés : 0 ; Disparition : 1 an ; Perte de Situation : n.a.
Peu Sociable : *la télévision est une vie sociale suffisante, mais il faut bien acheter le programme et gagner l'argent nécessaire à la maintenir allumée.*
Contacts : 1 ; Alliés : 0, Disparition : 6 mois ; Perte de Situation : n.a.
Assez Sociable : *un travail, une dizaine d'amis, quelques vieilles connaissances…*
Contacts : 3 ; Alliés : 1 ; Disparition : 3 mois ; Perte de Situation : 1 mois.
Sociable : *un sacré fêtard, un chef d'entreprise. Un certain nombre de personnes comptent sur lui et il commence à avoir de réelles difficultés pour s'éloigner ou se ménager du temps libre.*
Contact : 5 ; Alliés : 3 ; Disparition : 1 mois ; Perte de situation : 15 jours.
Très Sociable : *une liste d'amis interminable, une famille nombreuse et très proche, un travail franchement prenant…*
Contact : 10 ; Alliés 5 ; Disparition : 15 jours (le minimum pour que la police accepte de le prendre en compte, mais une semaine aurait suffi) ; Perte de Situation : 1 semaine.

LES ACTIONS

POUR RÉSOUDRE UNE ACTION, Il faut inévitablement utiliser une Caractéristique avec une Compétence, puisque la seconde ne fait que modifier la difficulté à laquelle est confrontée la première. Dans la liste des Compétences fournie dans la partie précédente, une ou plusieurs Caractéristiques sont listées. Il ne s'agit que de conseils et il n'est pas inconcevable qu'un Immortel particulièrement Intelligent tente de désamorcer une bombe en utilisant son intellect plutôt que sa dextérité, de même qu'il est envisageable de laisser un Pyrim de cent quarante kilogrammes de muscles particulièrement énervé utiliser le Fort de son simulacre plutôt que son Séduisant pour impressionner un adversaire.

Dans cette partie sont décrites les actions nécessitant les Compétences les plus courantes et l'utilisation des Traditions, ou la procédure technique pour lancer un Sort ou utiliser un pouvoir magique. Toutes les actions de combat requièrent des actions plus complexes et sont donc traitées dans la partie suivante. C'est aussi le cas de la santé des personnages. De plus, les Voies occultes sont explicitées au cas par cas dans le *Livre IV : Les Maîtres*.

ACTIONS PROFANES

Certaines actions sont récurrentes pour des personnages de jeu de rôle. Les Compétences que proposent *Nephilim : Révélation* sont là pour permettre la simulation de ces actions.

Les indications fournies dans cette liste sont simplement dictées par le bon sens. Un joueur capable d'expliquer pourquoi son personnage peut tenter une action en associant une Caractéristique inhabituelle avec une Compétence devrait être autorisé à le faire, dans la mesure où son explication paraît logique au MJ qui reste, quoi qu'il en soit, seul juge en la matière.

Arts martiaux
(Voir le chapitre consacré au combat, p. 134)

Connaissances
(Administration) + Fort (Peu Difficile) : griller toute la file d'attente avec un regard mauvais.

(XIX^e siècle) + Intelligent (Pas Difficile) : répondre à une question de « Qui Veut Gagner Plein De Pognon » portant sur le XIX^e siècle.

(Région parisienne) + Intelligent (Peu Difficile) : trouver le siège d'une grande institution et ses horaires d'ouverture.

(Administration) + Séduisant (Très Difficile) : obtenir le formulaire 12b (modifié 73) permettant de transporter librement son char d'assaut à travers la France.

(Psychologie) + Fort [Affrontement contre Endurant modifié par Connaissance (Psychologie)] : il va parler. Ce n'est qu'une question de temps.

(Psychologie) + Endurant (Affrontement contre Fort modifié par Art (Comédie) ou Arts martiaux, en fonction de la méthode utilisée : douce ou brutale) : ne parler qu'en présence de son avocat.

(Psychologie) + Intelligent (Peu Difficile) : comprendre que la secrétaire ne laissera personne voir son patron et qu'elle attend juste que les importuns se lassent.

(Psychologie) + Séduisant (Très Difficile) : faire parler un psychopathe dans son QHS.

Armes
(*Cf.* le chapitre consacré au combat, p. 134)

Arts
(Spécialisation variable) + Intelligent (Difficile) : estimer la valeur d'une œuvre d'art en reconnaissant son auteur grâce à certaines informations (style, technique utilisée, etc.).

(Spécialisation variable) + Agile (variable au choix de l'auteur) : réaliser une œuvre d'art.

(Architecture) + Intelligent (Très Difficile) : trouver le passage secret de Montségur par lequel des Templiers se sont enfuis avec leur trésor.

(Comédie) + Endurant [Affrontement contre Intelligent modifié par Connaissances (Psychologie)] : faire avouer en douceur à son conjoint qu'il n'était en conférence toute la journée qu'avec sa secrétaire.

(Comédie) + Intelligent [Affrontement contre Intelligent modifié par Connaissances (Psychologie)] : faire croire à son épouse que l'on était en conférence avec un client.

(Psychologie) + Intelligent (Difficile) : créer un rapport d'expertise psychiatrique établissant l'irresponsabilité fictive d'un criminel.

Discrétion
+ Agile (Affrontement contre Endurant modifié par Observation) : suivre quelqu'un.

+ Intelligent (Très Difficile) : cacher un kilo de cocaïne afin qu'elle passe la douane sans encombre.

+ Séduisant (Assez Difficile) : dissimuler un enfant et s'arranger pour qu'il ne crie ni ne bouge.

Équitation
(Chameau) + Agile (Pas Difficile) : monter sur un chameau, dans le bon sens, et le faire partir au pas.

(Cheval) + Intelligent (Assez Difficile) : remarquer que son cheval a perdu un fer.

(Mule) + Séduisant (Très Difficile) : faire avancer une mule sans prononcer la moindre grossièreté.

Esquive
(Voir le chapitre consacré au combat, p. 127)
+ Agile (Affrontement contre Agile modifié par Piloter (voiture) Difficile) : esquiver une voiture qui cherche volontairement à vous écraser.

Lancer
(Voir le chapitre consacré au combat, p. 129)
+ Intelligent (Assez Difficile) : estimer l'endroit où tombera la grenade.

Passe-passe
+ Intelligent (Affrontement contre Agile modifié par Passe-passe) : comprendre que l'on ne peut pas gagner au bonneteau.
+ Agile (Affrontement contre Endurant modifié par Observation) : voler un portefeuille.
+ Séduisant (Peu Difficile) : l'éblouir avec des tours de cartes simples.
+ Endurant (Peu Difficile) : voir les trucs lamentables du gros prétentieux qui se croit éblouissant avec ses tours de cartes.

Piloter
(Voiture) + Agile (Affrontement contre Agile modifié par Esquive) : écraser quelqu'un.
(Avion) + Agile (Difficile) : réaliser un Himmelman.
(Camion) + Fort (Peu Difficile) : faire sortir une petite voiture de la route.
(Voiture) + Endurant (Assez Difficile) : faire Paris-Varsovie d'une traite, sans dormir.

Recherche d'information
+ Intelligent (Pas Difficile) : trouver l'adresse de la bibliothèque du Congrès et y accéder.
+ Séduisant (Assez Difficile) : convaincre un fonctionnaire de police de fournir les nom et adresse du propriétaire d'une voiture en fournissant son immatriculation (on va s'arranger à l'amiable, ce n'est qu'un peu de tôle froissée...).
+ Fort (Assez Difficile) : intimider la secrétaire adéquate afin d'obtenir la localisation d'un document dans le service où elle travaille.

Rituels
Reportez-vous au *Livre IV : Les Maîtres* pour plus d'informations.

Savoir-faire
(Bricolage) + Agile (Assez Difficile) : poser la même porte.
(Charpenterie) + Agile (Pas Difficile) : poser une porte bien droite.
(Forge) + intelligent (Très Difficile) : savoir d'où vient le katana de Duncan Mac Leod.

Sciences
(Biologie) + Intelligent (Très Difficile) : identifier une maladie exotique puis deviner dans quelles circonstances elle a été contractée.
+ Intelligent (Assez Difficile) : pirater l'inviolable carte à puce.
(Électronique) + Agile (électronique, Difficile) : désamorcer une bombe avec un détonateur à mercure.
(Électronique) + Intelligent (Très Difficile) : faire s'ouvrir la porte principale de la base de Langley.
(Mathématiques) + Intelligent (Peu Difficile) : pirater le site du FBI.
(Mathématiques) + Endurant (Assez Difficile) : remporter une saison d'affilée les championnats locaux de « Des Chiffres et des Lettres ».
(Sciences physiques) + Agile (Assez Difficile) : fabriquer de la nitroglycérine et y survivre.

Sport
(Acrobatie) + Agile (Pas Difficile) : faire la roue.
(Cyclisme) + Intelligent (Difficile) : deviner quels seront les joueurs exclus des différentes équipes pour dopage en analysant leurs performances.
(Football) + Intelligent (Pas Difficile) : deviner quel sera le prochain résultat du PSG.
(Parachutisme) + Agile (Peu Difficile) : réussir un saut en parachute.
(Course à pied) + Endurant (Affrontement contre Endurant + Course à pied) : remporter un marathon.

Survie
(Arctique) + Endurant (Très Difficile) : traverser la calotte polaire nord à pied.
(Forêt) + Agile (Assez Difficile) : survivre dans une forêt tempérée en mangeant des baies et des racines.
(Tout milieu) + Intelligent (Peu Difficile) : trouver le nord.

Vigilance
+ Endurant (Affrontement contre Agile modifié par Discrétion) : repérer intuitivement que l'on est suivi.
+ Intelligent (Difficile) : deviner d'où provient un tir que l'on a pas vu partir.
+ Intelligent (Assez Difficile) : relever les empreintes dans une pièce.

Usages
(Militaire) + Intelligent (Peu Difficile) : saluer correctement un officier par son grade.
(Pègre) + Fort (Assez Difficile) : se faire respecter par une bande de malfrats.
(Noblesse) + Endurant (Difficile) : tenir un week-end entier dans la *jet-set* en se comportant de manière absolument exemplaire (si, si, mon cher !).

LE SAVOIR

Si une personne dispose du niveau nécessaire dans une Compétence de Tradition — cette information est donnée dans le cœur d'un scénario ou d'un supplément apportant des précisions sur le monde occulte contemporain, ou bien elle est décidée par le MJ —, elle sait ce qu'il y a à savoir.

Arcane Majeur

Profane : pourrait citer les différents Arcanes dans l'ordre, avec leurs noms et numéros, sans plus.

Apprenti : connaît les buts de tous les Arcanes Majeurs et peut détailler précisément ceux de l'Arcane choisi.

Compagnon : connaît les méthodes et l'organisation générale de l'Arcane.

Maître : « dans le secret des dieux », comme dirait un membre de l'Arcane du Pape.

Arcane mineur

Profane : connaît les quatre grands Arcanes mineurs et peut les nommer. À part ça…

Apprenti : est capable de différencier les initiés de haut rang du tout venant et peut détailler certains objectifs bien connus.

Compagnon : reconnaît à coup sûr le grade d'un initié à ses insignes. Il peut aussi déterminer l'organisation générale de l'Arcane mineur.

Maître : même les projets les plus secrets ne sont plus un secret.

Ésotérisme

Profane : essaie de tirer les cartes avec un tarot ordinaire.

Apprenti : peut différencier les rituels qui fonctionnent de ceux qui n'ont de valeur que pour le décorum.

Compagnon : reconnaît les pratiques occultes des Arcanes mineurs et peut en prédire les effets.

Maître : pourrait passer pour un initié de très haut rang dans un Arcane mineur.

Histoire Invisible

Profane : se doute qu'il y a quand même quelque chose derrière l'histoire officielle… Mais quoi ?

Apprenti : connaît les événements marquants et leur signification ésotérique.

Compagnon : a revisité l'histoire et sait ce qui se trame derrière.

Maître : on pourrait croire qu'il était sur place à l'époque et participait activement à l'Histoire invisible.

Langue

Profane : sait dire « oui », « non », avec beaucoup de gestes. Trouver la gare ou se procurer à manger est un exploit pour lui.

Apprenti : produit un honnête baragouinage suffisant pour suivre une conversation (mais pas trop vite quand même).

Compagnon : parle couramment la langue.

Maître : ce pourrait être sa langue maternelle, il la connaît vraiment trop bien.

Plans subtils

Profane : reconnaît un Akasha historique ou l'Anti-Terre pour ce qu'il est, mais sans détail.

Apprenti : connaît les points d'accès les plus évidents aux Plans subtils les plus connus.

Compagnon : connaît l'existence des différentes formes de Domaines élémentaires et saurait en éviter les dangers ordinaires.

Maître : connaît toutes les formes de Domaines élémentaires, depuis les Akashas ordinaires jusqu'aux créations de la Lune Noire. Seuls certains détails très précis lui échappent (et encore…).

Science occulte

Profane : il fait quoi, là, avec son pentacle ? De la Kabbale ?

Apprenti : reconnaît les Sorts de premier Cercle.

Compagnon : reconnaît les Sorts de deuxième Cercle et pourrait précisément décrire les effets de ceux du premier.

Maître : reconnaît tous les Sorts ; il peut citer de mémoire les effets de tous ceux de premier et deuxième Cercles et pourrait même en donner les inventeurs, l'époque d'origine, etc.

Actions **magiques**

Pour lancer un Sort, un Immortel doit opposer le Ka concerné à la difficulté du Sort modifiée par sa Compétence magique de Science occulte — comme il le ferait pour n'importe quelle action. Le Ka concerné est toujours celui du Sort pour un Nephilim, du Talent pour un Ar-Kaïm, du Ka-Lune Noire pour un Selenim.

Des modificateurs sont indiqués entre parenthèses à côté de la difficulté des Sorts. Ils sont optionnels. Si le MJ estime qu'une situation est défavorable à un personnage, il peut décider d'appliquer ce modificateur au score indiqué dans la Table universelle de résolution.

Toutes les informations nécessaires à la gestion des Sciences occultes des Nephilim et des Selenim et des Talents des Ar-Kaïm sont traitées dans *Les Maîtres*.

LE KA

Le Ka, quel qu'il soit, est caractérisé par l'adjectif Initié. Cette Caractéristique est donc notée de Pas Initié (1) à Très Initié (5).

Le rayonnement du Ka

Tous les Immortels repèrent les métamorphoses des Nephilim. Ils estiment également sans effort leur niveau d'Occulté. Les humains, quant à eux, peuvent les deviner au hasard d'un regard. Pour simuler cela, le MJ teste le Ka-Soleil de tout mortel qui croise la route d'un Immortel au niveau d'Occulté de ces métamorphoses. Il est possible qu'une Compétence intervienne pour modifier cette difficulté — Sciences (Soins) lors d'un examen médical, par exemple. Les Selenim ne possèdent pas de métamorphose. Toutefois, les mortels les ressentent comme des individus bizarres si leur niveau de Ka-Soleil est supérieur strictement à leur niveau de Ka-Lune.

La mémoire élémentaire

Un Nephilim Pas Initié a perdu l'essentiel de sa mémoire et de son œuvre; il est quasiment coupé des champs magiques. Un Selenim Pas Initié est aux portes de l'anéantissement et jongle avec son existence en permanence. Un Humain Pas Initié est aveugle aux Champs magiques à un point pratiquement irrémédiable; c'est un individu de peu, un bureaucrate affairé satisfait de sa vie et n'en imaginant pas d'autre.

Un Nephilim Assez Initié est en bonne voie vers l'Agartha, tandis qu'un Selenim Assez Initié est arrivé à un point de développement satisfaisant, mais qui nécessite encore bien des efforts. Un humain Assez Initié sort de la norme mais sans être réellement exceptionnel — un commissaire de police en retraite ou un ex-adepte d'un culte new-age sont des exemples typiques d'humains Assez Initiés.

Un Nephilim Très Initié est proche de l'Agartha et possède une puissance absolue. Un Selenim Très Initié est aux portes de l'Apothéose et dispose d'assez de puissance pour forger la substance même de la Lune Noire afin de créer des Royaumes à sa mesure. Un humain Très Initié ne peut être qu'un membre important d'un Arcane mineur, un individu doté de dons exceptionnels, etc.

La puissance du Ka

Les Nephilim

Les Nephilim peuvent conduire leur simulacre à se dépasser. Chacun des Éléments de leur Pentacle influence une Caractéristique.

Ka-élément	Caractéristique
Eau	Agile
Air	Intelligent
Feu	Fort
Terre	Endurant
Lune	Séduisant

Lorsqu'un Nephilim tente une action, le joueur qui l'interprète peut décider de faire appel à la force magique de son Pentacle pour augmenter ses chances de succès. En terme de règles, le niveau d'Initié de l'Élément qui correspond à la Caractéristique utilisée dans la résolution de l'action est exprimé en chiffres et cette valeur est ajoutée au score que le D20 ne doit pas dépasser pour que l'action entreprise soit un succès. Dans ce cas, les chances d'obtenir une Maladresse ne sont plus d'une sur vingt, un « 20 » sur le dé, mais d'autant que le bonus + 1 sur vingt. De plus, si une Maladresse est obtenue, le personnage gagne autant de « puces » de Khaïba ou de Narcose, au choix du joueur, que son niveau d'Initié utilisé — et donc que du bonus sur les chances de réussite de l'action.

Ka dominant	Bonus
Pas Initié	+ 1
Peu Initié	+ 2
Assez Initié	+ 3
Initié	+ 4
Très Initié	+ 5

Ainsi, un personnage Initié en Ka-feu tentant une action impliquant son niveau de Fort dont la réussite dépend d'un résultat inférieur ou égal à 7 sur le D20 voit ses chances de réussite passer de 7 sur 20 à 11 sur 20, mais si le D20 donne un « 17 », un « 18 », un « 19 », ou un « 20 » l'action se solde par une Maladresse et le gain de quatre « puces » de Khaïba ou de Narcose.

Note: les chances de succès ne peuvent être supérieures au plus petit résultat impliquant une Maladresse. Si cela devait se produire, le D20 lancé doit donner un résultat strictement inférieur aux valeurs de Maladresse — une telle action est donc soit une Réussite, ou un Coup d'éclat, soit une Maladresse.

Une Caractéristique sous l'influence d'un Pentacle est appelée Méta-Caractéristique.

Les Selenim

Les Selenim peuvent maudire les mortels en leur jetant le mauvais œil.

Lorsqu'un Selenim tente une telle action, le joueur qui l'interprète informe le MJ qu'il maudit un mortel se trouvant à portée de vue. En terme de règles, le niveau d'Initié du Ka-Lune Noire de son personnage indique une pénalité, exprimée en chiffres, qui est retranchée au score que le D20 ne doit pas dépasser pour que l'action entreprise par l'humain soit un succès. Les chances qu'a le mortel d'obtenir une Maladresse ou un Coup d'éclat sont inchangées par la malédiction du Selenim.

Ka-Lune Noire	Pénalité
Pas Initié	– 1
Peu Initié	– 2
Assez Initié	– 3
Initié	– 4
Très Initié	– 5

La durée de cette malédiction dépend du nombre de « puces » que le joueur dépense de la réserve de Lune Noire de son Immortel. Celui-ci ne peut dépenser un nombre de « puces » supérieur à la pénalité que confère la malédiction — et est donc établi en fonction de son niveau d'Initié.

Perte de la réserve	Durée Possible
1	Un tour
2	Une heure
3	Une semaine
4	Un jour/Une nuit
5	Un mois lunaire

Ainsi, un Selenim Initié maudissant un humain utilisant son niveau de Fort dont les chances de réussite d'une action sont de 7 sur le D20 voit ses chances de réussite passer de 7 sur 20 à 3 sur 20.
Un humain sous l'influence de la Lune Noire est dit maudit.

Les Ar-Kaïm
Les Ar-Kaïm peuvent conduire leur simulacre à se dépasser. Le joueur utilise pour ce faire le niveau d'Initié en Ka-Soleil de son Ar-Kaïm.
Lorsqu'un Ar-Kaïm tente une action, le joueur qui l'interprète peut décider de faire appel à la force magique du Ka-Soleil en son Cœur pour augmenter ses chances de réussir une action. En terme de règles, le niveau d'Initié de Ka-Soleil du personnage est utilisé dans la résolution de l'action. Il est exprimé par une valeur qui est ajoutée au score que le D20 ne doit pas dépasser pour que l'action entreprise soit un succès. Dans ce cas, les chances d'obtenir une Maladresse ne sont plus d'une sur vingt, un « 20 » sur le dé, mais d'autant que le bonus + 1. De plus, si une Maladresse est obtenue, le personnage gagne autant de « puces » de Khaïba que son niveau d'Initié utilisé — et donc du bonus sur les chances de réussite de l'action — et perd autant de « puces » de Ka. Le Ka affecté par cette perte dépend de la Caractéristique utilisée pour résoudre l'action qui a échoué.

Ka dominant	Bonus
Pas Initié	+ 1
Peu Initié	+ 2
Assez Initié	+ 3
Initié	+ 4
Très Initié	+ 5

Caractéristique utilisée	Ka affecté
Agile	Eau
Intelligent	Air
Fort	Feu
Endurant	Terre
Séduisant	Lune

Ainsi, un Ar-Kaïm Initié en Ka-Soleil qui tente une action impliquant son niveau de Fort dont la réussite dépend d'un résultat inférieur ou égal à 7 sur le D20 voit ses chances de réussite passer de 7 sur 20 à 11 sur 20, mais si le D20 donne un « 17 », un « 18 », un « 19 », ou un « 20 » l'action se soldera par une Maladresse, le gain de quatre « puces » de Khaïba et la perte de quatre « puces » de Feu.
Note : les chances de succès ne peuvent être supérieures au plus petit résultat impliquant une Maladresse. Si cela devait se produire, le D20 lancé doit donner un résultat strictement inférieur aux valeurs de Maladresse — une telle action est donc soit une Réussite, ou un Coup d'éclat, soit une Maladresse.
Une Caractéristique sous l'influence d'un Cœur est exaltée.

Les sens magiques

Les Nephilim, les Selenim et les Ar-Kaïm peuvent observer la réalité magique. Ils utilisent pour cela la Vision-Ka. Celle-ci leur permet de voir les Champs magiques et toute autre manifestation élémentaire liée aux Ka qu'ils possèdent.
Passer en Vision-Ka est une action exclusive (cf. Le combat). Le simulacre est agité de soubresauts, ses yeux se révulsent ! La Vision-Ka ne demande aucun lancé du D20 sauf si l'Immortel tente d'analyser un Élément en particulier dans les Champs magiques. C'est le cas lorsqu'un Nephilim cherche à détecter la Lune Noire en étudiant le Champ lunaire.
Les Selenim peuvent aussi percevoir le monde magique avec un autre sens, la Ouïe-Ka (cf. Les Selenim).
Pour simuler cette utilisation particulière des sens magiques, on oppose le Ka dominant de l'Immortel à Assez Difficile si aucune autre règle ne contredit celle-ci — effet d'un Sort, par exemple.

L'Énochéen

Tous les Immortels peuvent utiliser une langue chantée : l'Énochéen. Ce langage magique nécessite que le personnage soit en Vision-Ka. Les humains entendent l'Énochéen — certains initiés des Arcanes mineurs développent l'Énochéen comme une Tradition !

LE COMBAT

Le combat ! On vous en a beaucoup parlé : l'excitation, le fracas des armes, les râles des mourants... Mais aujourd'hui, alors que vous vous tenez sur le champ de bataille, il ne reste plus que la peur. Laissez-la vous dominer, et vous connaîtrez la violence des coups, la morsure de l'Orichalque. Dominez-la, et votre nom claquera au vent de la destruction tel un étendard funeste.

Les quêtes des Immortels sont constituées de recherches ésotériques et d'expéditions mystiques, mais aussi de furieuses batailles.

Ce chapitre expose les mécanismes de jeu, les règles qui gèrent les armes avec lesquelles vous vaincrez les Arcanes mineurs et les ennemis de l'Agartha. Elles ont été prévues pour être faciles à utiliser tout en offrant un large éventail de choix tactiques. Ne cherchez pas pour autant le réalisme dans ces règles : la simulation d'un combat entre personnages au cours d'une séance de jeu de rôle ne cherche pas à être réaliste mais plausible, et surtout distrayante.

Les combats sont décomposés en tours de trois secondes. Durant ces tours, les personnages agissent en fonction de leur test d'initiative qui détermine à quel moment du tour se situe l'instant où ils peuvent agir : la phase active. Pendant ces phases, une multitude d'actions s'offrent à eux. Ces possibilités d'action se nomment les manœuvres. Celles-ci sont résolues par des jets de dé, comme toutes les actions, dont la difficulté dépend de nombreux critères, reflétant le chaos et la diversité des situations de combat. En alternant les manœuvres, le combat se prolonge jusqu'à l'anéantissement d'un camp, ou la fuite des combattants.

Un combat ne débute que lorsque deux personnages au moins se retrouvent en opposition. Cette situation peut être à l'initiative de l'un d'entre d'eux, ou de tous. Il suffit que l'un d'entre eux ait conscience de la présence d'un opposant et qu'il ait la volonté de l'affronter. Ainsi, même un assassinat perpétré par un tireur isolé est un combat, bien qu'il mette en œuvre les règles de surprise.

Si de nouveaux combattants veulent s'immiscer dans une lutte, ils arrivent nécessairement pendant un des tours de combat de cet affrontement. Au début du tour suivant, ces nouveaux intervenants testent leur initiative et agissent au rang d'initiative ainsi déterminé. Cette règle est à appliquer quelle que soit la façon dont ces nouveaux combattants arrivent dans le combat, même s'ils n'attaquent qu'une partie des combattants déjà impliqués.

LE TEMPS AU TOUR PAR TOUR

Afin de simuler les actions périlleuses, comme un combat, Nephilim: Révélation *utilise une unité de temps de référence qui dure trois secondes. Elle est appelée le tour. Cette unité de temps permet de mesurer deux choses :*

- *Un segment temporel qui décompose l'écoulement du temps en situation de stress. C'est ce qu'on appelle un tour de combat. Il débute avec le rang d'initiative le plus haut des différents combattants impliqués dans le combat, et s'achève avec le rang d'initiative le plus bas.*
- *La durée d'un événement, comme celle de l'effet d'un Sort. Lorsqu'il est ainsi utilisé, le tour débute au rang d'initiative de l'événement durant un tour de combat jusqu'au rang d'initiative de l'événement au tour de combat suivant. Quand l'événement dure plus d'un tour, on retranche un tour à chaque rang d'initiative de l'événement. Lorsque le décompte arrive à zéro, l'événement s'arrête (l'effet du Sort prend fin, le compte à rebours de la grenade arrive à zéro, etc.). Les événements déclenchés par un personnage prennent un rang d'initiative qui s'intercale entre celui du personnage considéré, et le rang immédiatement supérieur.*

Les événements dont le début ne peut être mesuré exactement débutent toujours à la fin des tours, c'est-à-dire après tout le reste.

Ainsi, on obtient une superposition de tours : au premier tour de combat, au deuxième rang d'initiative, un Sort d'une durée d'un tour unique est lancé. Alors que le premier tour de combat s'achève, le tour mesurant la durée du Sort continue, se prolonge sur le second tour de combat, et s'achève lorsqu'arrive le moment du deuxième rang d'initiative du second tour de combat.

L'INITIATIVE

Préalablement à toute simulation, on détermine l'initiative, c'est-à-dire l'ordre dans lequel les personnages agissent. Une fois cet ordre déterminé, le MJ demande à chaque joueur, dans l'ordre décroissant des initiatives, quelles sont les actions de son personnage. Ces dernières sont déclarées par le joueur à ce moment, et résolues instantanément. Si le joueur préfère attendre de voir les actions des autres pour prendre sa décision, il doit retarder les actions, ou se mettre en action d'opportunité (*cf.* p. 122).

Au début du combat, hormis en cas de surprise (voir plus bas), on détermine le niveau, puis le rang d'initiative. Le niveau d'initiative est un score que le personnage conserve durant le combat, et qui permet de déterminer exactement le rang d'initiative. Ce score est noté par l'adjectif Rapide, et il est déterminé selon les règles qui suivent. Il ne change pas pendant un combat, à moins qu'il ne soit modifié par un Sort. Le rang d'initiative est la place du personnage dans le classement déterminant l'ordre effectif dans lequel tous les personnages agissent au cours du tour de combat. Ce rang ne change pas de tout le combat, sauf si un nouveau combattant — ou tout autre événement imprévu — intervient (*cf.* p. 121).

Pour déterminer son niveau d'initiative, chaque joueur choisit un niveau de Rapide pour son personnage, et fait un test d'Agile à une difficulté égale au niveau qu'il veut obtenir — Assez Difficile pour Assez Rapide, etc. Le résultat de ce jet de dé est interprété dans le tableau « Rapide ? ».

RAPIDE ?

Test d'Agile	Effet
Maladresse	Le personnage est Pas Rapide.
Échec	Le personnage a un niveau d'initiative immédiatement inférieur à son niveau d'Agile
Réussite	Le personnage obtient le score de Rapide désiré.
Coup d'éclat	Le personnage obtient le score désiré, et l'Avantage en cas d'égalité.

Le personnage ayant le plus haut niveau de Rapide reçoit le premier rang d'initiative. On procède ainsi en octroyant les rangs d'initiative aux personnages dans l'ordre décroissant de leur niveau de Rapide. Si plusieurs joueurs ont le même niveau de Rapide, il faut les départager. Pour ce faire, la liste suivante est consultée. Si l'un des adversaires l'emporte sur l'autre dans l'un des critères proposés, il agit avant, et on cesse alors de consulter cette liste.

On applique les critères suivants dans cet ordre, jusqu'à ce que l'un d'entre eux départage les opposants de même niveau de Rapide.

- Avoir l'Avantage ;
- Être le plus Agile ;
- Être le plus compétent (pour cela, on compare la Compétence martiale la plus élevée de chaque personnage) ;
- Si aucun des critères précédents n'a permis de départager les joueurs, ils lancent chacun un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé agit avant l'autre.

Une fois que tous les personnages ont le rang d'initiative de leur personnage, ils connaissent l'ordre dans lequel les actions du tour sont résolues à l'aide des règles. Le MJ annonce ensuite les rangs d'initiative dans l'ordre croissant.

Lorsqu'arrive l'initiative de son personnage, le joueur est dit en phase active : son Immortel peut alors agir. Le MJ obéit au même principe ludique pour tous les personnages de l'histoire qui ne sont interprétés par aucun joueur.

Si un nouveau combattant entre dans le combat, ou si un événement se déclenche au cours de celui-ci, on doit attribuer de nouveaux rangs d'initiative en suivant la même procédure que précédemment. Les rangs d'initiative des nouveaux combattants s'intercalent entre les rangs des combattants déjà présents. Ainsi, un combattant obtenant un niveau d'initiative supérieur au personnage ayant le deuxième rang d'initiative s'intercale entre lui et le personnage ayant le premier niveau d'initiative, devenant ainsi le nouveau deuxième dans l'ordre des niveaux d'initiative. L'ancien deuxième est donc devenu le troisième et décale tous ceux qui agissent après d'un rang d'initiative. Hormis ce principe de décalage, la procédure de détermination du rang d'initiative des nouveaux combattants est la même que celle énoncée précédemment.

Exemple : *Lucy est Peu Agile, mais elle veut être Rapide. Elle fait donc un test d'Agile à 4. Elle le réussit, et devient donc Rapide. Le Templier n° 1 est aussi Rapide, et le n° 2 également. Le premier a fait un Coup d'éclat sur son test d'Agile. Il a donc l'avantage et est le premier à agir des trois. On compare ensuite les scores d'Agile de Lucy et du deuxième Templier. Celui-ci est Agile ; il a donc un rang d'initiative supérieur à Lucy. Au final, les rangs troisième. Ces rangs sont les mêmes pour tous les tours de combat. Si un nouveau combattant survient et obtient un score de Très Rapide, il prend le premier rang d'initiative. Le Templier n° 1 devient deuxième, l'autre Templier troisième, et Lucy quatrième.*

La surprise

La surprise est le cauchemar du combattant ; elle l'empêche de réagir et le rend vulnérable. Elle peut intervenir à chaque fois que l'étonnement ou l'incompréhension suscités par l'environnement l'empêchent d'agir en le paralysant. Au début d'un combat, comme dans une embuscade, la surprise est gérée avant l'initiative. Si elle intervient durant un combat, elle vient dans la succession normale des phases actives.

À chaque fois qu'un personnage est attaqué par un adversaire qu'il n'avait pas repéré, il y a surprise. C'est également le cas lorsqu'il y a une tentative de diversion (pièges, explosions…), ou quand il y a un changement de situation (éboulement, trahison rocambolesque…). Cet adversaire, ou cette diversion, est appelé la source de la surprise. On parle de surprise potentielle lorsque le MJ juge qu'il pourrait y avoir surprise mais qu'un jet du D20 est nécessaire pour vérifier l'existence de celle-ci. On parle de surprise, ou de surprise automatique, lorsqu'un personnage est surpris sans qu'aucun jet de dé soit autorisé pour l'empêcher.

Afin de déterminer si un personnage est soumis à une surprise, les joueurs dont les personnages sont impliqués dans cette situation font un test d'Agile dont la difficulté est déterminée comme suit (difficulté évidemment modifiée par son Observation) :

- Si la source de la surprise est un adversaire, on procède à un affrontement, basé sur l'Agile et la Discrétion de l'attaquant (personnage actif), et l'Agile et l'Observation de la cible (personnage passif).
- Si la source est inerte et simple (un piège, par exemple), le test de Vigilance est Assez Difficile.
- Si la diversion est inerte et complexe (plusieurs explosions venant de différentes directions, par exemple), le test est Difficile.

Si le personnage est mis en contact avec la source assez longtemps avant que celle-ci ne se manifeste (comme un tireur embusqué qui prend son temps pour viser), plusieurs tests avec Vigilance sont possibles : un à chaque fois que la source agit, ou un par minute. On considère alors le paramètre le plus fréquent. Tant que la source n'est pas repérée, le personnage ne peut interagir avec celle-ci, et il y a surprise potentielle lorsqu'elle s'active.

Retarder ses actions

Retarder ses actions consiste à ne pas prendre sa phase active à son rang d'initiative. Pour qu'un personnage reporte sa phase active, le joueur annonce « je retarde mes actions » à son rang d'initiative. Le personnage ne peut alors exécuter aucune action à son rang normal, mais peut prendre sa phase active à n'importe quel moment ultérieur. Lorsqu'arrive ce moment, le joueur déclare « j'agis maintenant ». Si cette décision est motivée par la phase active d'un autre combattant, ou par un événement, il doit attendre la résolution de cette phase, ou de cet événement, avant de simuler son action retardée.

Le personnage ayant retardé ses actions conserve, pour le reste du combat, son rang d'initiative initial, quel que soit le rang auquel il a finalement agit. De même, s'il n'agit pas durant le tour où il a déclaré « je retarde mes actions », il perd sa phase active ; il ne peut pas la reporter sur le tour suivant.

Note : *on ne peut retarder des actions qu'après le début d'un combat. Avant que le combat ne soit engagé, le fait d'être préparé au combat ou pas est géré par les règles de surprise.*

Exemple : *en principe, Vatra qui est Rapide agit le premier à chaque tour. Mais quand arrive son rang d'initiative, tous ses adversaires sont cachés derrière un mur. Elle décide donc d'attendre, et retarde sa phase active. Plus tard dans le tour, un adversaire, Assez Rapide, sort de sa cachette, et agresse un compagnon de Vatra. Il décide de prendre sa phase active. Malheureusement, cette décision est motivée par les actions de l'adversaire. Vatra doit attendre la résolution de la phase active de celui-ci pour pouvoir simuler la sienne. L'adversaire agit donc avant Vatra, attaque son compagnon, et ce n'est qu'ensuite que Vatra peut répliquer.*

Action d'opportunité

Plutôt que d'attendre simplement un rang d'initiative à venir, un personnage peut décider de se mettre en action d'opportunité : il n'agit pas à son rang d'initiative normal, mais le peut plus tard dans le tour, éventuellement en interrompant l'action d'un adversaire.

À son rang d'initiative normal, le joueur annonce « j'attends que… pour… ». Il annonce donc aussi l'action — une seule ! — qui aura lieu plus tard, ainsi que les conditions qui déclencheront son exécution.

Ensuite, dès que les conditions annoncées sont réunies, le personnage exécute l'action d'opportunité annoncée, comme s'il s'agissait de sa phase active. Au moment où les conditions sont vérifiées, l'action d'opportunité est résolue avant toute autre action, au mépris de la règle d'initiative. Une fois cette action résolue, le combat reprend son cours. Pour le reste du combat, le personnage conserve son rang d'initiative initial, quel que soit le rang auquel il a finalement agit. En outre, si son action d'opportunité n'a pu avoir eu lieu durant le tour où elle a été annoncée, elle est conservée pour le tour suivant. Ainsi, le personnage peut, durant ce deuxième tour, agir avant son rang d'initiative. Dans ce cas, sa phase active est supprimée ; il peut recommencer à agir normalement au tour suivant.

On peut rester dans l'attente d'une action d'opportunité annoncée indéfiniment, mais on ne peut durant ce temps qu'exécuter certaines actions gratuites — comme parler. Si l'action d'opportunité n'a pas été exécutée à sa prochaine phase active, le joueur peut décider que son personnage reste en action d'opportunité, ou prend sa phase active normale, perdant ainsi le bénéfice de son action d'opportunité.

Exemple : *dans le même cas que précédemment, Vatra décide de se mettre en action d'opportunité, plutôt que de simplement attendre. Elle déclare comme condition « un adversaire surgit de derrière le mur. », et comme action une attaque de tir automatique (elle est armé d'un pistolet-mitrailleur). Au moment où l'adversaire surgit de sa cachette, et malgré le fait qu'on soit en train de résoudre la phase active de l'adversaire, Vatra agit la première et le truffe de plomb, l'empêchant d'attaquer son compagnon.*

LA SURPRISE

Test	Effet
Maladresse	Le personnage subit tous les effets d'un Échec. De plus, si l'affrontement n'a pas encore commencé, il est considéré comme Pas Rapide pour tout le reste du combat. Si le combat a déjà commencé, il est surpris pendant deux phases actives au lieu d'une.
Échec	◆ Si la surprise intervient avant le combat, les joueurs ne font pas de test d'initiative au premier tour, leurs personnages ne peuvent donc pas agir durant celui-ci. De plus, le personnage surpris est plus vulnérable, ce qui rend l'exécution d'une éventuelle manœuvre de combat plus simple. Après ce premier tour, les joueurs font un test d'initiative pour le deuxième tour. Le combat reprend son cours normal. ◆ Si la surprise intervient au cours d'un combat, le personnage surpris conserve son rang d'initiative. Néanmoins, il est considéré comme surpris et ne peut agir durant sa prochaine phase active. De plus, il est plus vulnérable, ce qui octroie un bonus à l'attaquant (*cf.* Tables des modificateurs de combat). À la fin de cette phase active, il n'est plus surpris et est traité selon les règles normales.
Réussite	Le personnage n'est pas surpris et peut agir normalement.
Coup d'éclat	Le personnage réagit si vite qu'il prend de vitesse la source de la surprise. Si c'est un agresseur, il peut le surprendre — on répète la procédure en inversant les rôles —, si c'est une source inerte, il bénéficie d'un bonus de + 3 pour contrer ses effets.

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Certains Sorts ou capacités spéciales peuvent augmenter le nombre d'actions dont bénéficie un personnage. Sauf mention contraire, il s'agit d'actions normales. Elles ne servent donc à rien si le personnage décide d'exécuter une action exclusive. Néanmoins, ces actions supplémentaires permettent au personnage d'avoir un meilleur temps de réaction et de pouvoir prendre plus facilement du recul sur la situation. Aussi, lorsqu'un personnage dispose d'actions supplémentaires, et qu'il exécute une action exclusive mettant en jeu un de ses paramètres techniques (Caractéristiques, Ka, etc.), le score que son jet de dé ne doit pas dépasser est augmenté d'un point par action supplémentaire à laquelle il a droit.

LA PHASE ACTIVE

La phase active est le moment du tour où le personnage agit. Elle simule cet instant où les réflexes et le sang froid du personnage lui permettent de prendre du recul par rapport à son environnement pour décider quelles actions il va entreprendre. En principe, un seul personnage est en phase active à un moment donné. Lorsqu'arrive sa phase active, un personnage peut exécuter autant d'actions gratuites qu'il le désire et deux actions normales, ou une action exclusive.

Note: *en cours de jeu, toute action doit être annoncée comme chaque manœuvre à haute et intelligible voix pour qu'elle puisse être prise en compte par le MJ. Une action non annoncée n'a pas lieu et n'est donc pas simulée ce tour.*

Actions gratuites

Un personnage peut effectuer autant d'actions gratuites qu'il le désire au cours de sa phase active. Il peut les exécuter avant ou après des actions normales, et autant de fois qu'il le souhaite entre chaque action normale. En cas d'abus, le MJ peut limiter le nombre d'actions gratuites à une par niveau de Rapide (une pour Pas Rapide, cinq pour Très Rapide).

Donner un ordre à une créature de Kabbale: lorsqu'un Kabbaliste contrôle une créature de Kabbale, une action gratuite permet de donner à celle-ci n'importe quel ordre simple. Si le même ordre est donné à plusieurs créatures, une action gratuite est suffisante. En revanche, si l'ordre est compliqué, il faut une action normale ou une action exclusive pour le donner, selon sa complexité.

Plonger à terre: le personnage se met à plat ventre. Il est plus difficile à toucher, mais il se déplace moins vite: par la suite, tous ses mouvements sont divisés par deux — tant qu'il ne se relève pas.

Parler: au cours de sa phase active, un personnage peut dire quelques mots, voire une courte phrase. Si les joueurs se livrent à de longues discussions pendant un combat acharné, pour chaque discours tenu par un joueur — une phrase dotée de plus d'un complément, plus d'une phrase, etc. — son personnage ne peut plus exécuter qu'une action normale durant cette phase active, ou aucune action s'il bavarde trop.

Lâcher un objet: en une action gratuite, ou grâce à des capacités spéciales, le personnage peut lâcher un, plusieurs, ou tous les objets qu'il tient dans ses mains.

Activer/désactiver une fonction: cette action consiste à allumer ou éteindre un appareil technologique simple, à « activer » ou « désactiver » un Sort continu déjà lancé, ou à dissiper les effets d'un Sort.

Puiser dans sa Stase: quel que soit le nombre de points puisés, quelle que soit l'utilisation qui en est faite, cela ne prend qu'une action gratuite! (*cf.* p. 157)

Utiliser un mode de mouvement: quel que soit le mode de mouvement, tant que le personnage ne l'utilise pas à vitesse maximum — l'équivalent du sprint pour la marche —, se déplacer est une action gratuite.

Actions normales

Un personnage peut exécuter deux actions normales par tour.

Dégainer: cette action permet de dégainer, ou de préparer, n'importe quelle arme. Il est nécessaire que l'arme soit accessible — dans un *holster* ou un fourreau, ou dans un sac de sport. Sinon, une action normale est nécessaire pour récupérer l'arme, et une autre pour la préparer.

Changer le mode de tir: certaines armes ont plusieurs modes de tir, notamment les armes automatiques modernes. En une action normale, on peut passer de n'importe quel mode de tir à un autre. Sans cette action, l'attaquant est obligé de continuer à employer le dernier mode de tir utilisé.

Manœuvre de combat normale: voir plus bas.

Vision-Ka: cette action permet de « passer en Vision-Ka ».

Ranger un objet: cette action permet de ranger un objet dans une mallette, un sac, ou un coffre, ou de rengainer une arme dans son fourreau ou son *holster*.

Saisir un objet: en une action normale, on peut saisir un objet qui n'est pas tenu par un adversaire. Si l'objet est en mouvement, comme une grenade qui rebondit au sol ou un objet qu'on a lancé au personnage, un test d'Agile Assez Difficile est requis pour de gros objets ou des masses quasi immobiles, et Difficile pour de petits objets ou en mouvement.

Se relever: quand un personnage est à genoux ou à plat ventre, une action normale lui est nécessaire pour revenir en position debout.

Recharger une arme: la plupart des armes peuvent être rechargées en une action normale. Si c'est une arme de trait, elle suffit à saisir le carreau ou la flèche, l'encocher et bander l'arme. Si c'est une arme

dotée d'un chargeur, l'action suffit à éjecter le chargeur, en saisir un nouveau et l'insérer dans l'arme. Si c'est une arme à barillet ou un fusil à canon basculant, une action normale permet d'insérer autant de munitions que le niveau d'Agile de l'utilisateur.

Utiliser un objet : une action normale est nécessaire pour utiliser un objet simple : ouvrir une porte, démarrer une voiture, régler une radio, etc. Continuer à utiliser une fonction d'un objet (comme un ordinateur) peut nécessiter plusieurs actions normales.

Viser : en une action normale, on peut majorer d'un point le score que ne doit pas dépasser le dé lors de la prochaine attaque à distance tentée par le personnage. On peut cumuler autant de bonus qu'on a de niveau dans la Compétence utilisée. Si le personnage effectue une action avant l'attaque pour laquelle il accumulait des bonus, il en perd le bénéfice ; il doit alors recommencer !

Lancement de Sorts : certains Sorts nécessitent une action normale pour être lancés. Si le personnage s'interrompt avant la fin de la durée de lancement, le Sort ne prend pas effet, et le joueur doit reprendre la procédure de lancement depuis le début.

Actions exclusives

Un personnage ne peut exécuter qu'une action exclusive par phase active, et il ne peut dans ce cas exécuter aucune autre action au cours de cette phase.

Manœuvre de combat exclusive : voir plus bas.

Utilisation d'une Compétence : à chaque fois qu'un personnage utilise pendant un combat une Compétence non martiale — comme Soins ou Électronique —, cela nécessite par défaut une action exclusive. Dans la mesure où un tour de combat dure trois secondes, il est probable que cela en nécessite plusieurs.

Sprint : (*cf.* p. 125).

Lancement de Sorts : certains Sorts nécessitent une action exclusive pour être lancés. Si le personnage s'interrompt avant la fin de la durée de lancement, le Sort ne prend pas effet, et le joueur doit reprendre la procédure de lancement depuis le début.

Incarnation : pour un Nephilim désincarné, prendre le contrôle d'un simulacre en opposant son Ka dominant au Ka-Soleil de sa victime (*cf.* p. 149) requiert une action exclusive.

PRENDRE SON TEMPS...

Il peut arriver qu'un personnage ait besoin de plus d'une action, même exclusive, pour exécuter une tâche. Il en va ainsi notamment pour l'utilisation de Compétences non martiales, ou pour le lancement de certains Sorts complexes. On qualifie ces actions de « longues », par opposition aux « actions instantanées ».

Par défaut, toutes les actions sont instantanées, même au mépris d'un certain réalisme — par exemple, le déplacement prend nécessairement du temps, mais on le résout de façon instantanée dans les règles de Nephilim : Révélation. *Seules les actions dont la description mentionne expressément qu'elle est longue, ou que « le personnage concentre toute son attention jusqu'à sa prochaine phase active », sont longues. Tous les lancements de Sorts dont la durée est supérieure à une phase active sont des actions longues.*

La durée de ces actions peut aller d'un unique tour à plusieurs minutes. Durant tout ce temps, le personnage est toujours en train d'exécuter l'action déclarée, et en subit toutes les conséquences ainsi que celles qui sont expliquées plus bas dans cet encart. Quoi qu'il en soit, le personnage doit exécuter une action exclusive pour commencer la tâche, et doit faire de même durant chaque phase active qu'il prend pour la durée de cette tâche.

Pendant tout ce temps, il n'est pas très attentif au combat. Sa Vigilance baisse d'un niveau, et on ne tient pas compte de ses Compétences martiales pour résoudre les manœuvres de combat dont il serait la cible.

Si le personnage arrête sa tâche avant qu'elle soit achevée, il se peut qu'il en perde le bénéfice, et soit obligé de recommencer à zéro. Il en va ainsi pour les Sorts : l'incantation doit être menée jusqu'au bout, ou le Sort n'est pas lancé, et le personnage doit recommencer l'incantation depuis le début, c'est-à-dire refaire tous les tests et incanter pendant la durée nécessaire.

VITESSES DE DÉPLACEMENT

Situation normale

Fort	Marche (m/tour)	Course (m/tour)
Pas	3	5
Peu	5	10
Assez	8	15
Fort	10	20
Très	12	25

Le sprint

Résultat	Vitesse
Maladresse	Vitesse course divisée par deux.
Échec	Vitesse course.
Réussite	Vitesse course multipliée par deux.
Coup d'éclat	Vitesse course multipliée par trois.

LE MOUVEMENT

Il y a cinq modes de mouvement possibles.

Immobilisé : le personnage ne peut absolument pas bouger. C'est l'état de personnages ligotés, enchaînés, inconscients ou paralysés.

Stationnaire : un personnage actif restant dans une zone d'un mètre de rayon est dans cet état de mouvement.

La marche : le personnage se déplace en une phase active du nombre de mètres indiqué dans le tableau des vitesses de déplacement.

La course : le personnage se déplace en une phase active du nombre de mètres indiqué dans le tableau des vitesses de déplacement.

Le sprint : permet, en une phase active, de se déplacer d'une plus grande distance que la course. Le sprint nécessite l'utilisation Sport (Athlétisme) — c'est une action exclusive — et permet de se déplacer selon le tableau ci-contre.

Hormis pour le sprint, se déplacer ne nécessite qu'une action gratuite, quel que soit le mode de mouvement (à pied, vol, etc.), même si le terrain est difficile (le flanc d'une montagne, un ravin, ou un marécage). De plus, un obstacle particulier nécessite une action simple, ou complexe, et un test de Fort modifié par Sport (Athlétisme) pour être franchi. Néanmoins, si le terrain est difficile, le mouvement du personnage est divisé par deux.

FRANCHISSEMENT D'OBSTACLES

Type d'obstacle	Action	Difficulté
Muret (1 m ou moins)	Impossible	Pas de test
Porte	Normale	Pas de test
Mur (2 m)	Normale	Difficile
Enceinte (plus de 2 m)	Exclusive	Très Difficile
Trou [*] (2 m ou moins)	Normale	Peu Difficile
Fosse [*] (3-5 m)	Normale	Assez Difficile
Crevasse [*] (6-10 m)	Normale	Difficile
Gouffre [*] (11 m et plus)	Exclusive	Très Difficile

[*] : pour les sauts en hauteur, la distance à sauter est multipliée par quatre.

Grâce aux Sciences occultes et à l'existence de créatures magiques, de nombreux autres modes de déplacement peuvent être utilisés par les personnages qui obéissent pourtant aux mêmes règles que le « déplacement au sol ». Ils ne nécessitent donc que des actions gratuites, sauf lorsqu'ils sont utilisés à vitesse maximum, ou en cas de manœuvres particulières.

Ainsi, tous les modes de déplacement des personnages ont une vitesse et peuvent être utilisés à trois allures : lente (1/2 vitesse), moyenne (vitesse), maximum (deux ou trois fois la vitesse moyenne selon le test).

Les manœuvres nécessitant un jet de dé peuvent comprendre : des demi-tours à grande vitesse, des virages serrés, des arrêts brutaux, elles seront détaillées dans les fiches descriptives de chaque créature. De même, le MJ peut requérir un jet de dé pour utiliser le mode de déplacement dans des conditions difficiles, comme une tempête pour le vol. Pour cela, il peut consulter les règles de test de combat de véhicules comme aide (*cf.* pp. 137-142).

LES MANŒUVRES DE COMBAT

Lorsqu'un personnage tente d'agir sur ses adversaires, on utilise des manœuvres. Que ce soit pour blesser, assommer, ou désarmer, ce sont toujours des manœuvres qui sont utilisées. Bien que l'on distingue le combat à distance et le combat au corps à corps pour plus de clarté, ces deux types d'affrontement sont résolus de la même façon : par l'utilisation de manœuvres ! Le joueur choisit la manœuvre qu'il veut que son personnage effectue dans les listes proposées, et il procède au test de manœuvre. Cela requiert une action normale ou une action exclusive, comme expliqué plus loin. Si l'attaquant réussit sa manœuvre, on en applique les effets. En cas d'Échec, il ne se passe rien. Les manœuvres sont décrites selon le format suivant :

Pré-requis : un score minimum à avoir dans une Caractéristique ou une Compétence. S'il y est indiqué un score minimum pour « Compétence utilisée » ou « Caractéristique utilisée », c'est alors la Compétence ou la Caractéristique utilisée par l'attaquant qui est prise en compte pour le pré-requis. Dans tous les autres cas où une Compétence ou une Caractéristique est citée comme pré-requis, il suffit de la posséder au moins à ce niveau, sans nécessairement l'utiliser, pour résoudre la manœuvre.

Précision : un modificateur de circonstance à appliquer au résultat à obtenir lors du jet du D20.

Normale/Exclusive : le type d'action que nécessite la manœuvre.

Dégâts : en plus des effets décrits dans le texte, une manœuvre peut infliger des dégâts. C'est le cas s'il est indiqué « oui ». Le test de résistance aux dégâts est alors résolu normalement. Si cette rubrique indique « demi », les dégâts sont résolus normalement, mais ils sont divisés par deux et arrondis à l'inférieur avant d'être appliqués à la cible. Si cette rubrique indique « dégâts + X », il faut ajouter X aux dégâts, avant de procéder à la résolution de ceux-ci. Le fait d'infliger des dégâts pour une manœuvre est appelé une attaque.

Coup d'éclat : un ou plusieurs effets spéciaux à appliquer en cas de Coup d'éclat.

Maladresse : un ou plusieurs effets spéciaux à appliquer en cas de Maladresse.

Suit un texte descriptif qui indique les effets principaux de la manœuvre, sa description, ainsi que d'éventuelles règles spéciales de résolution. Lorsque les modificateurs de plusieurs rubriques peuvent s'appliquer en même temps, on les cumule.

Le test de manœuvre

Quelles que soient l'arme et la manœuvre utilisées, la résolution de cette dernière est toujours la même : on détermine la Caractéristique et la Compétence à utiliser d'une part, la difficulté d'autre part, et on résout le jet de dé comme pour toutes les actions. On applique aussi la précision de la manœuvre, de l'arme, et les modificateurs de situation.

Les scores à utiliser

Pour les armes de mêlée et à projectiles ainsi que le combat avec des armes naturelles, on utilise toujours Fort comme Caractéristique. Pour les autres, il s'agit d'Agile. La Compétence à utiliser est celle qui correspond à l'arme employée par le personnage (voir le tableau des armes plus bas).

La difficulté

La difficulté des manœuvres est déterminée par un processus particulier. Pour chaque forme de combat, plusieurs critères ont été choisis comme déterminants. À chacun de ces critères ont été associés plusieurs degrés qui dictent chacun une difficulté particulière.

Pour résoudre une manœuvre, on examine chaque critère, et on y sélectionne le degré qui décrit le mieux la situation dans laquelle se trouvent les combattants impliqués dans la résolution de la manœuvre. On compare ensuite la difficulté de chacun de ces critères et on utilise la plus élevée pour résoudre la manœuvre. Il ne faut pas oublier la difficulté minimale imposée par l'état de santé. Certains modificateurs optionnels peuvent changer le résultat à ne pas dépasser. Il s'agit de modificateurs de circonstance. Toutes les règles normales sur les jets de dés, les difficultés et la Table universelle de résolution s'appliquent à la résolution des manœuvres (et à toutes les règles de combat).

Le maniement des armes

La liste des armes indique le nombre de mains nécessaires au maniement des armes. **Si un personnage utilise une arme à deux mains avec une seule main, il perd tous les bonus dus à la précision, mais pas les malus, et se voit infliger un modificateur de circonstance de – 3.**

On considère par défaut qu'il faut une main libre pour accomplir des actions autres que des manœuvres (utiliser un objet, invoquer, etc.). On doit donc veiller à libérer au moins une main de son personnage avant de déclarer qu'il exécute une telle action.

En plus d'un certain nombre de mains, il faut avoir une certaine force pour manier les armes. **Si le personnage ne possède pas le degré de Fort requis, il subit un modificateur de circonstance de – 3.**

Manœuvres générales

Ces manœuvres sont communes au combat à distance et au corps à corps. Elles constituent les manœuvres que tous les combattants peuvent utiliser.

J'ATTAQUE (Normale)

Pré-requis : aucun. **Précision :** 0.
Dégâts : oui. **Coup d'éclat :** – 3 au test de résist. aux dégâts.
Maladresse : selon l'arme.

LES ARMURES

Qu'elles soient modernes ou anciennes, les armures ont toutes le même objectif : protéger leur porteur contre les dégâts éventuels. Elles sont simulées grâce à un bonus d'armure, ajouté au résultat à ne pas dépasser au jet de dé pour résister aux dégâts. Elles ont aussi un malus d'encombrement qui est à retrancher au résultat à ne pas dépasser sur le D20 pour toutes actions relevant de Fort et d'Agile. Le MJ peut décider d'appliquer ces malus aux tâches sociales : il est parfois compliqué de parlementer avec quelqu'un quand on est emmitouflé dans une tenue anti-émeutes, par exemple.
Le bonus d'armure est décomposé en deux chiffres : le premier chiffre, appelé bonus primaire, s'applique aux attaques des armes à feu, le second, appelé secondaire, à toutes les autres attaques, y compris les dégâts infligés par d'autres sources que les armes — une chute par exemple.

Les armures

Armure	Bonus d'armure	Malus d'encombrement (enc.)
Veste pare-balles	2/1	1
Gilet pare-balles	3/2	2
Tenue anti-émeutes	4/3	3
Tenue de démineur	6/3	6
Armure de chevalier	3/6	6

LES SORTS DE COMBAT

Sous ce terme, on regroupe tous les Sorts occasionnant des dégâts. Ceux-ci touchent automatiquement leur cible ; aucun jet de dé n'est nécessaire, quelles que soient les circonstances, et aussi improbable que soit la situation. Ensuite, les dégâts qu'ils occasionnent sont résolus normalement, en utilisant les règles exposées sous « résolution des dégâts ».
Les Sorts n'utilisent donc pas les manœuvres dont l'exposition suit.

Cette manœuvre permet d'utiliser n'importe quelle arme afin d'infliger des dégâts à un adversaire. Elle simule un tir de pistolet, un coup d'épée, ou un coup de genou au corps à corps. Si l'attaquant ne précise rien, cette manœuvre est employée par défaut.

JE VISE (NORMALE)

Pré-requis : Compétence utilisée à Apprenti.
Précision : – 3. **Dégâts :** oui.
Coup d'éclat : spécial. **Maladresse :** selon l'arme.

Cette manœuvre permet de viser une partie du corps qui n'est pas protégée par l'armure du défenseur. Elle n'occasionne aucun dégât supplémentaire — l'attention de l'attaquant n'est pas concentrée sur les points vitaux —, mais divise par deux les bonus d'armure. En cas de Coup d'éclat, le bonus d'armure est ignoré.

J'ESQUIVE (EXCLUSIVE)

Pré-requis : aucun. **Précision :** spécial.
Dégâts : non.
Coup d'éclat : le personnage impose une difficulté supérieure d'un niveau à ce qu'il avait décidé.
Maladresse : on considère que les Compétences martiales du personnage sont toutes à Profane pour déterminer la difficulté des manœuvres exécutées contre lui.

Le personnage concentre toute son attention sur les actions offensives de ses adversaires. Le joueur choisit la difficulté qu'il veut imposer à l'adversaire de son personnage. Puis il effectue un test d'Affrontement avec Agile avec sa Compétence Esquive, contre la difficulté qu'il a choisie. En cas de Réussite, cette difficulté compte comme critère pour déterminer celle de toutes les manœuvres effectuées contre lui jusqu'à sa prochaine phase active. « J'esquive » n'est pas une action longue — elle n'impose aucun malus — bien que l'on considère que le personnage l'exécute jusqu'à sa prochaine phase active : c'est en quelque sorte une action préventive. Si son personnage se trouve dans un espace de moins de deux mètres carrés il subit un malus de – 3 au test d'Esquive.

JE VISE EN PLEIN... (NORMALE)

Pré-requis : Compétence utilisée à Apprenti.
Précision : – 5 **Dégâts :** demi.
Coup d'éclat : voir l'encart.
Maladresse : selon l'arme.

Cette manœuvre consiste non pas à infliger le maximum de dégâts, mais à neutraliser une partie du corps de la cible en lui infligeant un Coup critique. Au moment où cette manœuvre est déclarée, l'attaquant doit aussi préciser quelle partie du corps il vise. Pour que la manœuvre réussisse, le test de manœuvre doit être réussi, et la cible doit subir des dégâts. Ensuite, on consulte la table ci-contre ; selon que le test de la manœuvre se solde par une Réussite ou un Coup d'éclat, le résultat de la manœuvre est différent.

Il faut bien noter que malgré la ressemblance, « Coup critique » et « Coup d'éclat » n'ont rien à voir. Un Coup critique est le résultat de la manœuvre « Je vise en plein... ».

J'EMPALE ! (NORMALE)

Pré-requis : Compétence utilisée à Apprenti.
Précision : – 4. **Dégâts :** oui (dégâts + 2).
Coup d'éclat : – 3 au test de résistance aux dégâts
Maladresse : selon arme.

L'attaquant essaie ici d'infliger le maximum de dégâts à sa cible, en visant les points vitaux de son anatomie. Cette manœuvre n'est pas possible si l'anatomie de la cible est très différente de ce que suppose l'attaquant, comme par exemple un profane qui viserait le cœur d'une créature de Kabbale qui en est démunie, mais pas un Nephilim qui viserait le véritable emplacement du cerveau d'une créature magique.

COUPS CRITIQUES

LOCALISATION	RÉUSSITE/ COUP D'ÉCLAT
Tête	DÉSORIENTÉ : le personnage subit les mêmes malus que s'il était blessé./ INCONSCIENCE : le personnage ne peut plus agir — le MJ peut décider que ce résultat entraîne irrémédiablement la mort de la victime du Coup critique.
Torse	HÉMORRAGIE : le personnage coche une case de sa ligne de vie à chaque tour./ HÉMORRAGIE : idem, mais deux cases par tour.
Bras	Bras inutilisable temporairement./ Bras définitivement inutilisable.
Jambes	Sprint impossible, course impossible./ Jambe définitivement inutilisable ; mouvement impossible.

Manœuvre à distance

Le combat à distance couvre l'utilisation des armes de lancer, des armes de trait, des armes à feu modernes et des armes lourdes. Certains Sorts d'attaque peuvent aussi utiliser ces manœuvres. Pour les armes de lancer, le degré de Meurtrier et les dégâts sont modifiés comme pour le combat de mêlée.

Je sulfate (Normale)

Pré-requis : arme réglée sur tir automatique.
Précision : + 1.
Dégâts : oui (dégâts + 1).
Coup d'éclat : – 3 au test de résistance aux dégâts (dégâts + 1).
Maladresse : enraiement.

La plupart des armes automatiques modernes ont un mode de tir qui permet de tirer trois balles par une seule pression de la gâchette. Bien que cela provoque un recul de l'utilisateur, la précision du tir augmente grâce au plus grand nombre de balles tirées vers la cible. Si l'attaque porte, on considère qu'un nombre indéterminé de balles a touché la cible, augmentant ainsi les dégâts.

Difficulté et modificateurs de situation (combat à distance)

Critère de distance

Degré	Difficulté
Portée courte	Pas Difficile
Portée longue (2 fois la portée courte)	Assez Difficile
Portée extrême (5 fois la portée courte)	Très Difficile

Critère de couvert

Degré	Difficulté
À découvert	Pas Difficile
Couvert léger (moitié ou moins)	Assez Difficile
Couvert important (plus de la moitié)	Très Difficile

Critère de mouvement de la cible

Degré	Difficulté
Stationnaire	Pas Difficile
Marche	Peu Difficile
Course, sprint	Assez Difficile

Modificateurs de situation

Situation	Modificateur
Attaquant marche	– 1
Attaquant en course ou sprint	– 3
Visibilité réduite	– 3
Tir en aveugle	– 6
Désignateur laser	+ 1
Immobilisé	+ 9
Surpris	+ 6

J'arrose (Exclusive)

Pré-requis : arme réglée sur tir en rafale.
Précision : + 3.
Dégâts : oui (dégâts + 2).
Coup d'éclat : – 5 au test de résistance aux dégâts (dégâts + 1).
Maladresse : enraiement.

Cette manœuvre et ce mode de tir sont identiques à ceux décrits précédemment, si ce n'est que davantage de balles sont tirées — quinze par manœuvre ou à concurrence de la capacité actuelle du chargeur. Si le chargeur contient moins de dix balles, la manœuvre prend tout de même une action exclusive mais engendre les effets de « J'aligne », ou de « J'attaque » — selon le nombre de balles restantes.

GRENADE !

Comment lancer ?

Les grenades ne peuvent être utilisées qu'avec « J'attaque », et cette manœuvre ne cible pas un adversaire, mais un point au sol. Une telle attaque est Pas Difficile. Selon le résultat de la manœuvre, la grenade atterrit plus ou moins loin de l'endroit ciblé.

Test	Effet
Maladresse	La grenade explose aux pieds de l'attaquant.
Échec	La grenade subit une dispersion de 1D20 mètre(s).
Réussite	La dispersion est de 1D20 divisé par deux mètres(s).
Coup d'éclat	La grenade arrive à l'endroit ciblé.

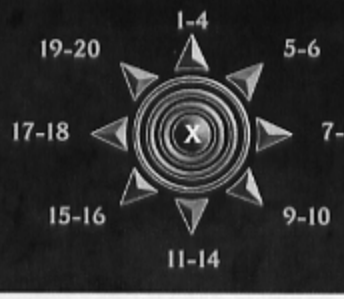
La dispersion

On jette un D20 pour déterminer la direction de la dispersion selon le diagramme de dispersion. Un second jet de dé, comme spécifié dans la table de résultat du test de lancer, indique la distance de dispersion en mètres. Si la grenade rencontre un obstacle au cours de son déplacement de dispersion, elle rebondit jusqu'à arriver à la distance déterminée.

Une grenade n'explose pas immédiatement, mais au tour suivant, au même rang d'initiative que celui où elle fut jetée. Pendant ce laps de temps, les personnages pris dans l'aire d'effet peuvent tenter d'en sortir en se déplaçant, ou tenter de la rejeter loin d'eux. Récupérer une grenade au sol est une action normale qui nécessite un test d'Agile Difficile. Relancer la grenade se résout selon « J'attaque ». Mais la grenade explose toujours au rang auquel elle a été initialement jetée.

Quand une grenade explose, elle inflige des dégâts dans un rayon de deux mètres. Au-delà de cette portée, elle perd un degré de Meurtrier et un point de dégâts pour chaque tranche de deux mètres. Les cibles présentes dans l'aire d'effet ainsi déterminée sont automatiquement touchées, sans qu'il soit nécessaire de faire un nouveau test de manœuvre.

Diagramme de dispersion



Le « X » représente l'endroit ciblé au moment du lancer de la grenade.

Je plombe (Exclusive)

Pré-requis : arme réglée sur tir en rafale.
Précision : spécial.
Dégâts : oui (dégâts + 1).
Coup d'éclat : – 1 au test de résistance aux dégâts (dégâts + 1).
Maladresse : enraiement.

Il ne s'agit pas ici d'attaquer une cible, mais de saturer de plomb une zone, de façon à toucher toute cible s'y trouvant ou y pénétrant jusqu'à la prochaine phase active de l'attaquant ; « Je plombe » est une action longue. Lorsque la manœuvre est déclarée, l'attaquant spécifie le cône qu'il va saturer de plomb. Ce cône est défini selon la largeur à l'extrémité opposée du tireur. Trente balles sont utilisées par cette manœuvre, ou à concurrence de la capacité actuelle du chargeur ; la manœuvre est résolue de la même façon tant que plusieurs balles sont tirées.

La manœuvre est résolue séparément pour chaque adversaire : on divise le nombre de balles tirées par la largeur en mètres du cône à l'endroit où se trouve l'adversaire considéré. Si un personnage se trouve dans le cône au début du tir, ou se déplace dans celui-ci d'au moins un mètre, il doit faire un test Peu Difficile d'Agile modifié par sa Compétence Esquive. Le nombre de balles par mètre précédemment déterminé est retranché du score à ne pas dépasser sur le dé. Ce test doit être résolu quelle que soit la direction du déplacement, et même s'il s'achève en dehors du cône de tir. Il est modifié par la table des modificateurs de combat à distance. Le résultat de ce test est géré comme si l'attaquant avait déclaré « J'attaque ».

JE TIRE SUR... ET SUR... (EXCLUSIVE)

Pré-requis : arme réglée sur tir en rafale ; Compétence utilisée à Compagnon.
Précision : – 2/cible.
Dégâts : oui (spécial).
Coup d'éclat : – 1 au test de résistance aux dégâts (dégâts + 1).
Maladresse : enraiement.

L'attaquant tente dans ce cas d'atteindre plusieurs cibles à la fois. Il doit déclarer toutes les cibles de l'attaque au moment où il l'annonce. Il doit faire un test de manœuvre différent pour chaque cible en appliquant tous les modificateurs pertinents de la table de combat à distance ainsi qu'un malus supplémentaire de deux points par cible. Ainsi, ce malus est de – 2 pour la première cible, – 4 pour la seconde, etc. Cette manœuvre consomme trente balles à concurrence de la capacité du chargeur. On doit placer au moins trois balles pour chaque mètre d'intervalle entre deux cibles. Le reste est réparti équitablement entre toutes les cibles ; s'il y a une impossibilité mathématique, on rajoute une balle à chaque cible en commençant par les plus proches de l'attaquant. Les cibles touchées par plus d'une balle subissent une attaque dont le score de dégâts est majoré d'un point.

COMBAT DE MÊLÉE

La mêlée englobe le combat à l'aide d'armes de contact (armes blanches, armes contondantes, etc.) et celui à mains nues. Pour pouvoir exécuter une manœuvre contre une cible en mêlée, il faut être à moins de deux mètres de portée pour les arts martiaux, trois mètres pour la plupart des armes à une main, quatre mètres pour les armes à deux mains et à moins de cinq mètres pour les armes d'hast ou « exotiques » (fouet, *nunchaku* à trois branches, etc.).

L'engagement

Au corps à corps, la moindre seconde d'inattention peut permettre à l'adversaire de porter un coup. La fuite n'est souvent qu'une bonne occasion de prendre un coup dans le dos. L'engagement simule cette tension en mesurant le contrôle qu'un combattant exerce sur son adversaire.

Pour engager un adversaire en mêlée, il faut avoir effectué une manœuvre de mêlée contre celui-là, qu'elle ait porté ou pas, et déclarer poursuivre le combat. Cela signifie que la prochaine action, normale ou exclusive du personnage doit être une manœuvre de mêlée ciblant le même adversaire. On peut engager plusieurs adversaires à la fois, du moment qu'ils sont tous à portée. La prochaine action doit alors cibler l'un de ces adversaires — mais pas nécessairement tous. Le personnage n'est obligé d'exécuter cette action que si elle est toujours possible ; si le combat est fini, ou si le ou les adversaires prévus ne sont plus là, il retrouve sa liberté de choix.

Un personnage engagé qui brise le combat en se déplaçant hors de la portée de mêlée, ou qui utilise une Compétence non martiale, s'expose à une attaque de son adversaire. Celui-là peut exécuter n'importe quelle manœuvre simple en suivant les mêmes règles que s'il était en action d'opportunité. Une fois cette manœuvre exécutée, le combat reprend son déroulement normal.

BONUS AUX DÉGÂTS

FORT	BONUS
Pas	1
Peu	2
Assez	3
« ... »	4
Très Fort	5

Manœuvres de mêlée

Elles sont résolues comme les autres manœuvres si ce n'est que le test de résistance aux dégâts est modifié par le bonus aux dégâts déterminé par le tableau suivant (il est alors à retrancher au résultat à obtenir). Ce bonus s'ajoute aussi aux dégâts. Ces deux règles s'appliquent à toutes les manœuvres exécutées en mêlée.

J'ALIGNE (NORMALE)

Pré-requis : aucun. **Précision :** – 3.
Dégâts : oui (dégâts + 1)
Coup d'éclat : – 5 au test de résistance aux dégâts.
Maladresse : selon l'arme.

Cette manœuvre consiste à concentrer son attention sur la force du coup plutôt que sur sa précision. L'attaquant arme consciencieusement son coup et jette tout son poids en avant pour un effet maximum.

JE FRAPPE EN PASSANT (NORMALE)

Pré-requis : Compétence utilisée à Apprenti.
Précision : + 3. **Dégâts :** oui (dégâts – 1).
Coup d'éclat : – 1 au test de résistance aux dégâts.
Maladresse : selon arme.

Dans ce cas, l'essentiel est de toucher, même si ce n'est que de justesse ou dans une zone corporelle moins sensible. L'attaquant saisit la moindre baisse d'attention, le moindre défaut dans la garde de son adversaire, pour porter un coup, aussi vite que possible, sans prêter attention à la puissance de celui-ci.

Je charge (Exclusive)

Pré-requis : Compétence utilisée à Apprenti.
Précision : – 3.
Dégâts : oui (-1 au test de résistance aux dégâts, dégâts + 2).
Coup d'éclat : – 5 au test de résistance aux dégâts, attaquant et défenseur se déplacent d'une distance en mètres égale à son bonus de dégâts.
Maladresse : selon l'arme ; attaquant au sol.

Pour pouvoir charger, il faut d'abord effectuer une course. Après les dix premiers mètres de course et avant de s'arrêter, l'attaquant frappe une cible à portée de mêlée. Du fait du mouvement, l'attaque est moins précise, mais l'inertie de l'attaquant augmente les dégâts. En plus des bonus listés, si le test d'attaque est un Coup d'éclat, le défenseur doit réussir un test d'Agile contre le niveau de Fort de l'attaquant, modifié par sa Compétence Esquive, ou être mis à terre.

J'enchaîne (Exclusive)

Pré-requis : Compétence utilisée à Maître.
Précision : – 2/attaque.
Dégâts : oui.
Coup d'éclat : une attaque gratuite.
Maladresse : selon l'arme ; test de surprise Assez Difficile contre l'attaquant.

Cette manœuvre représente un enchaînement de coups et de prises improvisés ou appris dans un *dojo*. Elle permet d'attaquer plusieurs fois un adversaire unique. Ces coups sont résolus comme des attaques normales. Elles sont pénalisées de – 2 par attaque. Ainsi, la première attaque est à – 2, la deuxième à – 4, etc.

Dès qu'une attaque échoue, la manœuvre s'arrête. Sinon, l'attaquant peut continuer *ad nauseam*, et même après la mort du défenseur ! S'il essuie une Maladresse, la rupture dans le rythme de son enchaînement est telle qu'il peut être surpris par le défenseur. Lorsqu'une attaque gratuite est possible, elle subit le même malus que la précédente, mais ne compte pas pour la détermination du malus des attaques suivantes.

Je désarme (Normale)

Pré-requis : Compétence utilisée à Apprenti.
Précision : – 2.
Dégâts : non.
Coup d'éclat : spécial.
Maladresse : selon l'arme.

L'attaquant ne cherche pas à atteindre son adversaire mais l'arme de celui-là, qu'il s'agisse d'une arme de mêlée ou d'une arme à distance. La manœuvre est résolue normalement, mais, au lieu d'infliger les dégâts, on procède à un test d'Affrontement entre le Fort et la Compétence appropriée à l'arme de chaque combattant — l'attaquant est le personnage actif. Si le test est réussi par l'attaquant, l'arme ciblée tombe à terre. Un Coup d'éclat permet à l'attaquant de prendre l'arme ciblée en main, s'il en a une de libre. Il lui est aussi possible de projeter l'arme à une distance en mètres égale à son bonus de dégâts.

Je feinte (Exclusive)

Pré-requis : Compétence utilisée à Apprenti.
Précision : 0.
Dégâts : oui.
Coup d'éclat : – 1 au test de résistance aux dégâts, test de surprise Assez Difficile contre le défenseur.
Maladresse : spécial.

La feinte se décompose en deux temps : la diversion, qui est une attaque simulée, destinée à tromper l'ennemi, et la véritable attaque, qui profite de la diversion pour toucher plus facilement. Cette manœuvre est résolue par un Affrontement entre le Fort avec la compétence utilisée de l'attaquant (personnage actif) et l'Agile avec l'Observation de la cible. Si le test est réussi, l'attaque inflige des dégâts comme pour « J'attaque ». Si le test est une Maladresse, la cible n'est pas dupe de la feinte et prend l'attaquant à son propre jeu ; elle peut surprendre l'attaquant en utilisant son Fort, modifié par la Compétence utilisée, contre l'Agile, modifié par l'Observation de l'attaquant, dans un Affrontement où la cible de la manœuvre devient le personnage actif.

Je le fais tomber (Normale)

Pré-requis : Compétence utilisée à Apprenti, et avoir les deux mains libres ou être au moins Agile.
Précision : – 1.
Dégâts : demi.
Coup d'éclat : test de surprise Assez Difficile contre le défenseur.
Maladresse : l'attaquant tombe à terre.

Que ce soit un fauchage, une prise de judo ou un coup aux jambes, cette manœuvre permet de faire tomber son adversaire au sol. Celui-ci est à plat ventre, comme s'il avait plongé à terre. En cas de Coup d'éclat, le défenseur est mis sens dessus dessous par la manœuvre et il est si désorienté qu'il est en situation de surprise.

Je le maîtrise (Exclusive)

Pré-requis : Compétence utilisée au niveau Apprenti ; avoir les deux mains libres ou être au moins Fort.
Précision : – 3.
Dégâts : spécial.
Coup d'éclat : + 2 cumulatif contre le test d'évasion.
Maladresse : l'attaquant est maîtrisé par la cible.

Cette manœuvre consiste à attraper son adversaire et à l'immobiliser par une prise quelconque : clef au bras, maintien au sol, etc. Si elle est réussie, le défenseur

est maîtrisé par l'attaquant. Tant que la cible est maîtrisée, elle ne peut effectuer aucune autre action que tenter de s'échapper. De même, l'attaquant ne peut s'occuper que de sa cible.

À chaque phase active suivante, l'attaquant peut décider de raffermir sa prise, de faire des dégâts, ou de lâcher prise. Les deux premiers choix sont des actions exclusives, le dernier une action gratuite.

- **Raffermir sa prise :** l'attaquant gagne un bonus de + 2 cumulatif à ajouter au résultat à obtenir sur le test d'évasion.
- **Faire des dégâts :** l'adversaire inflige automatiquement la moitié de ses dégâts de corps à corps (à mains nues ou avec des armes corporelles).
- **Lâcher prise :** les deux personnages redeviennent libres.

À chacune de ses actions, la cible peut tenter de s'échapper. On procède à un Affrontement entre le Fort et la Compétence Arts martiaux de chaque combattant — celui qui veut s'échapper étant considéré comme le personnage actif. En cas de Maladresse de son adversaire, la cible de la manœuvre se libère en une action normale. En cas d'Échec, la cible se libère en une action exclusive. En cas de Réussite, il ne se passe rien. S'il s'agit d'un Coup d'éclat, l'attaquant gagne un bonus cumulatif de + 2 contre les jets d'évasion.

« Je le maîtrise » est une action longue, tant pour l'attaquant que pour le défenseur, qui dure jusqu'à ce que l'attaquant lâche prise, ou que le défenseur s'échappe. Aucune autre action ne peut être déclarée tant que la cible ne s'est pas libérée — à moins que l'attaquant ne lâche prise.

Je ventile (Exclusive)

Pré-requis : Compétence utilisée à Compagnon.
Précision : – 2/cible.
Dégâts : oui.
Coup d'éclat : une manœuvre gratuite.
Maladresse : selon arme.

L'attaquant décide d'attaquer plusieurs cibles en une seule manœuvre. Toutes les cibles doivent être déclarées en même temps que la manœuvre et doivent toutes être à

Difficulté et modificateurs de situation (combat de mêlée)

Contrairement au combat à distance, en mêlée, l'aptitude de la cible à se battre est un critère déterminant pour la réussite d'une attaque. En mêlée, on considère que par défaut, les deux combattants se scrutent en permanence, sont sur leurs gardes et évitent les coups, bien que cela ne soit pas forcément simulé par « j'esquive » (qui représente le fait de ne plus attaquer, et de se consacrer uniquement à l'évitement des coups). Pour simuler cela, les deux premiers critères sont la compétence martiale de la cible qu'elle utilise dans ce combat, ou à défaut l'esquive, et son niveau d'Agile. On tient aussi compte de son mouvement et de son couvert, qui rendent le combat plus difficile.

Critère de Compétence de la cible (Compétence utilisée, ou Esquive)

Degré	Difficulté
Profane	Pas Difficile
Apprenti	Assez Difficile
Compagnon	Difficile
Maître	Très Difficile

Critère de Caractéristique de la cible

Degré	Difficulté
Pas Agile	Pas Difficile
Peu Agile	Peu Difficile
Assez Agile	Assez Difficile
Agile	Difficile
Très Agile	Très Difficile

Critère de mouvement de la cible

Degré	Difficulté
Stationnaire	Pas Difficile
Marche	Peu Difficile
Course, sprint	Assez Difficile

Critère de couvert

Degré	Difficulté
À découvert	Pas Difficile
Couvert léger (moitié ou moins)	Peu Difficile
Couvert important (plus de la moitié)	Assez Difficile

Modificateurs de situation

Situation	Modificateur
Attaquant marche	– 1
Attaquant en course ou sprint	– 3
Visibilité réduite	– 1
Frappe en aveugle	– 3
par allié engageant le même adversaire	+ 1
par adversaire en plus	– 1
Immobilisé	+ 9
Surpris	+ 6

portée de l'arme utilisée. On effectue un test par cible différente, qui subit un malus supplémentaire de – 2 par attaque. Ainsi, la première attaque a lieu à – 2, la deuxième à – 4, etc. Si un test échoue, l'attaquant ne peut pas attaquer les cibles suivantes et la manœuvre s'arrête là. Lorsqu'une attaque gratuite est possible, elle subit le même malus que la précédente, mais ne compte pas pour la détermination du malus des attaques suivantes.

JE PROJETTE (NORMALE)

Pré-requis : Compétence utilisée à Apprenti, être au moins Fort et avoir les deux mains libres.
Précision : – 3/– 5. **Dégâts :** non.
Coup d'éclat : distance de projection multipliée par deux.
Maladresse : l'attaquant tombe à terre.

Cette manœuvre est assez similaire à « Je le fais chuter » : le défenseur est soulevé du sol mais propulsé à quelques mètres. Seuls les combattants les plus forts peuvent se permettre un tel exploit. Le défenseur est projeté à autant de mètres que le bonus de dégâts divisé par deux. Il est à terre et doit dépenser une action normale pour se relever. Si l'attaquant le désire, il peut projeter le défenseur vers un point précis, comme à travers une fenêtre, une porte, ou sur une surface particulière, comme des pieux. La précision de la manœuvre passe alors de – 3 à – 5. La manœuvre en elle-même n'inflige pas de dégâts, mais la chute qui en résulte s'en charge : le défenseur encaisse les dégâts d'une chute dont la hauteur est égale soit à la distance de projection, soit à la différence de hauteur entre le point de départ et d'arrivée de la distance franchie, en choisissant celle des deux qui est la plus grande.

LA RÉSOLUTION DES DÉGÂTS

Lorsqu'une manœuvre impliquant des dégâts réussit, la cible de la manœuvre doit faire un test de résistance aux dégâts. Pour cela, on oppose son niveau d'Endurant à celui de Meurtrier de l'arme utilisée pour la manœuvre. Le résultat à obtenir sur le dé pour ce test peut être modifié par la manœuvre, par un éventuel Coup d'éclat lors du test de celle-ci, par le bonus d'armure de la cible et éventuellement par le niveau de Fort de l'attaquant. Selon le résultat de ce test, la cible se voit infliger une portion plus ou moins grande des dégâts modifiés de l'arme. Les dégâts modifiés de l'attaque sont égaux aux dégâts de l'arme, auxquels on ajoute les modificateurs de la manœuvre et, éventuellement le niveau de Fort de l'attaquant.

LES DÉGÂTS

Test	Effet
Maladresse	L'attaque inflige le double de ses dégâts modifiés.
Échec	L'attaque inflige ses dégâts modifiés.
Réussite	L'attaque inflige la moitié de ses dégâts modifiés.
Coup d'éclat	L'attaque n'inflige aucun dégât.

DISSIMULATION DES ARMES

Code	Peut être dissimulée dans...
Pas Dissimulable	Ne peut pas être dissimulée.
Peu Dissimulable	Un sac de sport ou un sac à dos.
Assez Dissimulable	Sous un manteau ou un imperméable.
Dissimulable	Sous une veste ou un blouson.
Très Dissimulable	Une poche de blouson.

LES ARMES

Les armes de *Nephilim : Révélation* sont décrites en catégories générales (pistolets, fusils d'assaut, etc.) plutôt que par modèle précis. Un texte descriptif permet de se représenter à quoi correspond chaque type d'arme. De plus, elles sont classées en suivant l'organisation des Compétences ; ainsi les armes de poing sont naturellement utilisées avec Armes (de poing). Les armes sont décrites selon le format suivant :

Précision : modificateur de circonstance à appliquer au résultat à obtenir sur le D20 lors du test de manœuvre.

Meurtrier : aptitude d'une attaque à infliger des dégâts à travers une armure et à atteindre plus profondément les organes vitaux.

Dégâts : quantité de tissus et d'organes que l'attaque peut endommager et zone sur laquelle ces dégâts s'appliquent.

Maniement : nombre de mains nécessaires pour manier correctement l'arme.

Fort : niveau nécessaire pour manier l'arme.

Dissimulation : aptitude d'une arme à être cachée sur le personnage. Il faut un test de Vigilance Difficile pour repérer une arme dissimulée. La signification des codes est donnée ci-contre.

Portée courte : portée de l'arme à laquelle son efficacité est maximale.

Mode de tir : seules les armes à feu et les armes lourdes possèdent ce score. Les armes qui n'ont pas de scores peuvent être utilisées à chaque fois que le personnage peut effectuer une action. Quand un C est indiqué — pour coup à coup —, l'arme à feu peut en faire autant. Quand un A est indiqué — pour automatique —, l'arme peut utiliser le mode tir automatique. Quand un R est indiqué — pour rafale —, l'arme peut utiliser le mode tir en rafale.

Chargeur : seules les armes à feu et les armes lourdes possèdent ce score. Les autres armes à distance doivent être préparées — armes de lancer — ou rechargées — armes de trait — entre chaque attaque. C'est le nombre de balles ou de projectiles que l'arme peut tirer avant de devoir être rechargée.

LES ARMES

Nom	Précision	Meurtrier	Dégâts	Maniement	Fort	Dissimulation
De mêlée (Fort)						
Armes tranchantes	+ 1	Assez	1 + Fort	1	Peu	Assez Dissimulable
Armes tranchantes légères	+ 1	Peu	1 + Fort	1	Pas	Dissimulable
Armes tranchantes à deux mains	+ 1	« ... »	2 + Fort	2	« ... »	Peu Dissimulable
Armes contondantes	0	Assez	2 + Fort	1	Peu	Assez Dissimulable
Armes contondantes légères	0	Peu	2 + Fort	1	Pas	Dissimulable
Armes contondantes à deux mains	0	« ... »	3 + Fort	2	« ... »	Peu Dissimulable
Armes d'hast	– 2	« ... »	4 + Fort	2	« ... »	
De corps à corps (Fort)						
Mains Nues	+ 1	Assez	0 + Fort	1	Pas	Très Dissimulable
Attaques corporelles	+ 1	Assez	1 + Fort	1	Pas	Très Dissimulable

Nom	Précision	Meurtrier	Dégâts	Maniem.	Fort	Dissimul.	Portée courte
À projectiles (Fort)							
Grenades	0	« ... »	8	1	Pas	Très Dis.	Niv. de Fort doublé
Armes tranchantes légères	+ 1	Assez	1 + Fort	1	Pas	Dis.	Niv. de Fort doublé
De trait (Fort)							
Arc archaïque	+ 1	Assez	2 + Fort	2	Peu	Peu Dis.	Niv. de Fort x 10
Arc moderne	+ 2	Assez	3 + Fort	2	Peu	Peu Dis.	Niv. de Fort x 10
Arbalète	+ 1	Assez	2	2	Pas	Peu Dis.	80
Arbalète de poing	0	Assez	2	1	Pas	Assez Dis.	50

Nom	Préc.	Mode de tir	Meurt.	Dégâts	Chargeur	Maniem.	Fort	Dissimul.	Portée courte
De poing (Agile)									
Revolvers légers	0	C	Assez	2	6	1	Peu	Dis.	10 m
Revolvers lourds	+ 1	C	« ... »	4	6	2	« ... »	Dis.	15 m
Pistolets légers	0	C	Assez	3	15	1	Peu	Dis.	10 m
Pistolets lourds	0	C	« ... »	4	15	2	« ... »	Dis.	10 m
Pistolets mitrailleurs légers	0	C/A	Assez	3	30	2	Peu	Dis.	50 m
D'épaule (Agile)									
Pistolets Mitrailleurs lourds	+ 1	C/A/R	« ... »	3	35	2	Peu	Assez Dis.	50 m
Fusils d'assaut	+ 1	C/A/R	« ... »	5	35	2	Peu	Peu Dis.	100 m
Fusils de chasse	– 1	C	Peu	4	2	2	Peu	Peu Dis.	10 m
Fusils à pompe	– 2	C	Peu	4	10	2	Peu	Assez Dis.	10 m
Fusils de sniper	+ 3	C	Très	6	10	2	Assez	Pas Dis.	500 m
Lourdes (Agile)									
Lance roquettes	0	C	Très	10	1	2	Peu	Pas Dis.	1 km
Mitrailleuse	+ 2	R	Très	6	250	2	Peu	Pas Dis.	200 m

Armes tranchantes : cette catégorie regroupe toutes les épées (arme tranchante), les dagues et les couteaux (tous les deux des armes tranchantes légères), les cimeterres, les rapières, les fleurets d'escrime, et toutes les armes à lames. On y trouve aussi les haches et les hachettes. Toutes les haches se manient à deux mains (arme tranchante à deux mains), comme les haches de bûcheron, ou les haches de pompiers.

Armes contondantes : ce sont toutes les armes dont l'objet n'est pas de pénétrer les chairs, mais de briser les os ou de délivrer de grands chocs. On y trouve donc les marteaux, les masses et les massues (toutes des armes contondantes), les matraques (arme contondante légère), et les bâtons (arme contondante à deux mains).

Armes d'hast : il s'agit des plus grandes armes de mêlée, comme les hallebardes, et les lances. L'effet de levier et le poids que procure leur grande taille leur confèrent une puissance inégalée.

Corps à corps : il ne s'agit pas que des dégâts des poings, mais de toutes les attaques réalisées sans armes : coups de poing, de pied, de tête, de genou, de coude, etc. Ces dégâts peuvent sembler excessifs, notamment comparés aux dégâts de certaines armes à feu, mais sont dus au fait que contrairement aux attaques à distance qui peuvent toucher des points relativement anodins du corps, les attaques de corps à corps sont naturellement orientées vers des zones sensibles du corps (torse, tête, parties sensibles). C'est cela qui augmente leur efficacité, et donc leurs dégâts. De plus, des griffes, des crocs, ou autres armes d'origines corporelles occasionnent plus de dégâts. Une Maladresse n'inflige aucune pénalité.

Les revolvers : ce sont les armes à feu les plus rustiques. Ils ont presque tous six balles dans le barillet. En actionnant la gâchette, on fait tourner le barillet, et on actionne le chien, qui finit par venir taper la balle, provoquant la détonation. Un revolver n'éjecte pas de douille. Si on bloque le mouvement du barillet, qui débute le cycle de tir, on bloque aussi le chien, et la balle ne peut pas partir. De même, on peut bloquer le chien en glissant son doigt entre le chien et le cul de la balle, mais c'est plus douloureux. Les revolvers lourds peuvent être maniés à une main par les personnages Forts ou Très Forts. En cas de Maladresse, il ne se passe rien.

Les pistolets : plus modernes, ils tirent en mode semi-automatique, avec des balles puisées dans un chargeur. Leur principal avantage réside dans leur plus grande réserve de balles. Néanmoins, ils éjectent les douilles des balles tirées, ce qui peut bloquer tout le mécanisme, lorsque l'une d'elles reste coincée dans la fenêtre d'éjection située à l'arrière de la culasse. Lorsque la douille de la dernière balle du chargeur est éjectée, la culasse reste bloquée en arrière. Ainsi, on sait toujours quand un pistolet vient de tirer sa dernière balle. Les pistolets lourds peuvent être maniés par les personnages Forts ou Très Forts. En cas de Maladresse, une douille a été mal éjectée, et il faut passer un tour pour remettre l'arme en fonctionnement.

Armes automatiques : les pistolets mitrailleurs et les fusils d'assaut fonctionnent selon le même principe. Ils disposent de trois modes de tir : le coup par coup, le tir automatique et le tir en rafale. Le premier tire une balle à chaque pression de la gâchette, le second fait partir trois balles par pression, et le dernier fait partir continuellement des balles tant que la gâchette reste pressée. Les modes de tir sont sélectionnés par le tireur grâce à une molette placée sur le côté de l'arme, souvent uniquement avec le pouce. Le reste du fonctionnement est similaire à celui des pistolets, appelés souvent armes semi-automatiques. La culasse ne reste pas bloquée en arrière à la fin des chargeurs, mais on utilise souvent des balles traçantes à la fin de ceux ci pour avertir le tireur de la fin du chargeur. Les pistolets mitrailleurs (ou PM) tirent les mêmes munitions que les pistolets et les revolvers, les fusils d'assaut tirent des munitions militaires, beaucoup plus chargées de poudre, ayant une vitesse et une capacité de perforation bien plus grande que les munitions des autres armes. En principe, la Maladresse est identique à celle des pistolets, mais lorsque l'arme est utilisée en tir en rafale, la Maladresse provoque un enraiement : l'arme tire toutes ses cartouches, jusqu'à épuisement du chargeur, et l'attaquant doit réussir un test de Vigilance. En cas d'Échec, il attaque une cible déterminée aléatoirement avec une manœuvre de tir automatique.

Fusils de chasse, fusils à pompe : ces deux types d'armes tirent les mêmes munitions : des plombs. Ainsi, ils ne tirent pas un projectile unique, mais une nuée de petits plombs. Cela donne une attaque qui a beaucoup moins de chance de pénétrer les armures, modernes ou non, mais provoque des dégâts sur les tissus et les organes beaucoup plus importants. Ils sont donc idéaux pour la chasse, ou contre les cibles sans armure. Certains fusils à pompe militaires disposent du mode de tir automatique.

Fusils de *sniper* : les fusils de sniper dont les Caractéristiques sont ici données correspondent à la dernière évolution de ce type d'arme : ils sont non seulement d'une précision extrême, grâce à un châssis très stable et des instruments de visée précis, mais ils utilisent en plus une munition militaire de calibre 12.7 mm capable de tuer un adversaire caché derrière un mur de briques. C'est l'arme du tireur d'élite.

Les grenades : une grenade typique tient dans la main, et ressemble à un ananas miniature. Elles sont toujours composées de trois parties : le corps principal, qui contient le détonateur et la charge explosive, une goupille — très important ! — et une poignée. La poignée est montée sur ressort, mais elle est retenue par la goupille. Une fois que l'on dégoupille la grenade, soit on retient la poignée en serrant la grenade, soit celle-ci tombe et, quelques secondes après, la grenade explose. Il faut savoir que, comme la plupart des armes modernes, la grenade n'est pas faite pour tuer, mais pour blesser, ce qui explique son score de dégâts. Si elle ressemble à un ananas,

c'est que la coque du corps principal, qui va exploser sous l'effet de la charge, est prédécoupée pour produire le maximum d'éclats, de façon à blesser le plus de cibles possible. Comme il est indiqué dans l'encart « Grenade ! », une Maladresse fait atterrir la grenade aux pieds de l'attaquant.

Les lances-roquettes : ces armes lourdes projettent des munitions explosives perce-blindage et autopropulsées. Ils ne peuvent être utilisés qu'avec la manœuvre d'attaque, sauf contre les véhicules et les objets de grande taille ou plus. Les attaques de lance-roquettes ont une aire d'effet identique à celle des grenades, hormis le fait qu'il n'y a pas de dispersion, que le degré de Meurtrier baisse d'un niveau, et que les dégâts baissent d'un point tous les mètres. En effet, les roquettes sont prévues pour percer des blindages et détruire des cibles dites « dures » plutôt que pour lutter contre l'infanterie. En revanche, les dégâts qu'elles occasionnent sont d'une exceptionnelle gravité, lors de la résolution des dégâts, les lance-roquettes bénéficient de deux colonnes hors tableau.

Les mitrailleuses : ce sont des armes lourdes habituellement utilisées avec un trépied, bien qu'elles puissent être transportées par un seul homme. Utiliser une telle arme sans trépied nécessite d'être Fort ou Très Fort, et inflige les mêmes pénalités que de se servir d'une arme à deux mains avec une seule main. Leur mécanisme est identique à celui des fusils d'assaut, si ce n'est qu'elles tirent des munitions plus puissantes, si bien que ce sont souvent de véritables obus. Elles ne peuvent utiliser que les manœuvres ayant le tir en rafale comme pré-requis.

Explosifs : ils ne constituent pas véritablement une arme, c'est pour cela qu'ils ne figurent pas sur les tableaux. Néanmoins, leurs effets sont gérés comme des attaques. Ils ont une aire d'effet comme les grenades, et un niveau de Meurtrier et des dégâts. L'explosif le plus répandu actuellement est le plastique. Un kilogramme de plastique est Très Meurtrier et provoque dix points de dégâts. À chaque fois que la quantité de plastique double, on augmente chaque score d'un point.

Objets, décor et dommages collatéraux

Le champ de bataille est rarement une plaine dégagée, surtout en milieu urbain. Il fourmille donc d'obstacles qui gênent le mouvement et les lignes de vue. De plus, il est parfois important de connaître la portée des dommages collatéraux, notamment l'effet sur certains objets, comme les Stases, les objets magiques, ou la mallette comportant les documents vitaux pour l'enquête des personnages. Tous les dégâts aux objets sont gérés de la même façon. Quand ils sont ciblés par une manœuvre, on utilise les critères normaux pour déterminer la difficulté, en remplaçant le critère de mouvement par celui présenté plus bas. De plus, la taille de l'objet modifie le résultat à ne pas dépasser sur le dé pour la manœuvre. S'ils sont touchés par une manœuvre infligeant des dégâts, ils opposent au niveau Meurtrier de l'attaque leur niveau de Résistant.

Objets, décor et dommages collatéraux

Critère de mouvement

Degré	Difficulté
Stationnaire	Pas Difficile
0-10 km/h	Peu Difficile
11-50 km/h	Assez Difficile
51-200 km/h	Difficile
201 et plus	Très Difficile

Critère de taille

Objet	Taille	Modificateur
Immeuble	Très Grand	+ 6
Voiture	Grand	+ 3
Cadavre, porte	Assez Grand	0
Télévision, meuble	Peu Grand	– 3
Console de jeux, mallette	Pas Grand	– 6

Résistance des objets

Objet	Résistant
Console de jeux, mallette	Pas
Télévision, meuble	Peu
Cadavre, porte	Assez
Voiture	« ... »
Immeuble	Très

Modificateur d'armure

Matériau	Modificateur
Tissu ou verre	0
Bois ou plastique	+ 3
Métal, béton	+ 6
Béton armé, blindage	+ 9

Ce test est toujours modifié par le modificateur d'armure donné par le Tableau d'amure des objets. Autrement, il suit les mêmes règles que pour les dégâts aux personnages.

Les objets ont une ligne d'état comparable à la ligne de vie des personnages, on y remplace l'adjectif Blessé par Endommagé, et le niveau Mort par Détruit. Les objets encaissent les dégâts comme les personnages. Arrivés au niveau « Très Endommagé », ils cessent de fonctionner ou de pouvoir être utilisé correctement. Lorsqu'un objet ou un véhicule est détruit, aucune réparation ne peut le rendre utilisable à nouveau.

En dehors de la gestion technique, le MJ doit faire preuve de discernement quant à ce qui peut être attaqué par les personnages. Un immeuble de vingt étages ne peut pas être endommagé par un revolver, même très lourd. En revanche, les portes et les fenêtres de celui-ci constituent des cibles valides. Le même immeuble peut parfaitement être détruit à coup de roquettes.

Parfois, l'objectif de l'attaquant n'est pas de détruire l'objet, mais d'atteindre un adversaire qui se dissimule derrière. L'attaque est résolue en prenant cet adversaire pour cible et en déterminant la difficulté en suivant la procédure normale, sans tenir compte du couvert, mais en appliquant tous les modificateurs de combat, notamment le tir en aveugle (– 6). Si l'attaque porte, les dégâts sont répartis en deux : la première moitié affecte l'objet qui faisait obstacle et la seconde affecte la cible de l'attaque. Cette dernière résiste aux dégâts normalement, en ajoutant le bonus d'armure de l'obstacle à son bonus d'armure normal.

Pour faire un trou dans un obstacle afin d'y faire passer un personnage, il faut en cibler une portion de taille humaine et l'amener à l'état « Très Endommagé ». Contre une porte, un simple Coup d'éclat permet de détruire le système de fermeture et de franchir la porte. Lorsqu'un bâtiment, quelle que soit la taille, est Très Endommagé, il devient inhabitable, et peut même prendre feu, selon la nature des dégâts. Lorsqu'il est Détruit, il s'effondre, occasionnant probablement d'autres dégâts alentour.

Difficulté du test de pilotage

Situation	Difficulté/modificateur
Manœuvres	
◆ Virage serré, freinage rapide, franchissement d'obstacles.	Peu Difficile
◆ Obstacles multiples, virage au frein à main, looping.	Assez Difficile
Manœuvres de combat	Difficile
◆ Rouler sur deux roues, cobra, etc.	Très Difficile
Vitesse	
◆ Inférieur au tiers de la vitesse Max	+ 3
◆ Inférieur aux deux tiers de la vitesse Max	0
◆ Supérieur aux deux tiers de la vitesse Max	– 3
Terrain	
◆ Facile : autoroute dégagée, ciel clair, fleuve.	+ 3
◆ Normal : les rues d'une grande ville, vent, mer.	0
◆ Difficile : rues encombrées, orage, mer démontée.	– 3
◆ Inapproprié : tout terrain, rase mottes, récifs.	– 3
État du véhicule	Selon ligne d'état

Combat avec des véhicules

Un combat avec des véhicules peut être l'objet exclusif d'une scène, comme une course-poursuite ou un affrontement aérien, ou bien s'inscrire dans le reste d'une situation plus vaste impliquant aussi des adversaires au sol.

Dans tous ces cas, les règles s'inscrivent dans le déroulement normal d'un combat bien que la présence de véhicules rende plus compliquée la gestion du combat — les échelles sont très différentes de celle des personnages à pied : les mouvements sont plus rapides et la présence de plusieurs hommes d'équipage multiplie les possibilités tactiques.

Le combat avec des véhicules est traité sous l'angle des hommes d'équipage : chaque fonction du véhicule est résolue à la phase active de celui qui la gère. Ainsi, le mouvement est résolu à la phase du pilote, les tirs à celle des différents canonniers et les systèmes auxiliaires (comme les radars et les communications) aux phases de ceux qui s'en occupent. Ensuite, il y a deux grandes méthodes organisées autour de la gestion du mouvement, pierre angulaire du combat avec des véhicules.

La plus compliquée des deux méthodes, mais aussi la plus précise, consiste à utiliser un plan disposant d'une échelle précise, et à y reporter à chaque tour les mouvements des véhicules. C'est la méthode concrète. Elle est recommandée pour les combats impliquant à la fois des véhicules et des personnages à pied. La seconde méthode est plus simple. Elle consiste à considérer uniquement les positions relatives des véhicules, et l'avantage tactique que ces positions représentent. C'est la solution abstraite, la mieux adaptée aux courses poursuites.

Mais avant de s'affronter dans des véhicules, il faut savoir les piloter.

Le test de pilotage

Tant que le pilote se contente d'exécuter des manœuvres quotidiennes, aucun test n'est nécessaire. On ne s'intéresse ici qu'aux manœuvres qui ont une bonne chance de dégénérer en accident, comme un virage serré, un *looping*, ou « faire du tout-terrain » avec une limousine.

Pour résoudre une action de Pilotage, on fait un test d'Agile, Fort, ou Intelligent, modifié par la Compétence Pilotage appropriée au véhicule. La Caractéristique à utiliser est déterminée par le MJ, selon la

manœuvre tentée par le personnage. On l'ajuste par le modificateur de circonstance de maniabilité du véhicule utilisé. On l'oppose ensuite à une difficulté déterminée par le tableau suivant.

Tout test de Pilotage est une action exclusive. Si le test est réussi, la manœuvre est effectuée. Si le test est un Coup d'éclat, il prend une action normale et non exclusive. S'il est raté, la manœuvre échoue, mais sans danger; *a priori*, le véhicule continue tout droit, en ralentissant suffisamment pour échapper à tout danger. Si le résultat est une Maladresse, le véhicule a un accident.

Lorsqu'un accident survient, que ce soit à cause d'une manœuvre avortée ou du résultat d'un combat, il faut faire un test d'accident. Pour résoudre celui-ci, on fait un test d'Agile Assez Difficile modifié par la Compétence Pilotage appropriée au véhicule concerné, ainsi que par les mêmes modificateurs que le test de Pilotage.

Si le test est un Échec, le véhicule encaisse des dégâts comme s'il venait de subir une collision à la vitesse à laquelle il se déplaçait avant la manœuvre. S'il est toujours opérationnel après l'accident, les passagers subissent une collision dont le niveau de Meurtrier est le même que celui de la collision mais dont les dégâts sont égaux à ceux finalement encaissés par le véhicule. Si le véhicule atteint l'état Très Endommagé, il s'arrête.

Dans le cas des véhicules aériens, un accident ne débouche habituellement pas sur une collision, mais plutôt sur une perte de contrôle. Selon l'altitude du véhicule, le pilote a jusqu'à cinq tours pour redresser l'appareil, après quoi le véhicule subit une chute dont la hauteur est égale à l'altitude du véhicule au début de l'accident.

POSITIONS RELATIVES EN COMBAT PRÉCIS

Positions neutres pour les deux véhicules.

Position faible pour le poursuivi, position avantageuse pour le poursuivant.

Perte du contact visuel pour les deux véhicules.

Voiture orange : Position neutre. Voiture bleue : Position neutre.

Voiture orange : Position neutre. Voiture bleue : Position avantageuse.

Voiture orange : Position neutre. Voiture bleue : Perte du contact visuel.

Combat précis

Cette méthode nécessite donc une carte à échelle. Lorsqu'arrive la phase active du pilote, celui-ci commence par annoncer le mouvement du véhicule. Contrairement à un personnage, un véhicule n'a pas différentes allures, il se déplace à chaque tour du maximum de sa vitesse actuelle. Si le déplacement déclaré par le pilote implique une des manœuvres citées dans le Tableau de difficulté de Pilotage, un test de Pilotage est nécessaire.

La vitesse actuelle du véhicule est égale à la vitesse qu'il avait au tour précédent, éventuellement modifiée par son score d'accélération. Si le pilote désire changer la vitesse d'un montant supérieur à l'accélération, il doit effectuer un test de Pilotage Peu Difficile (action gratuite). En cas de Réussite, il peut changer la vitesse de cinq fois l'accélération ou de dix fois en cas de Coup d'éclat.

Une fois le déplacement résolu, on détermine la position relative des véhicules et on attribue les modificateurs correspondants aux actions futures de l'équipage du véhicule.

Combat abstrait

On se préoccupe juste des positions relatives des véhicules. Au début du combat, les positions relatives sont déterminées par la situation des deux véhicules, ou par le MJ. Ensuite, à chaque phase active du pilote, ce dernier effectue un Affrontement avec son niveau d'Agile et sa Compétence Pilotage appropriée au véhicule (personnage actif). L'autre pilote interagit avec son niveau d'Agile et sa Compétence. Cette action ne nécessite qu'une action gratuite, mais on ne peut en effectuer qu'une par phase active. Les deux scores sont modifiés selon le tableau ci-contre. Le résultat du test du personnage passif est à apprécier selon la table « Poursuite », et non celui des Affrontements.

Une fois les positions relatives déterminées, on résout les autres actions. Si les véhicules traversent des terrains difficiles ou des situations dangereuses au cours de leur duel, les deux pilotes testent leur Pilotage en action exclusive. La difficulté de ce test est déterminée par le tableau Difficulté des tests de Pilotage (*cf.* p. 137).

MODIFICATEURS AU TEST DE POSITION

Situation	Modificateur
Terrain	
◆ Facile : autoroute dégagée, ciel clair, fleuve.	– 3
◆ Normal : les rues d'une grande ville, vent, mer.	0
◆ Difficile : rues encombrées, orage, mer démontée.	+ 3
◆ Terrain inapproprié : tout terrain, rase-mottes, récifs.	+ 3
État du véhicule	Selon la ligne d'état
Vitesse	
◆ Immobile	Le pilote est considéré comme Pas Agile et Profane.
◆ 0-10 km/h	0
◆ 11-50 km/h	+ 3
◆ 51-200 km/h	+ 6
◆ 200-350 km/h	+ 9
◆ 351 et plus	+ 12

POURSUITE

Test de pilotage	Effet
Maladresse	Le pilote monte de deux niveaux sur l'échelle des positions relatives.
Échec	Le pilote monte d'un cran sur l'échelle des positions relatives.
Réussite	Le pilote garde la même position relative.
Coup d'éclat	Le pilote perd un cran sur l'échelle des positions relatives. S'il avait déjà perdu le contact visuel, il est automatiquement surpris.

Échelle des positions relatives

Il existe quatre positions relatives. Celles-ci influencent toutes les manœuvres qui concernent les véhicules et leurs équipages. Elles sont toujours appréciées par paire de véhicules. Ainsi, un véhicule A peut avoir une position avantageuse sur un véhicule B, tout en ayant perdu le contact visuel sur un troisième véhicule C.

Position avantageuse : le véhicule est bien placé pour attaquer sa cible et pour éviter que celle-ci lui échappe. Selon la configuration du terrain et des véhicules, il est même possible que son adversaire ait perdu le contact visuel. Cette position octroie un bonus de + 3 au personnage actif à tous les tests en Affrontement avec le pilotage de l'adversaire.

Position neutre : le pilote a toujours sa cible en vue, mais n'a pas trouvé de bon angle d'attaque. Cette position n'octroie ni bonus ni malus.

Position faible : le véhicule est mal placé par rapport à son adversaire, mais n'a pas perdu le contact visuel. Elle impose un malus de – 3 au personnage actif à tous les tests en Affrontement contre le pilotage de l'adversaire.

Perte du contact : Le pilote a perdu le contact avec le véhicule adverse ; il ne le

voit plus et ne le repère plus sur ses systèmes auxiliaires. Cette position met le pilote (personnage actif) en situation de surprise potentielle, et lui impose un malus de – 3.

Le combat est terminé lorsqu'il ne reste plus que deux catégories de combattants: ceux qui sont en situation de perte de contact et ceux qui veulent fuir.

Les combattants désireux de poursuivre le combat peuvent provoquer des Affrontements opposant leur niveau d'Intelligent avec leur Compétence Vigilance (personnage actif), contre le niveau d'Agile avec la Compétence Discrétion des fuyards pour les engager à nouveau.

Manœuvres spéciales

Ces manœuvres s'ajoutent aux manœuvres classiques de combat. Elles ne sont disponibles que pour les pilotes de véhicules.

J'ÉPERONNE (Normale)

Pré-requis: Pilotage utilisé à Compagnon.
Précision: – 2 **Dégâts:** oui.
Coup d'éclat: le défenseur fait un test d'accident.
Maladresse: l'attaquant fait un test d'accident.

Le pilote attaquant utilise son véhicule comme une arme: avec des voitures, cela donne du *stock-car*. Selon la gravité des dégâts infligés, cela va de la poussette sur le pare-chocs à un véritable empalement du véhicule adverse. Certains véhicules dignes de *Mad Max* peuvent être modifiés pour augmenter les dégâts de cette manœuvre. Ceux-ci sont égaux à ceux d'une collision, si ce n'est que le véhicule de l'attaquant subit la moitié des dégâts qu'il inflige.

J'EMBARQUE/JE DÉBARQUE (Exclusive)

Pré-requis: Pilotage utilisé à Apprenti.
Précision: – 1. **Dégâts:** non.
Coup d'éclat: spécial.
Maladresse: test d'accident.

Cette manœuvre consiste à débarquer ou à embarquer des troupes en combat. Pendant cette opération, les troupes doivent garder une position tactique viable, et le véhicule doit lui aussi rester le plus mobile possible. Lorsque la manœuvre est annoncée, le pilote cible un endroit distant du véhicule d'une distance égale à sa vitesse actuelle et il effectue un test de Pilotage. S'il est réussi, les troupes sont débarquées ou embarquées, et le véhicule garde une vitesse égale au double de son accélération, ou sa vitesse actuelle, selon la plus basse des deux valeurs. Si la manœuvre est un Coup d'éclat, l'accélération est triplée au lieu d'être doublée. En cas d'Échec, le véhicule est bien au point indiqué mais il n'a pas su manœuvrer correctement, et les troupes n'ont pas pu embarquer ou débarquer.

JE ZIGZAGUE (Exclusive)

Pré-requis: aucun. **Précision:** spécial.
Dégâts: non. **Coup d'éclat:** spécial.
Maladresse: spécial.

Le personnage concentre toute son attention sur les manœuvres offensives de ses adversaires; il choisit la difficulté qu'il veut imposer à son adversaire et effectue un test d'Agile, modifié par sa Compétence Pilotage appropriée, contre une difficulté égale à celle qu'il veut imposer à son adversaire. En cas de Réussite, cette difficulté compte comme critère pour déterminer celle de toutes les manœuvres qui seront effectuées contre lui jusqu'à sa prochaine phase active. S'il se trouve en terrain difficile il subit un malus de – 3 à son prochain test de Pilotage.

Résolution des manœuvres

Les manœuvres de combat spécifiques au combat de véhicules sont résolues par un test d'Agile Difficile, modifié par la Compétence Pilotage appropriée et par les modificateurs du tableau de test de Pilotage (*cf.* p. 137). Les manœuvres générales, ainsi que celles du combat à distance, voire du combat de mêlée, sont résolues comme pour le combat entre personnages, on change simplement les critères à prendre en considération: pour le critère de mouvement, on utilise le même que celui des objets; pour la Compétence de la cible, on prend la Compétence de Pilotage appropriée. En plus des modificateurs habituels, on ajoute la taille du véhicule. Enfin, les critères ne s'apprécient pas de la même façon que pour les personnages: un muret d'un peu moins d'un mètre peut constituer un couvert pour un personnage à genoux, mais pas pour un char!

MODIFICATEUR DE VITESSE

Degré	Difficulté
Stationnaire	Pas Difficile
0-10 km/h	Peu Difficile
11-50 km/h	Assez Difficile
51-200 km/h	Difficile
201 et plus	Très Difficile

MODIFICATEUR DE TAILLE

Taille	Modificateur
Moto	0
Voiture, camion, tank	+ 3
Avion de ligne, paquebot	+ 6

COUPS CRITIQUES DE VÉHICULES

Localisation	Réussite	Critique
Moteur	Le véhicule coche une case de la ligne d'état par tour	Le véhicule coche deux cases par tour.
Système locomotion	Vitesse Max/2	Véhicule immobilisé
Réservoir	Véhicule immobilisé dans niveau de Résistance tour(s)	Véhicule immobilisé
Senseurs (*)	– 3 aux tests de pilotage	– 5 aux tests de pilotage
Système de visée (*)	Bonus = + 0	Armes inutilisables
Ligne de flottaison (*)	Véhicule détruit dans Résistance tours	Véhicule coulé

(*) : *optionnel, selon le type de véhicule.*

Pour atteindre directement un passager du véhicule, on utilise soit la difficulté pour toucher le véhicule, soit, si le passager est libre de ses mouvements, celle qui correspond au passager (déterminée normalement) ; on choisit toujours la difficulté la plus élevée. Dans les deux cas, on applique le modificateur de couvert dont bénéficie éventuellement le passager, en plus de tous les autres modificateurs. Les dégâts sont ensuite résolus comme lorsque l'on attaque à travers un objet.

Certains véhicules comportent un système de visée. Ce système comporte à la fois des senseurs sophistiqués, des programmes de traitement de l'image, et des ordinateurs de tir. Ils sont reliés directement aux armes, le plus souvent des missiles, afin de rendre les attaques beaucoup plus précises. Ces systèmes octroient un bonus de + 3 à toutes les manœuvres de combat effectuées à l'aide des armes intégrées du véhicule.

Résolution des dégâts sur les véhicules

Les dégâts sont appliqués aux véhicules de la même façon que pour les autres objets. Le pilote d'un véhicule qui devient Très Endommagé doit faire un test d'accident. Quel qu'en soit le résultat, il ne fonctionne plus et reste à l'arrêt. Un véhicule Détruit subit le même sort. De plus, le véhicule peut exploser, selon la nature de l'attaque qui l'a détruit. Les passagers subissent alors une attaque à résoudre comme celle d'une grenade (*cf.* p. 129).

Plutôt que d'attaquer grossièrement un véhicule, on peut tenter d'endommager une de ses fonctions ; cela fonctionne comme un Coup critique dont les effets sont différents de ceux subis par les personnages. Lorsqu'un véhicule est immobilisé alors qu'il était en mouvement, le pilote doit faire un test d'accident.

LES VÉHICULES

Nom	Maniabilité	Accélér. (m/tour)	Vit. Max (m/tour)	Vitesse max. (km/heure)	Résistance	Armement
Moto	+ 3	15	210	250 km/h	Assez/+ 3	–
Voiture familiale	– 1	5	125	150 km/h	Résistant/+ 3	–
4x4	+ 1	10	170	200 km/h	Résistant/+ 6	–
Voiture de sport	+ 2	15	290	350 km/h	Résistant/+ 3	–
Limousine	– 1	5	170	200 km/h	Résistant/+ 3	–
Van	– 2	5	150	180 km/h	Résistant/+ 3	–
Poids lourd	– 3	3	100	120 km/h	Très Résist./+ 3	–
Tank (*)	– 3	3	85	100 km/h	Très Résist./+ 9	système de visée, roquette, mitrailleuse
Hélicoptère civil	+ 1	10	210	250 km/h	Résistant/+3	–
Hélicoptère de combat	+ 2	15	290	350 km/h	Résistant/+ 6	système de visée, roquette, mitrailleuse
Avion civil (*)	0	5	850	1 000 km/h	Très Résistant/+ 3	–
Avion de chasse	+ 3	25	2 100	2 500 km/h	Très Résistant/+ 6	système de visée, roquette, mitrailleuse
Bateau à voile	0	3	21	25 km/h	Résistant/+ 3	–
Hors-bord	+ 2	10	85	100 km/h	Résistant/+ 3	–
Vedette d'assaut	+ 3	15	85	100 km/h	Résistant/+ 6	système de visée, roquette, mitrailleuse

(*) : *vulnérable uniquement aux attaques à aire d'effet.*

Véhicules

Nom: la catégorie générale à laquelle se rattache le véhicule. Plusieurs véhicules différents peuvent être rattachés à une même Compétence

Maniabilité: le modificateur à appliquer à tous les tests en relation avec le véhicule (pilotage, manœuvre, positions relatives).

Accélération: nombre de mètres par tour de combat que le pilote peut ajouter ou retrancher à la vitesse du véhicule.

Vitesse Max: vitesse maximum que le véhicule peut atteindre, exprimée en mètres par tour de combat.

Vitesse max: comme ci-dessus, mais en kilomètres par heure.

Résistance: Caractéristique qui sert de référence pour les tests de résistance aux dégâts effectués par le véhicule. Le chiffre indiqué après la barre est le bonus d'armure du véhicule.

Armement: les armes embarquées sur le véhicule. Il faut un personnage par arme en plus du pilote pour pouvoir les utiliser. C'est aussi à cet endroit qu'est indiqué si les armes sont reliées à un ordinateur de visée.

LA SANTÉ

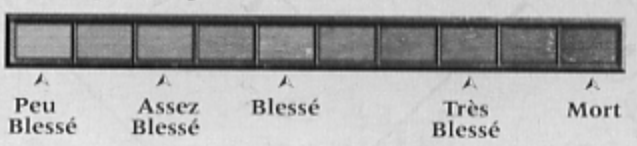
La santé d'un personnage est mesurée à l'aide d'une barre graduée par des niveaux de santé. Elle est représentée sur la feuille de personnage et dans ce chapitre. Au gré des blessures (*cf. Le combat*) et des soins reçus par le personnage, sa santé évolue. La santé d'un Immortel est en fait celle de son corps d'accueil, son simulacre. En outre, il est exposé à d'autres problèmes comme les blessures de la Chute définies dans la création de personnage. Ces points sont aussi traités dans ce chapitre.

LES NIVEAUX DE SANTÉ

La ligne de vie est composée de dix cases. Lorsqu'un personnage est en bonne santé, aucune case n'est cochée. Lorsque toutes les cases sont cochées, il est mort. Quand un personnage subit des dégâts, il coche un nombre de cases égal aux points de dégâts encaissés. Ces cases sont cochées dans l'ordre sur la barre, de gauche à droite. Lorsqu'une case mentionnant un niveau de santé est cochée, le personnage est dans cet état de santé et en subit tous les effets (voir plus bas). Un niveau de santé représente l'un des différents stades de santé simulé par le jeu; l'état de santé est le niveau auquel se trouve effectivement le personnage à un moment donné.

Lorsque de nouveaux dégâts sont administrés à un personnage, le joueur coche à nouveau des cases de la ligne de vie de son personnage, en commençant par la première case à ne pas être cochée.

L'état d'un personnage évolue de façon graduelle: les blessures s'accumulant, la douleur et les dégâts provoqués aux organes rendent de plus en plus difficile la poursuite d'une action physique (combat, course, etc.), jusqu'à ce que la mort survienne. Cet éventail de gravité d'état et de difficulté à agir est représenté par plusieurs paliers, les niveaux de santé, exprimés en termes de règles par une difficulté minimale à toutes les actions du personnage considéré. Cette difficulté minimale est égale à l'état de santé du personnage.



Exemple: *Vatra a reçu une blessure de six points de dégâts. Elle coche donc six cases sur sa ligne de vie. C'est suffisant pour l'amener au niveau ~~Assez~~ Blessé (cinq cases), mais pas assez pour l'amener au niveau Très Blessé (huit cases). La difficulté minimale de toutes les actions qu'elle entreprendra est donc ~~Assez~~ Difficile. Par exemple, un virage serré en voiture est normalement une action Peu difficile, mais désormais, elle est ~~Assez~~ Difficile pour Vatra, en raison de son état de santé. Plus tard, elle reçoit à nouveaux deux points de dégâts. Huit cases de sa barre sont désormais cochées, et elle est Très Blessé. Tout se complique…*

Pas Blessé: aucune case d'état de santé n'est cochée, le personnage ne souffre d'aucune blessure et ne subit aucune pénalité ni aucun malus.

Peu Blessé: une case d'état de santé est cochée. Cela correspond à des blessures mineures: coupures, estafilades, ou gros bleus. Un joueur de rugby après un match musclé est considéré comme Peu Blessé.

LE COMA

Test d'Endurant	Effet
Maladresse	Mort du personnage, ou de son simulacre.
Échec	Une case supplémentaire est remplie.
Réussite	Aucun effet sur la santé, mais un autre test a lieu une minute plus tard.
Coup d'éclat	Le personnage est stabilisé, il n'a plus de test à faire.

Quelle que soit l'évolution de son état, un Nephilim passe en Chakra : le pentacle se rétracte au niveau de la poitrine du simulacre, et cesse de vibrer au rythme des pulsations cardiaques de celui-ci. Le choc a été si violent que le corps de l'Immortel s'est mis en veille. Des organes vitaux ont été détruits, et les fonctions vitales sont en chute libre.

Assez Blessé : trois cases d'état de santé sont cochées. Le personnage a encaissé une blessure de combat : une balle est logée dans son ventre, ou un coup d'épée lui a sérieusement entamé le bras.

Blessé : cinq cases d'état de santé sont cochées. L'état du personnage est sérieux : il a plusieurs blessures par balles, ou bien il a été transpercé de part en part par un coup d'épée. Un policier Blessé reçoit immédiatement l'ordre de quitter les lieux de l'opération, à son grand soulagement.

Très Blessé : huit cases d'état de santé sont cochées. Lorsqu'il arrive à cet état, le personnage doit immédiatement réussir un test d'Endurant Assez difficile. En cas d'Échec, il sombre dans un coma. Si c'est le cas, il doit faire un test d'Endurant Assez Difficile, dont le résultat est apprécié selon le tableau ci dessus. C'est la dernière limite avant les soins intensifs : le personnage est ensanglanté des pieds à la tête, plusieurs organes vitaux ont été touchés, et il le sent.

SOINS

TABLE DE STABILISATION

Résultat	Effet
Maladresse	Aucun effet. On ne peut plus tenter d'administrer de soins sur ce blessé.
Échec	Aucun effet.
Réussite	Le personnage regagne un niveau de santé.
Coup d'éclat	Comme pour une réussite, mais en deux fois moins de temps.

TABLE DES SOINS

Résultat du test	Effet
Maladresse	L'état de santé s'aggrave d'un niveau — toutes les cases correspondantes sont cochées. Un autre test peut avoir lieu.
Échec	Rien ne se passe. Un autre test peut avoir lieu bien que le blessé coche une case due au temps écoulé.
Réussite	Le personnage est stabilisé.
Coup d'éclat	Le personnage est stabilisé au terme de la moitié du temps normal.

STABILISATION

Mort : dix cases d'état de santé sont cochées. Le personnage est mort. Pour les Nephilim, cela provoque une désincarnation. Le personnage a reçu une balle en pleine tête ou bien ses fonctions vitales ont cédé face aux dégâts subis par l'organisme. Ses organes vitaux et son sang jonchent le sol.

Les soins

Même si c'est déjà très douloureux, les problèmes d'un personnage ne s'arrêtent pas à l'encaissement des blessures : celles-ci peuvent s'aggraver et, surtout, il faut les soigner. Il existe deux types de soins : les soins médicaux et les soins magiques. À peu près n'importe qui peut administrer des soins médicaux, mais il faut recourir aux Sciences occultes pour administrer des soins magiques.

Aggravation des blessures et stabilisation

Toutes les blessures sont susceptibles de s'aggraver. Un personnage blessé qui n'est pas stabilisé (voir plus bas) coche une case de la ligne de vie toutes les cinq minutes — ou cent tours de combat. Pour stabiliser un personnage, il faut réussir un test de Sciences (Soins) contre une difficulté donnée dans la Table des soins. Ce test a lieu après que quelqu'un a administré des soins au personnage pendant cinq minutes. On peut aussi stabiliser un personnage à l'aide des Sciences occultes. Tout Sort qui fait regagner au moins une case d'état de santé stabilise un personnage. Le corps peut se stabiliser de lui-même : si le personnage est au repos, il peut faire un test d'Endurant Difficile toutes les dix minutes de temps fictif. Le résultat est apprécié à l'aide de la Table de stabilisation.

Premiers soins

Sur un personnage stabilisé, on peut appliquer des soins pour réduire les effets de ses blessures. Au terme de cinq minutes d'attention — toujours en temps fictif —, un test de Sciences (Soins) dont la difficulté est déterminée par la Table des soins.

Soins des Coups critiques

Les Coups critiques sont soignés différemment selon la partie du corps qui est touchée et la gravité de la blessure encaissée. Les effets des Coups critiques à la tête et au torse sont dissipés dès que le personnage est stabilisé, ou que son état de santé revient à Pas Blessé. Il en va de même pour les effets des réussites simples de Coup critiques aux membres. Et seuls des Sorts peuvent régénérer les membres perdus !

Cumul de soins

Une fois qu'un personnage a reçu avec succès des soins, on ne peut plus tenter de lui administrer de soins médicaux. Une fois que des soins magiques ont fait récupérer au moins une case à un personnage, on ne peut plus lui appliquer de soins magiques.

Si un personnage stabilisé et soigné, même partiellement, est blessé, on peut lui administrer à nouveau les deux types de soins. Ces derniers n'ont alors d'effet que sur les nouvelles blessures, celles accumulées depuis les derniers soins.

Exemple : *Seth est Blessée. Un de ses compagnons lui applique les premiers soins, et obtient une réussite simple. Seth est stabilisée. Il lui applique à nouveau des soins pour améliorer son état. Il obtient encore une Réussite, ce qui suffit à améliorer son état jusqu'à Assez Blessé. Son compagnon ne peut pas appliquer à nouveau des soins médicaux, parce que le cumul est interdit, et que l'état de Seth ne s'est pas aggravé. Mais il pourrait utiliser une Science occulte pour guérir Seth. Si elle est à nouveau blessé, il peut à nouveau être soigné par des soins médicaux et magiques, mais elle reste au mieux Assez Blessée, puisque c'est l'état dans lequel elle se trouvait après l'administration des soins, et avant d'être à nouveau blessée.*

Guérison à long terme

Une fois que le personnage est stabilisé et soigné, quel que soit le moyen employé, on ne peut plus rien pour lui dans l'immédiat. Il entre dans la phase de guérison à long terme. Celle-ci évolue différemment, selon que le personnage bénéficie de soins à long terme ou pas. Pour le temps nécessaire à la guérison, un test d'Endurant du personnage blessé, modifiée par la Compétence Sciences (Soins) du médecin traitant, est effectué à la difficulté correspondant à son état de santé.

Note : *on peut se soigner « tout seul », mais on est alors soumis à la difficulté minimale due à l'état de santé du blessé, ainsi que tous les autres malus dont souffre le personnage.*

Il faut faire un test de guérison par niveau de santé. Pour calculer le temps total de guérison, il faut additionner les durées de guérison nécessaires pour chaque niveau. Un personnage ne peut faire ce test que s'il est au repos complet, c'est-à-dire alité. Il peut arrêter les soins à n'importe quel moment, mais il perd le bénéfice des jours accumulés depuis le dernier état de santé récupéré.

Il y a de nombreux modificateurs qui s'appliquent au test de guérison (voir plus bas).

NOTATION

Pour plus de clarté, la case correspondante au niveau de santé d'un Immortel est marquée par une coche. Lorsqu'il a été soigné, la case correspondant à son nouveau niveau de santé est marquée d'une croix.
Les blessures et les dégâts suivants sont marqués par une coche. La croix indique alors le niveau de Blessé auquel le personnage peut être désormais ramené par l'administration de soins. Ainsi, sur la ligne de vie, le niveau de santé le plus favorable auquel peut être ramené le personnage par l'administration de soins est la croix la plus à droite sur la ligne.

LA SANTÉ

Table des soins

État de santé	Difficulté	Temps de base de guérison
Peu Blessé	Peu Difficile	Un jour
Assez Blessé	Assez Difficile	Une semaine
Blessé	Difficile	Deux semaines
Très Blessé	Très Difficile	Un mois, ou jusqu'à plusieurs années en cas de coma

Modificateurs au test de guérison

Situation	Modificateur
Milieu médical (hôpital, clinique illégale, etc.)	+ 3
Milieu propre (appartement, cache aménagée, etc.)	0
Milieu infecté (squat, nature, etc.)	– 3
Le personnage souffre d'un coup critique	– 2
Matériel de fortune (trousse de secours, matériel improvisé, etc.)	– 3
Pas de matériel	– 5

RÉSULTAT DE LA GUÉRISON À LONG TERME

Résultat	Effet
Maladresse	Le personnage perd un niveau de santé, et il s'est écoulé une période égale au temps prévu.
Échec	L'état du personnage reste stationnaire, et il s'est écoulé une période égale au temps prévu.
Réussite	Le personnage regagne un niveau d'état de santé après une période égale au temps prévu.
Coup d'éclat	Le personnage regagne un niveau d'état de santé après une période égale à la moitié du temps prévu.

LES CHUTES

Surface de chute

Surface	Meurtrier
Liquide	Pas
Molle (sable, coussins)	Peu
Dure (béton)	« ... »
Létale (fosse à pieux)	Très

Amortir une chute ?

Hauteur	Dégâts	Test d'Athlétisme
0-3 m	3	Pas Difficile
4-10 m	5	Peu Difficile
11-30 m	8	Assez Difficile
31-100 m	12	Difficile
101 m et plus	25	Très Difficile

ACCIDENTS ET COLLISIONS

Meurtrier ?

Vitesse relative	Meurtrier
0-4 km/h	Pas
5-20 km/h	Peu
21-50 km/h	Assez
51-150 km/h	« ... »
150 km/h et plus	Très

Dégâts

Masse	Dégâts
0-100 kg	2
101-250 kg	5
251-500 kg	10
501-1000 kg	15
1-20 tonnes	25
21 tonnes et plus	30

Exemple : *Seth est toujours Assez Blessé. Elle doit réussir un test de sciences (Soins) Assez Difficile pour revenir à l'état de santé Peu Blessé. Si elle obtient un Coup d'éclat, cela lui prend trois jours et demi. Ensuite, elle doit réussir un test Peu Difficile pour revenir à l'état de santé Pas Blessé.*

Les maux

Le combat n'est pas la seule source de danger. Au cours de leurs aventures, les personnages sont confrontés à bien des problèmes : chutes, accidents, maladies, empoisonnement, etc. La plupart de ces maux sont traités comme des attaques : ils ont une valeur Meurtrier, qui représente la nature de l'attaque, et un score de dégâts, qui indique son ampleur.

Il existe d'autres maux, comme les maladies ou les drogues, qui ne sont pas traités comme des attaques et qui suivent donc leurs propres règles (*cf.* p. 147).

Les chutes

Les dégâts dus aux chutes sont traités comme des attaques normales, mais les bonus secondaires d'armure sont divisés par deux. De plus, un personnage peut tenter de diminuer les dégâts en réussissant un test d'Agile avec Athlétisme dont la difficulté est déterminée par la hauteur de la chute. Les dégâts d'une chute sont divisés par deux en cas de Réussite.

Accidents et collisions

Les collisions provoquent des attaques normales contre lesquelles les bonus secondaires d'armures personnelles — pas celles des véhicules — sont divisés par deux. On considère pour cette source de dommage la vitesse relative de la collision et la masse de l'objet « attaquant ». La vitesse relative est calculée en ajoutant les vitesses de la cible et de l'attaquant, s'ils vont l'un vers l'autre, ou en les retranchant, s'ils vont dans le même sens. Dans tous les autres cas, c'est uniquement la vitesse de l'objet « attaquant » qui est prise en compte. La vitesse relative permet de déduire le niveau de Meurtrier de la situation et les dégâts.

L'attaquant et la cible subissent tous les deux les dommages de la collision bien qu'ils soient calculés différemment.

Le feu

Le feu occasionne des dégâts normaux, bien que les bonus d'armure soient complètement ignorés. Toutefois, le port de certaines protections peut les atténuer, ou les annuler complètement. Ainsi, le port de vêtements ignifugés ou ininflammables divise ces dégâts par deux — on ignore toujours leur bonus d'armure. Il est à noter qu'on ne traite ici que des dégâts dus à la brûlure directe du corps, pas de l'inhalation des fumées résultant d'un éventuel incendie. Le MJ peut décider d'appliquer en plus des dégâts résultant de suffocations (noyade et asphyxie) ou de l'ingestion de substances nocives (drogues).

En plus de provoquer des dégâts, le feu peut se propager soit autour du personnage, soit sur ses propres pièces d'équipement et les transformer en nouvelles sources de feu. Pour mesurer cette propagation, il faut appliquer les dégâts dus au feu au matériau en question (*cf. Dommages collatéraux*). Si le matériau arrive à l'état Assez Endommagé, il prend feu. Si plusieurs matériaux sont présents, on considère le matériau majoritaire, et, en cas d'incertitude, le plus inflammable.

Si un personnage reste exposé à la source du feu (ses vêtements, une pièce enflammée, etc.), il doit en subir les dégâts tous les tours. Pour éteindre un feu sur son équipement, il faut y passer une action exclusive, se plonger dans l'eau ou tout autre liquide propre à éteindre un feu (neige carbonique, etc.).

NOYADE ET ASPHYXIE

Endurant	Nombre de tours	Difficile
Pas	5	Pas
Peu	10	Peu
Assez	15	Assez
« ... »	20	« ... »
Très	25	Très

LE FEU

Meurtrier ?

Nature du feu	Meurtrier
Feu naturel	Assez
Feu chimique	« ... »
Phosphore blanc	Très

Dégâts

Ampleur du feu	Dégâts
Moins d'un membre	2
Un membre	4
La moitié du corps	5
Le corps entier	10
Immersion totale	15

Noyade et asphyxie

Ces deux maux n'occasionnent pas de dégâts comme une attaque normale. Lorsqu'un personnage arrête de respirer, de son plein gré ou non, il peut retenir sa respiration pendant une durée indiquée par l'encart Noyade et asphyxie s'il ne fait rien, ou la moitié de cette durée s'il est actif. Dans le premier cas, il est considéré comme cible immobilisée en combat, et en cas de noyade, il coule. S'il veut continuer à se battre, le personnage se place dans le second cas.

Une fois ce temps écoulé, le personnage peut continuer à ne pas respirer. Le joueur doit alors à chaque nouveau tour réussir un test d'Endurant d'une difficulté dépendant du nombre de tours dont il dépasse sa durée d'apnée.

Si le personnage recommence à respirer, et que le milieu dans lequel il se trouve ne le permet pas, il encaisse à chaque tour une case de dégâts sur sa ligne de vie. Une fois qu'il est Très Blessé, il tombe automatiquement inconscient, et ne prend plus de dégâts, mais on continue de calculer le temps pendant lequel il ne respire pas. Si en cumulant les trois périodes (la durée d'apnée initiale plus celle requérant des tests plus celle occasionnant des dégâts), on dépasse cinq minutes, le cerveau cesse de fonctionner : le personnage est mort.

À noter que l'arrêt de l'approvisionnement du cerveau pendant plusieurs minutes peut laisser de sérieuses séquelles sans pour autant entraîner la mort.

Les maladies

Seules les maladies les plus graves infligent des dommages. Leur seule Caractéristique est l'Infection, graduée comme toutes Caractéristiques (Pas Infectieuse, Peu Infectieuse, etc.). Lorsqu'un humain est soumis à des conditions propres à une infection, une maladie déterminée par le MJ, il doit réussir un test d'Endurant d'une difficulté correspondant à l'Infection de la maladie, test dont le résultat est à apprécier selon le tableau ci-contre.

TEST D'INFECTION

Test	Effet
Maladresse	Le personnage contracte la maladie, et les effets de celle-ci sont augmentés d'un degré.
Échec	Le personnage contracte la maladie.
Réussite	Le personnage n'est pas infecté, mais il doit renouveler le test s'il reste en contact avec la source d'infection une journée de plus.
Coup d'éclat	Le personnage n'est pas infecté, et il n'a plus besoin de faire de tests pour résister à cette maladie ; mais il doit en refaire s'il est confronté à une autre source de cette même maladie.

Une fois la maladie contractée, celle-ci a trois effets possibles.

- Une maladie peut infliger des malus identiques à ceux des niveaux de Blessé, sans pour autant cocher des cases sur la ligne de vie. Ces malus représentent la gêne occasionnée par les symptômes : fièvre, courbatures, fatigue, nausées, etc. Un malus égal à celui de Blessé oblige « monsieur tout le monde » à rester alité.
- Une maladie peut aussi infliger de réels dégâts — en plus d'éventuels malus. Dans ce cas, les malus dus au niveau de Blessé cochés sur la ligne de vie et les niveaux « virtuels » ne sont pas cumulés. Seul le plus important des deux est compté. Ces dégâts représentent les symptômes des maladies les plus graves : saignements, détérioration des fonctions vitales et des organes internes, etc.
- Enfin, elle peut avoir des effets secondaires : troubles de la perception, baisse du système immunitaire, etc.

Les drogues

Les drogues fonctionnent selon le type auquel elles appartiennent. Leurs effets sont résolus par une opposition entre leur Virulence et l'Endurant du personnage qui la consomme — qu'il soit consentant n'y change rien ! Un test est fait par exposition ou par dose.

En plus des scores indiqués dans les descriptions de chaque type, toutes les drogues ont un délai de prise d'effet ; ce délai peut être nul : on parle alors d'effet instantané.

Les **drogues létales** fonctionnent comme des attaques, et sont gérées par les règles comme telles. Elles ont les mêmes scores que celles-ci : Virulence, qui remplace Meurtrier, et dégâts.

Les **drogues assommantes** fonctionnent selon les règles du Coup critique à la tête, mais n'occasionnent aucun dégât. Elles n'ont qu'un seul score, Virulence, qui est opposé à l'Endurant de la victime, remplaçant les valeurs de la manœuvre normale.

Les **drogues incapacitantes** infligent des malus à la cible, comme si elles étaient à un certain niveau de Blessé. Ce sont les euphorisants et les hallucinogènes. Elles ont deux scores : Virulence et le malus qu'elles infligent.

Les **stimulants** ont des effets bénéfiques à court terme. Ils augmentent une ou plusieurs Caractéristiques pendant la durée de leur effet. Ils ont trois scores : Virulence, leur bonus et la durée des effets.

Les deux derniers types de drogues entraînent une accoutumance.

À chaque prise, la cible doit réussir un test opposant Endurant à la fréquence des prises, appréciée par le MJ (Pas Fréquent, Peu Fréquent, etc.). En cas d'Échec, il y a accoutumance, et la prise doit être renouvelée tous les jours, sous peine de subir un niveau de Blessé « virtuel » de malus supplémentaire pour chaque jour de sevrage. Se désintoxiquer requiert un processus médical long et douloureux.

Les drogues peuvent agir de façons différentes.

- **Ingestion :** la drogue ou le gaz doit être avalé ou respiré.
- **Injection :** une piqûre, une arme enduite ayant occasionné au moins un point de dégâts.
- **Contact cutané :** un contact entre un vecteur et la peau nue (une manœuvre de coup visé).

Quelques toxines

Alcool (Peu Virulent)
Vecteur : ingestion. **Délai :** quinze minutes.
Virulence : Peu **Effets :** Peu Blessé.
Durée : trois heures.
Absorbé en grande quantité, l'alcool peut avoir les mêmes effets qu'une drogue : le champ de vision se rétrécit, le sens de l'équilibre est perturbé, et les temps de réaction augmentent.

Amphétamine (Virulent)
Vecteur : injection. **Délai :** une minute.
Virulence : « ... ». **Dégâts :** aucun.
Ce stimulant très utilisé dans les milieux sportifs permet de majorer de deux points le score à ne pas dépasser avec le D20 à toutes les actions requérant Fort, Agile et Endurant pendant une demi-heure (temps fictif), puis de le diminuer de trois points pendant l'heure qui suit (temps fictif).

Chloroforme (Assez Virulent)
Vecteur : ingestion. **Délai :** 1 tour.
Virulence : Assez.
Dégâts : aucun (inconscience).

C'est un liquide dont on peut imbiber un linge ; les vapeurs qu'il dégage ont un fort pouvoir soporifique. Il suffit de le plaquer contre la bouche ou le nez pour assommer sa victime. Le test d'Endurant doit être répété tant que le mouchoir est maintenu sur la cible.

COCAÏNE (ASSEZ VIRULENT)
Vecteur : ingestion. **Délai :** une minute.
Virulence : Assez. **Dégâts :** aucun.

Cette drogue est le plus souvent présentée sous la forme d'une poudre blanche qui est inhalée. Elle produit un état euphorique, suivi d'une période de dépression, et très souvent d'un état de dépendance. Pendant quinze minutes, le score à ne pas dépasser avec le D20 lors d'une action requérant Fort, Endurant et Agile est majoré de trois points, et toutes les autres sont diminuées d'autant.

Après cette période, la cible est considérée comme Blessé.

CURARE (ASSEZ VIRULENT)
Vecteur : injection. **Délai :** immédiat.
Virulence : Assez. **Dégâts :** 12.

Originaire de la forêt amazonienne, cette drogue létale est extraite d'une plante, et provoque des crampes en agissant sur le système nerveux. Après avoir été paralysée et avoir éprouvé une douleur intense, la cible meurt d'un arrêt cardiaque.

GAZ LACRYMOGÈNE (ASSEZ VIRULENT)
Vecteur : ingestion. **Délai :** deux tours.
Virulence : Assez.
Effets : Assez Blessé ; visibilité réduite dans un rayon de 15 mètres autour de la source d'émission du gaz.

Ce gaz utilisé par toutes les polices modernes irrite les yeux et la gorge, provoquant des pleurs et de la toux. Même si des individus entraînés peuvent continuer à agir normalement en respirant ces gaz (comme la plupart des forces d'intervention de la police), la plupart des gens consacrent tranquillement leur temps à tousser et à gémir.

GAZ NEURO-TOXIQUE (ASSEZ VIRULENT)
Vecteur : tous. **Délai :** immédiat.
Virulence : Très. **Dégâts :** 15.

Ces gaz sont inodores et incolores. Ils ont été mis au point par l'armée pour une létalité maximale. Ils pénètrent le corps par le système respiratoire et la peau. Ils s'attaquent au système nerveux, et stoppent les battements du cœur. L'armée dispose d'antidotes, qui accélèrent les battements du cœur, mais si celui-ci est injecté par erreur, il provoque également la mort.

HASCHISCH (ASSEZ VIRULENT)
Vecteur : ingestion. **Délai :** une à trois heures.
Virulence : Peu. **Effets :** Peu Blessé.
Durée : une heure.

Cette drogue est généralement fumée et a les mêmes effets qu'un sédatif léger.

VENIN DE SERPENT (ASSEZ VIRULENT)
Vecteur : injection.
Délai : immédiat ou quelques minutes.
Virulence : Peu. **Dégâts :** 8.

Tous les serpents n'ont pas un venin mortel, mais certains, tels le crotale, le cobra, et le mamba, peuvent tuer en quelques heures. Les symptômes habituels sont la fièvre, des crampes, et une paralysie générale entraînant la mort. Le MJ est invité à détailler chaque venin, mais il peut utiliser les Caractéristiques standards suivantes.

LES DANGERS MAGIQUES

Plus que la mort de leur simulacre, les Sciences occultes, les créatures de Kabbale et l'Orichalque peuvent atteindre l'intégrité de l'essence magique des Immortels…

L'ÉTAT MAGIQUE

L'état magique n'est pas mesuré par un état de santé mais par le Ka dominant, quel qu'il soit, du personnage. Il peut être affecté de deux façons : temporairement ou définitivement. Dans les deux cas, les attaques sont exprimées comme des attaques normales, avec un score de Meurtrier et un autre de dégâts. Meurtrier représente l'intensité de l'attaque et la cohésion de l'Élément utilisé. Les dégâts mesurent la puissance de l'Élément utilisé.

LES DÉGÂTS MAGIQUES

TEST DE RÉSISTANCE

RÉSULTAT	EFFET
Maladresse	L'attaque inflige le double de ses dégâts modifiés.
Échec	L'attaque inflige ses dégâts modifiés.
Réussite	L'attaque inflige la moitié de ses dégâts modifiés.
Coup d'éclat	L'attaque n'inflige aucun dégât.

SOURCE DES DOMMAGES

L'ÉLÉMENT DE L'ATTAQUE EST…	EFFET
Le même que l'Élément ciblé	Les dégâts modifiés sont réduits à zéro.
Neutre par rapport à l'Élément ciblé	Les dégâts modifiés sont appliqués normalement.
Opposé à l'Élément ciblé	Les dégâts modifiés sont doublés.
L'Orichalque (*)	Les dégâts modifiés sont doublés.

(*) : le Noyau des Selenim et le Cœur des Ar-Kaïm ne sont pas sensibles à l'Orichalque.

Meurtrier est opposé à l'Élément attaqué sur la Table universelle de résolution. Les dégâts magiques sont résolus comme les dégâts physiques, mais les oppositions et les concordances des Éléments influent sur les dégâts infligés.

Les points de dégâts infligés sont autant de « puces » qu'il faut retirer en Ka dominant. Comme à chaque fois que le Ka perd des « puces », lorsque toutes les « puces » ont été retirées, le Ka descend d'un niveau d'Initié, et la réserve de « puces » tombe alors à zéro. Les autres Ka-éléments sont rééquilibrés en fonction de l'éventuel nouveau niveau d'Initié du personnage. Ce changement affecte toutes les utilisations de ces valeurs. Que les dégâts soient temporaires ou permanents, si le Ka dominant d'un Immortel descend en dessous de Pas Initié, il périt.

STABILITÉ DU PENTACLE

Ka dominant	Él. Neutres	Él. Opposés
Très Initié	Très Initié/Initié	Peu Initié/Peu Initié
Initié	Initié/Assez Initié	Peu Initié/Pas Initié
Assez Initié	Assez Initié/Peu Initié	Pas Initié/Pas Initié
Peu Initié	Peu Initié/Pas Initié	Pas Initié/Pas Initié
Pas Initié	Pas Initié/Pas Initié	n.a./n.a.

Dégâts temporaires

Il s'agit principalement de dégâts causés par des Sorts et des créatures magiques. Les « puces » perdues sont récupérées au rythme d'une par mois.

Dégâts permanents

Il s'agit surtout des dégâts provoqués par l'Orichalque. Ils blessent le Ka dominant d'un Nephilim et indirectement tous les Éléments de son Pentacle. Ces blessures symbolisent une perte de mémoire, un recul important sur la quête de l'Agartha. On ne peut soigner les blessures d'Orichalque, il faut gagner de nouvelles « puces » de Ka dominant pour reconstruire son savoir occulte et espérer ainsi découvrir l'Agartha. De plus les blessures infligées par l'Orichalque provoquent un gain de Khaiba de trois « puces ».

DÉTECTION DE LA RÉINCARNATION

Ka dominant désincarné	Difficile
Très Initié	Pas
Initié	Peu
Assez Initié	Assez
Peu Initié	« ... »
Pas Initié	Très

LA RÉINCARNATION

La mort d'un simulacre

Lorsque l'état de santé d'un corps humain atteint le stade « Mort », son Ka-Soleil se dissipe lentement et, s'il est habité par un Nephilim, celui-ci se désincarne. L'Immortel est expulsé de son corps d'accueil et se retrouve dans les Champs magiques qui l'entourent. Cette expérience traumatisante peut mettre à mal le Pentacle. Pour simuler ce malaise, le Nephilim perd une « puce » de Ka dominant. Si son degré d'initiation descend en dessous de Pas Initié, le Nephilim est détruit. On peut donc théoriquement détruire le Pentacle d'un Nephilim en tuant successivement ses simulacres !

Un Nephilim est désincarné à la fin du tour où son simulacre expire. La désincarnation est perceptible par tous les Immortels, qu'ils soient en Vision-Ka ou non, à condition qu'ils soient à proximité.

Pour déterminer si une réincarnation est détectée, on oppose le Ka dominant de l'Immortel « observateur » à une difficulté donnée par le tableau ci-contre et modifiée par un malus égal au nombre de kilomètres séparant les deux Immortels. Un Immortel percevant une réincarnation doit opposer son Ka dominant contre le Ka dominant du Nephilim désincarné. Il subit les effets de la surprise en cas d'Échec : la douleur de son frère désincarné est si forte qu'il est « abasourdi », c'est-à-dire en situation de surprise.

Les humains et les animaux peuvent sentir eux aussi une réincarnation. Pour ce faire, ils opposent leur Ka-Soleil à Difficile — les chances de réussite de cette action sont modifiées par le nombre de kilomètres. S'ils réussissent, leur corps est parcouru d'un frisson. Une Maladresse indique qu'ils tombent inconscients ou qu'ils sont pris d'une crise d'hystérie (ou de rage).

Quand un Nephilim se réincarne, il perd une « puce » de Ka dominant. Lorsque le corps d'un Selenim ou d'un Ar-Kaïm décède, l'Immortel périt lui aussi…

La mort d'un Nephilim

Retour en Stase ?

Issue des affrontements qui ont suivi la Chute, la Stase est un artefact permettant aux humains d'emprisonner les Immortels. Même lorsqu'ils s'en échappent, ces Immortels restent liés à leur Stase et ce lien peut se réveiller à l'occasion de la mort de leur simulacre pour les emprisonner à nouveau.

Une Stase contenant un Immortel ou chargée partiellement de Champ magique est identifiable en Vision-Ka. On peut en déterminer le contenu en passant quelque temps à l'examiner (*cf.* Les actions).

Si le Nephilim survit à une désincarnation — ce qui est généralement le cas —, il doit échapper à une remise en Stase. En effet, tous les Nephilim sont liés à leur Stase et, lorsque le lien avec le simulacre est brisé, celui de la Stase peut reprendre le dessus : le Nephilim peut alors être aspiré à l'intérieur de l'objet magique.

Pour simuler ce danger, à chaque fois qu'un Nephilim perd son simulacre, on effectue un test de retour en Stase. Pour ce faire, on lance un D20. Si le résultat de celui-ci est inférieur ou égal au nombre de coches effectué dans les « puces » de la Stase, le Nephilim est aspiré dans sa prison. Ainsi, une Stase pleine évite toujours la remise en Stase et une Stase vide la provoque automatiquement.

Un Nephilim remis en Stase n'a plus conscience de son environnement, magique ou physique ; la Vision-Ka ne lui révèle plus rien. Il n'a plus conscience du temps, ni de l'endroit où il se trouve, ni même de l'objet dans lequel il se trouve. Il ne peut plus interagir avec le monde, magiquement ou physiquement. Le seul moyen de le libérer est de plonger la Stase dans un Plexus ou un Nexus, et de la recharger complètement.

Un Selenim ne peut pas regagner sa Stase s'il en a une.

Un Ar-Kaïm obéit aux mêmes règles que les Nephilim. Mais la Stase doit être entre les mains d'un membre de sa famille pour qu'elle puisse le libérer.

La Stase est liée aux Immortels. Ces derniers sentent toujours où elle se trouve, certes d'autant moins précisément qu'elle se trouve loin. Pour avoir une vision fugitive du lieu où elle est, ainsi que la direction qu'il faut prendre et la distance à parcourir, l'Immortel doit réussir un test de Ka dominant.

Si la Stase d'un Immortel est détruite, celui-ci se désintègre dans l'instant. Certains redoutent ce détonateur, et ont l'impression qu'ils pourraient se volatiliser à n'importe quel moment. Par conséquent, ils déploient autour de leur Stase des protections d'une inimaginable sophistication.

Désincarné

Une fois désincarné, le Nephilim perd les bénéfices liés au simulacre — il perd donc définitivement l'accès aux Compétences du simulacre. Le Nephilim désincarné devient invisible et intangible, il flotte dans les Champs magiques tel un spectre de Ka et n'a plus aucun moyen d'action physique. Il se déplace à la vitesse de niveau d'Initiation(s) mètres par tour.

NOTE : *pour obtenir la vitesse en kilomètres/heure, il suffit de multiplier la vitesse en m/tour par 1,2 !*

Dans les Champs magiques, la seule perception encore utilisable du Nephilim est la Vision-Ka. Il se plie à toutes les règles de celle-ci, y compris celles qui concernent l'utilisation prolongée. Grâce à sa Vision-Ka, il peut repérer des simulacres potentiels, en se guidant grâce à leur Ka-Soleil. Une fois qu'il en a repéré un, il peut tester sa Vision-Ka contre le Ka-Soleil pour tenter d'en apprendre plus sur ce simulacre potentiel : un succès simple lui apprend les deux premières Caractéristiques et les cinq meilleures Compétences du simulacre. Un Coup d'éclat lui donne accès à la fiche de personnage du simulacre.

Comme le Nephilim n'a plus de corps, il ne peut plus utiliser l'Alchimie, qui nécessite la manipulation de poudres. De même, il ne peut plus invoquer de créatures de Kabbale puisqu'il est incapable de tracer des pentacles. Il ne lui reste que la Magie, mais sous des conditions particulières. Son immersion dans les Champs magiques rend plus facile l'opération, en modifiant par un bonus de + 3 tous les tests de Magie. Mais son Pentacle ne peut plus supporter l'exercice de la Magie de la même façon que lorsqu'il est incarné, et toute utilisation de la Magie, réussie ou non, entraîne le gain d'autant de points de Khaïba que le Cercle du Sortilège, qu'il soit lancé avec succès ou pas. En cas de Maladresse, ce gain est doublé.

Un nouveau simulacre

Lorsque le Nephilim a trouvé un simulacre à son goût, il peut tenter d'en prendre possession par un duel de Ka : il oppose son Ka dominant au Ka-Soleil du simulacre désiré. Une Réussite suffit pour prendre possession du simulacre, et à repousser l'esprit de celui-ci dans les plus profonds replis de son Ka-Soleil. En cas d'Échec, le Nephilim peut réessayer, avec un malus cumulatif de – 1. En cas de Maladresse, aucune nouvelle tentative n'est possible jusqu'à ce que le Nephilim subisse une autre « mort ». Quel que soit le résultat, chaque tentative est une action exclusive.

NOTE : *la cible d'une incarnation est inconsciente de ce qui se passe. Un initié conscient qu'un Nephilim peut tenter de s'incarner en lui peut tester son Ka-Soleil contre le Ka du Nephilim pour percevoir les tentatives d'incarnation.*

Prendre pleinement contrôle du simulacre est toujours déroutant, un peu comme essayer un nouveau costume, mais jamais insurmontable. Dans les secondes qui suivent la réincarnation, le Nephilim est désorienté, et son simulacre est pris d'un malaise : tremblements, vomissements, etc. Au bout de quelques minutes

LOCALISATION DE LA STASE

DISTANCE (EN KM)	DIFFICILE
1-4	Pas
5-19	Peu
20-49	Assez
50-99	« ... »
100 et plus	Très

(*cf. Les simulacres*), le Nephilim a accès à toutes les aptitudes du simulacre. Après quelques heures, il connaît sa vie et a eu accès à tous ses souvenirs. Si le Nephilim vient de s'éveiller dans une époque complètement différente de celle de ses précédentes incarnations, il lui faut plusieurs jours pour comprendre toutes les informations contenues dans la mémoire de son simulacre.

Si la réincarnation se produit dans une situation risquée, la vitesse à laquelle le Nephilim prend contrôle de son simulacre devient cruciale. À la phase active suivant sa réincarnation, il procède à un test Assez Difficile d'Intelligent. En cas de Réussite, il peut exécuter une action normale à cette phase, et agir normalement aux phases suivantes. Si c'est un Coup d'éclat, il peut agir normalement dès la première phase. En cas d'Échec, il ne peut agir à cette phase mais agit normalement à la suivante. En cas de Maladresse, il doit attendre la suivante pour refaire un test.

DES PLEXUS ET DES NEXUS

Les Plexus se forment les jours de Grande Conjonction d'un Élément. Les Nexus naissent aussi lors d'une Grande Conjonction mais dans des lieux propices à la rencontre des cinq Champs magiques élémentaires. Certains éléments du paysage peuvent rendre l'apparition de Nexus plus fréquents : constructions ésotériques, cours d'eau qui se croisent, grande forêt dense, tempête… Les Plexus ont une intensité plus ou moins grande : elle est quantifiée par les indicateurs habituels. Ainsi un Plexus peut être Pas Intense, Peu Intense, Assez Intense, Intense, Très Intense. Cette intensité est aussi subdivisée en « puces ». Un Nephilim peut absorber des « puces » de Ka-élément d'un Plexus pour remplir sa Stase, un artefact, etc. Il en absorbe une par heure passée dans le Plexus et plusieurs Nephilim peuvent effectuer cette opération simultanément. Cependant, le Plexus ne régénère pas ; si toutes ses « puces » sont absorbées avant qu'il s'éteigne, il se tarit. Un Plexus dure un nombre d'heures calculées en fonction de son Intensité. Les Nexus obéissent aux mêmes règles, à ceci près qu'ils contiennent tous les Éléments à une même Intensité. Si le Nexus est Peu Intense, tous ses Ka-éléments sont donc Peu Intenses pour huit heures.

Intensité	Durée
Pas Intense	Quatre heures
Peu Intense	Huit heures
Assez Intense	Douze heures
Intense	Seize heures
Très Intense	Vingt heures

Tout Sort lancé dans un Nexus connaît une Réussite. Tout Sort d'un Élément donné lancé dans un Plexus du même Ka connaît toujours une Réussite. Aucun jet du D20 n'est donc nécessaire dans ces deux cas de figure. Attention, le Sort n'en est pas pour autant instantané !

Même si le Nephilim peut agir, il ne contrôle pas encore parfaitement son nouveau simulacre. Il exécute toutes ses actions avec un malus de – 3, et doit dépenser une action normale pour découvrir chaque Compétence du simulacre qu'il voudrait utiliser (outre celles qu'il a pu détecter avant de se réincarner). Il faut attendre la fin du combat ou de la situation de stress pour qu'il puisse reprendre son cycle d'adaptation.

Quelle que soit la rapidité avec laquelle le Nephilim prend le contrôle de son nouveau simulacre, ses métamorphoses s'imposent plus lentement : une métamorphose par jour astrologique lié à un élément se manifeste. Chaque jour, le Nephilim récupère la Méta-Caractéristique associée.

La Narcose

Si un Nephilim passe trop de temps dans les Champs magiques, il est possible qu'il se fossilise, qu'il perde sa capacité à se déplacer : c'est la Narcose. Si on la laisse se développer, le Nephilim perd son individualité et se dilue progressivement dans les Champs magiques.

À chaque heure passée en étant désincarné, le Nephilim teste son Ka dominant contre une difficulté déterminée par son niveau de Narcosé. En cas d'Échec, il gagne autant de « puces » de Narcose que d'heures passées en étant désincarné.

Si un Nephilim s'incarne dans un simulacre, ne serait-ce que l'espace d'un instant, le décompte des heures redémarre à zéro.

En cas de Maladresse, ou si le Nephilim devient Très Narcosé, il devient une Narcose.

Si un Immortel tombe en Narcose, il perd toute notion de son environnement et toute possibilité d'agir. En fait, ce n'est pas tant qu'il perd ses moyens d'action que la volonté d'agir : il se fond dans les Champs magiques. Pour représenter cette lente déchéance, il perd cinq « puces » de Ka dominant à chaque étape de la Narcose — au bout d'une journée, puis d'une semaine, puis d'un mois, puis d'une saison, puis d'une année, puis d'une décade, puis d'un siècle et enfin d'un millénaire. Après le premier millénaire, le Nephilim perd à nouveaux cinq « puces » de Ka dominant, et ainsi de suite tous les mille ans. Ces « puces » sont transférées dans un potentiel de Narcose, qui représente l'emprise de la Narcose sur le Nephilim et son environnement. Ce transfert cesse dès que le niveau Très Narcosé est dépassé de dix « puces ». Si le Nephilim perd progressivement sa conscience et sa volonté d'agir, il affecte inconsciemment le monde physique sur les lieux de sa fossilisation. Le niveau de Narcose détermine la zone et la nature de ses manifestations. Cette zone est centrée sur l'endroit où se trouvait le Nephilim lorsqu'il a raté son test de Narcose.

La manifestation de la Narcose dépend du Ka dominant de l'Immortel. Si les circonstances favorisent la manifestation d'un autre Élément, le MJ peut décider d'appliquer cette manifestation, mais à une intensité moindre. Pour déterminer celle-ci, on utilise la Table de stabilité du Pentacle, mais en utilisant le

niveau de Narcose à la place du Ka ; la valeur du Ka élément est ensuite utilisée comme potentiel pour déterminer l'importance de la manifestation.

Des effets-Dragon

Un effet-Dragon possède un Ka — Pas Puissant, Peu Puissant, Assez Puissant, Puissant, ou Très Puissant — qui mesure sa puissance magique. Ce niveau de Puissant détermine les Caractéristiques de l'effet-Dragon ; ces dernières sont toutes notées par le même adverbe que celui du Ka de la créature — un effet-Dragon Peu Puissant est donc Peu Fort, Peu Endurant, Peu Agile, etc. Les effets-Dragon peuvent se nourrir de Ka sur les Nephilim et les Ar-Kaïm. Pour absorber le Ka d'un Nephilim ou d'un Ar-Kaïm, le MJ oppose le niveau de Puissant de l'effet-Dragon au niveau du Ka-élément correspondant dans le Cœur ou le Pentacle de l'Immortel. Si le D20 indique une Réussite, l'effet-Dragon absorbe du Ka.

Un effet-Dragon peut apprendre des Compétences. Pour ce faire, il doit s'attaquer au Ka-Soleil d'un être humain — même sur un simulacre ! Une Réussite indique dans ce cas le nombre de niveau de Compétence que l'effet-Dragon a assimilé. Ces Compétences ne sont pas volées mais copiées.

Les effets-Dragon de Lune Noire peuvent agir sur les Selenim et les Ar-Kaïm de la même manière. Il en va de même avec les effets-Dragon d'Orichalque et les Ar-Kaïm.

Le Khaïba

Terreur des Nephilim et des Ar-Kaïm, le Khaïba rassemble toutes les dégénérescences du Ka.

Un Khaïba voit son corps se déformer. En outre, il souffre de dérangements graves de la personnalité. Le Khaïba est noté de la même façon qu'un Ka-élément (de Pas Enkhaïbaté à Très Enkhaïbaté), chaque niveau étant décomposé en dix « puces ».

L'aspect le plus dangereux du Khaïba est qu'il se développe sournoisement dans le Pentacle du Nephilim ou le Cœur de l'Ar-Kaïm. Lorsque ces Immortels commettent des Maladresses en manipulant les Sciences occultes, lorsqu'ils sont confrontés à d'anciennes blessures magiques, lorsqu'ils sont blessés par l'Orichalque, ou lorsqu'ils ressentent une vive terreur, leur Khaïba peut se développer. À chaque fois qu'un tel événement se produit, le Ka dominant du personnage est opposé à son niveau d'Enkhaïbaté sur la Table universelle de résolution. En cas de Réussite, rien ne se produit. En cas de Coup d'éclat, le Khaïba baisse spontanément d'une « puce ». En cas d'Échec, l'Immortel gagne une « puce » de Khaïba. Une Maladresse engendre le début d'une lente dégénérescence. Seuls les Adoptés de la Tempérance sont en mesure de guérir les Khaïba.

La malédiction de la Lune Noire

Le Champ de Lune Noire est essentiellement parasitaire ; il se mêle sournoisement aux autres Champs magiques. Seule la Magie peut déjouer ces tours subreptices. Mais, plus encore, le Champ de Lune Noire peut se dissimuler dans la Lune des Pentacles ainsi que dans le Ka-Soleil des humains, les contaminant lentement.

Manifestations de Narcose

Narcosé	Zone d'effet	Feu/Air/Eau/Terre/Lune
Pas	5 m	Chaleur/Courants d'air/Humidité/ Secousses/Mélancolie
Peu	25 m	Feux Follets/Bruits/Fuites/ Mauvaises herbes/Ivresse
Assez	100 m	Électricité statique/Musique/Pluie/ Affleurement de pierres/ Hallucinations
« ... »	500 m	Foudre/Tempête/Pluies torrentielles/ Fissures/Folie douce
Très	3 km	Incendies/Tornade / Inondations/ Tremblement de terre/ Hallucinations collectives

Les effets-Dragon

Puissance de l'effet-Dragon	« Puce(s) » de Ka volée(s)	Compétence(s) dupliquée(s)[*]	Tradition(s) dupliquée(s)[*]
Pas Puissant	1	Aucune	Aucune
Peu Puissant	2	1 niv. Apprenti	Aucune
Assez Puissant	3	2 niv. Apprenti	1 niv. Apprenti
Puissant	4	3 niv. Apprenti	2 niv. Apprenti
Très Puissant	5	4 niv. Apprenti	3 niv. Apprenti

[*] : deux niveaux Apprenti peuvent correspondre à un niveau Compagnon et trois niveaux Apprenti à un niveau Maître.

Le Khaïba

Événement	Gain de Khaïba (en « puces »)
Maladresse en Ka	1
Réincarnation après plus d'une heure d'errance	1
Maladresse en Science occulte	2
Blessure à l'Orichalque	Spécial
Narcose	Spécial
Transformation en homoncule	5

Les humains

La contamination d'un humain peut arriver en deux circonstances : soit lors d'une Maladresse d'un Selenim tentant de s'assouvir sur le Ka-Soleil d'un humain, soit lorsqu'un Selenim ensorcelle l'humain par la Nécromancie. Dans un cas comme dans l'autre, l'humain devient un mort-vivant. Quoi qu'il en soit, il commence à entendre furtivement les chants sinistres de la Pavane, à percevoir aux limites de son champ de vision les reflets noirs du Champ de Lune Noire… l'entraînant peu à peu dans la folie.

Les morts-vivants sont exposés à un autre danger. Lorsque la Lune Noire quitte leur corps du fait de l'Entropie — chaque nuit, une « puce » de Lune Noire se disperse —, l'humain est inspiré par la Pavane, qui lui insuffle sa propre terreur de l'annihilation. La victime tente donc de pallier ce manque. En vain, car seul le Selenim qui l'a contaminée, à dessein ou par accident, peut subvenir à cette soif maudite (*cf. Les Selenim*).

Lorsqu'elle n'est pas nourrie, la victime entre dans un étrange cycle de folie. Lorsqu'elle a été contaminée à dessein par un Nécromant, elle tente de forcer celui-ci à la nourrir, quitte à le menacer physiquement. En cas de refus de celui-ci, ou d'impossibilité, la victime entre dans une rage destructrice. Elle tente de mettre fin à la vie du Selenim, avant de se suicider. Lorsqu'elle a été contaminée accidentellement, elle se sent amorphe, incapable de rien faire et profondément déprimée. Lorsque la Lune Noire vient à s'épuiser, le mort-vivant se sent envahi par une peur panique de la disparition, se traduisant par un délire sécuritaire — ne jamais prendre la route, ne pas consommer d'aliments industriels, ne pas traverser la rue, ne pas utiliser le téléphone portable, etc. — qui dégénère parfois en délire de persécution. Le seul remède existant est l'assouvissement : le Selenim doit assumer son erreur, et nourrir la victime, afin d'entretenir son Ka-Lune Noire ou la supprimer avant qu'elle ne lui nuise. Évidemment, cela nécessite souvent de confier à la victime quelques secrets quant à la réalité de ce monde, secrets qui, révélés, peuvent fort bien se retourner contre le Selenim.

Les Nephilim

La contamination d'un Nephilim par la Lune Noire est rare.

Lorsque cela se produit — Maladresse dans la pratique d'une Science occulte, contamination volontaire ou non par une source de Lune Noire —, la Lune Noire se loge dans le Ka-lune du Nephilim afin de se protéger de l'Entropie. Cet Élément nouveau est noté grâce à des « puces ». Dix « puces » engendrent un niveau permanent de Maudit — dans ce cas, les dix « puces » sont évidemment effacées de la feuille de personnage. Le niveau de Maudit ne peut être supérieur à la valeur du Ka-lune.

Dès lors, la Lune Noire tente de chasser les quatre autres Ka du Pentacle avant de transformer la Lune en Lune Noire. Le Nephilim devient alors un Selenim.

À chaque fois qu'un Nephilim se rend dans un Royaume, ou qu'il est confronté directement à une grande quantité de Lune Noire, on oppose son niveau de Ka-Lune Noire à son Ka-feu ou son Ka-air (le plus faible des deux). En cas de Réussite, l'Élément qui fixait la difficulté sur la Table universelle de résolution est chassé du Pentacle ! Lors d'un prochain événement déclencheur, le Ka-Lune Noire attaque l'Élément suivant, en respectant les principes d'opposition des Éléments, jusqu'à ce qu'il ne reste que la Lune. En cas de Réussite de ce test contre la Lune, le Nephilim est transformé en Selenim. Le Nephilim peut toutefois décider de capituler lors de cet ultime affrontement, auquel cas la transformation est automatique.

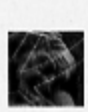
Les Éléments chassés sont perdus. Si la Stase est vide dans un de ses Ka, elle absorbe la branche du Pentacle perdue. Désormais, la Stase est considérée comme pleine de cet Élément. Le Nephilim ne peut plus alors utiliser la Magie et la Kabbale.

Les Ar-Kaïm

Les Ar-Kaïm ne peuvent pas être contaminés par la Lune Noire et ils ne peuvent pas non plus devenir des Selenim.

Livre IV

Les Maîtres



"Le Ka est doué d'une existence absolument indépendante. Il est libre de se déplacer sur la terre d'un endroit à un autre, à volonté; il peut pénétrer dans le ciel et parler avec les dieux."

Le Joyau des sept étoiles
Bram Stoker

LES MAÎTRES

GÉNÉRALITÉS

L'univers ne repose pas seulement sur les principes que les physiciens tentent d'identifier. Les Éthers se meuvent dans le cosmos et se transmutent pour arriver sur Terre sous forme de Champs magiques. Or, ces courants qui échappent aux profanes sous-tendent les mécanismes les plus intimes du monde de *Nephilim: Révélation*. Mais ces secrets restent interdits aux communs des mortels. Seuls les Nephilim peuvent percevoir ce niveau de la réalité. Leurs sens leur permettent d'atteindre cette dimension, et leur être d'en manipuler certains éléments. Mais cela ne suffit pas. Depuis la Chute, les Nephilim ont recours, pour affecter l'univers, à divers savoir-faire qu'ils ont coutume de nommer Sciences occultes. Chacune génère des effets magiques différents, des Sorts.

La **Magie** est la première Science occulte découverte par les Nephilim. Très libre, elle permet de produire intuitivement un Sort.

La **Kabbale** est la deuxième Science occulte des Nephilim. Elle permet d'invoquer des créatures, aux pouvoirs divers et variés, provenant d'autres mondes que le Kabbaliste peut explorer.

DÉFINITIONS

Artefact : objets, généralement magnifiquement ouvragés, contenant des Ka-éléments. Ils permettent d'affecter les Champs magiques en générant un Sort.
Cercle : il s'agit des étapes initiatiques des Sciences occultes. Pour chacune d'entre elles, il en existe trois. Le dernier permet d'accéder à un stade supérieur d'existence ; c'est une étape obligée de l'Agartha.
Compétence occulte ou magique : Compétence employée pour lancer un Sort.
Focus : instruments magiques permettant de lancer et d'écrire des Sorts. Ils permettent de reconstruire celui-ci à partir de la description d'un mode opératoire. Étant magique, un Focus est toujours détectable par la Vision-Ka. Un Nephilim ne peut lancer un Sort qu'à condition que celui-ci soit gravé dans son Pentacle ou qu'il dispose du Focus adéquat.
Relique : objets magiques contenant une partie, ou la totalité, de la mémoire d'un Immortel.
Sort : on désigne par ce terme tout procédé permettant d'obtenir un effet magique.

LES VOIES DES NEPHILIM

Science occulte	Mot-clef	Praticien	Sorts	Ka-élément contre
Magie	Intuition	Mage	Sortilège	difficulté du Sort modifiée par un Domaine
Kabbale	Relation	Kabbaliste	Invocation	Contrat modifié par une Sephirah
Alchimie	Construction	Alchimiste	Formule	contre difficulté modifiée par État de la matière (*)

(*) : le Ka utilisé n'est pas celui du Nephilim mais celui de son laboratoire.

les NEPHILIM

Dernière-née des Sciences occultes, l'**Alchimie** est la Science occulte la plus codifiée des Nephilim. Dans son laboratoire, l'Alchimiste produit des substances magiques qui, utilisées au moment propice, génèrent des effets magiques.

SYSTÈME

Lancer un Sort

Même si les procédés permettant d'utiliser un Sort sont très variables d'une Science occulte à l'autre, le test à effectuer est sensiblement le même. On confronte un Ka-élément du Nephilim à la difficulté du Sort modifiée par le niveau de la Compétence occulte appropriée. Mais le Macrocosme dans son entier influe sur le lancement des Sorts des Nephilim. En effet, suivant que les étoiles sont favorables ou défavorables, c'est-à-dire en fonction de la Conjonction astrologique du jour (*cf.* feuille de Nephilim en annexe), le Sort est plus ou moins facile à lancer. Un jour astrologique commence et termine à minuit.

Si un Nephilim lance un Sort d'un Élément donné le jour que l'éphéméride favorise, la difficulté est décalée d'une ligne vers le haut dans la Table universelle de résolution (la faveur des étoiles...). Inversement, si le Sort est lancé un jour où l'Élément associé est défavorisé par l'éphéméride, la difficulté est décalée d'une ligne vers le bas de la table.

Si un Nephilim lance un Sort un jour favorable dans un mois sous l'emprise symbolique du même Élément, la difficulté de cette action est décalée de deux niveaux en sa faveur. On parle alors de Grande Conjonction.

Les Maladresses

On ne manipule pas impunément les forces de l'univers. Une Maladresse dans ces procédés extrêmement subtils met en péril les Nephilim. Selon les Sciences occultes, les effets de ces Maladresses varient. Toutefois, quel que soit l'art magique dans lequel le Nephilim officie, une Maladresse lui fait gagner autant de points de Khaïba que le Cercle du Sort qu'il a tenté de lancer.

LES ARTEFACTS

LA STASE

La Stase est un objet sinistrement familier des Nephilim, qui leur inspire un sentiment ambigu. Elle contient les cinq Ka-élément. Ceux-ci sont répartis en « puces » — quatre au maximum dans chaque Élément — dans lesquelles le Nephilim peut puiser pour améliorer ses chances de lancer un Sort. On fait une coche sur la feuille de personnage dans les « puces » utilisées.

UNE PRISON

La Stase est avant tout la prison magique née de l'imagination cruelle des disciples de Prométhée. Le Nephilim y passe des siècles enfermé, alors qu'au dehors la guerre occulte fait rage, que des événements cruciaux se déroulent sans que le Nephilim puisse intervenir. Cette prison inspire aux Immortels dégoût, horreur et appréhension.

Chaque fois qu'un Nephilim perd un simulacre, on effectue un test de retour en Stase en lançant le D20. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au nombre de coches effectuées dans les « puces » de la Stase, le Nephilim est aspiré dans sa Stase. Pour l'en sortir, il faut saturer la réserve en Ka-éléments, et la remplir intégralement, plus une « puce ». Cette « puce » supplémentaire, issue du bombardement magique d'un Plexus ou d'un Nexus, fait augmenter la pression qu'exerce la réserve sur la prison au-delà d'un point critique. Le Nephilim est alors expulsé de sa Stase.

LE LIEN

La Stase est intimement liée au Pentacle du Nephilim. Celui-ci sent toujours où elle se trouve, certes d'autant moins précisément qu'elle se trouve loin. Pour la localiser, un test de Ka dominant est nécessaire.

DISTANCE EN KM	DIFFICULTÉ
1 à 4	Pas Difficile
5 à 19	Peu Difficile
20 à 49	Assez Difficile
50 à 99	Difficile
100 et plus	Très Difficile

Cette capacité des Nephilim à pouvoir détecter leur Stase où qu'elle se trouve est vitale. En effet, si la Stase d'un Nephilim est détruite, son Pentacle se désintègre dans l'instant. Certains Nephilim redoutent ce phénomène. Par conséquent, ils déploient autour de leur Stase des protections d'une inimaginable sophistication.

La Stase est aussi, généralement, un objet précieux et ouvragé, dont la nature précise dépend de sa date de conception (cf. Les Immortels). Une Stase est toujours identifiable par la Vision-Ka. Elle est insensible à l'usure des années. De même, on peut détecter par la Vision-Ka si la Stase renferme un Nephilim — test du Ka dominant de l'observateur à Difficile —, où à quel point elle est rechargée — test du Ka dominant de l'observateur à Assez Difficile.

LES GRANDS RITUELS

Toutes les Sciences occultes des Nephilim utilisent trois grands rituels: celui de la Stase, celui du sacrifice et celui du tatouage.

Le rituel de la Stase

La Stase d'un Nephilim contient de l'énergie élémentaire qu'il peut utiliser aisément en raison du lien l'unissant à sa prison.

Lorsqu'il lance un Sort, le Nephilim peut puiser dans sa Stase autant de « puces » du Ka-élément correspondant qu'il le désire. Ces points s'ajoutent à la valeur que ne doit pas dépasser le D20 pour que le Sort soit lancé avec succès. Si le jet du D20 donne un Échec ou une Maladresse, les points sont tout de même perdus.

L'exécution de ce rituel nécessite que le Nephilim touche sa Stase au cours d'une action exclusive préalable au lancement du Sort.

Le rituel du sacrifice

Ce rituel est particulièrement puissant et dangereux. Il est interdit aux Onirim, car il initie le processus de transformation en Selenim. Les Nephilim craignent de l'exécuter.

Le rituel du Sacrifice permet de réussir un Sort quelconque sans avoir à lancer le D20. La réussite est alors automatique, à moins qu'un ensemble de circonstances rende impossible l'effet magique (absence totale des Ka-éléments adéquats par exemple).

Pour exécuter ce rituel, le Nephilim doit verser au sol une goutte du sang de son simulacre, et sacrifier une « puce » de son Ka dominant. Ce rite prend une action normale. Le temps de lancement du Sort reste inchangé.

Le rituel du tatouage

Un Sort peut être totalement intégré au Pentacle d'un Nephilim, qui se voit alors modifié. Cette altération permet à l'Immortel de générer l'effet magique sans le secours de son Focus.

Pour tatouer un Sort — on dit aussi « graver » —, un Nephilim doit se concentrer une journée par niveau du Cercle du Sort sur son Focus, afin d'en connaître les moindres détails. Ce temps peut être réduit de moitié si l'auteur du Focus assiste le Nephilim. Au terme de cette méditation, l'Immortel dépense de sa Stase autant de « puces » de Ka dominant que le Cercle du Sort.

NOTE: *les Sorts donnés à la création d'un Nephilim sont tatoués.*

La recherche ésotérique

La Sapience ne vient jamais d'elle-même. Il faut la traquer, la chercher, la poursuivre inlassablement dans sa fuite éperdue. La recherche ésotérique, c'est-à-dire celle de Focus et d'informations sur l'Histoire invisible ou les Sciences occultes, constitue l'activité essentielle des Nephilim. Elle pose essentiellement deux problèmes, deux sortes d'obstacle, qui justifient l'adjectif ésotérique. D'une part, les informations sont souvent disséminées dans différents endroits : bibliothèques publiques ou privées, herméthèques, etc. D'autre part, elles sont difficilement accessibles : accès limités aux lieux de savoir, données cryptées, etc.

Les quelques règles qui suivent sont indicatives. Lorsque découvrir une information occulte constitue la trame d'un scénario, elles sont évidemment caduques. En revanche, elles doivent permettre d'indiquer rapidement le succès ou l'échec d'une recherche plus commune, ainsi que le temps nécessaire à l'obtention de renseignements valables.

La difficulté

La première étape consiste à déterminer la difficulté de la recherche. Plus l'information souhaitée est précise, ou risque potentiellement de mettre en danger une faction du monde occulte, plus cette difficulté est élevée.

Le temps de recherche

Plus le chercheur se consacre à sa tâche, en y passant du temps, plus il a de chances de trouver un renseignement satisfaisant. Pour chaque jour de huit heures de travail intensif que son personnage consacre à une recherche occulte, un joueur peut tenter un test d'Intelligent à une difficulté fixée par la recherche et modifiée par sa Compétence Recherche d'information. Dès la première Réussite, le Nephilim trouve quelque chose lui permettant d'accéder directement à ce qu'il cherche précisément. En cas d'Échec, le temps écoulé n'est néanmoins pas perdu. En effet, tous les cinq tests, la difficulté baisse d'un niveau.

Un chercheur pressé peut essayer d'aller plus vite. Dans ce cas, deux jets de D20 par jour de travail intensif — ou un test par demi-journée — sont effectués, mais avec une difficulté augmentée de deux niveaux.

Les Focus

Les Focus peuvent prendre toutes sortes de formes. La plupart du temps, il s'agit de livres mais il existe des Focus dissimulés dans une mélodie, un tableau… Ce sont toujours des objets uniques.

Déchiffrer

La grande variabilité des supports des Focus induit nécessairement de nombreux problèmes de déchiffrement. Pour pouvoir utiliser un Focus, il faut d'abord en découvrir les méandres, les pièges destinés à égarer le profane ou l'indigne.

Pour cela, le joueur oppose le Ka dominant de son Nephilim à la difficulté de déchiffrement du Focus, modifiée par son niveau dans la Compétence employée pour créer le Focus (Art (Musique) pour une mélodie, etc.). La difficulté de déchiffrement est déterminée lors de la création du Focus par son auteur. Si un Nephilim dispose de l'aide de l'auteur, cette difficulté baisse d'un niveau.

Créer

Pour créer un Focus, il faut soit avoir gravé le Sort dans son Pentacle, soit disposer d'un autre Focus.

- Si le Focus est créé à partir d'un Sort gravé, on confronte le Ka dominant du Nephilim à une difficulté choisie librement, modifiée par le niveau de Compétence correspondant à la forme du Focus (Langue pour un écrit, Peinture pour un tableau, etc.). La difficulté de déchiffrement est égale à celle de création du Focus, non modifiée par une Compétence.
- Si le Focus est créé à partir d'un autre support, il faut d'abord déchiffrer ce dernier. Ceci fait, on peut retranscrire le Sort dans un Focus de n'importe quelle forme. Pour ce faire, le joueur oppose le Ka dominant de son Nephilim à la difficulté du Focus original, modifiée par la Compétence correspondant à la forme du nouveau support.

Les artefacts

Les artefacts permettent à quiconque de lancer un Sort. Ces objets magiques utilisant leurs propres Éléments, n'importe qui connaissant les moyens de l'activer peut en employer les ressources. Il n'est donc pas nécessaire d'être un Nephilim pour déclencher les effets magiques d'un artefact.

Certains artefacts sont légendaires et ont joué un grand rôle dans l'Histoire invisible. D'autres, les reliques, sont devenus si

Exemples de difficulté de recherche ésotérique

Difficulté (*)	Exemple
Pas Difficile	L'histoire profane d'un Immortel ayant eu un simulacre célèbre.
Peu Difficile	Focus d'un Sort peu puissant.
Assez Difficile	L'influence d'un Immortel dans un complot.
Difficile	Focus d'un Sort modérément puissant.
Très Difficile	Lutte intestine au sein d'une société secrète

(*) : se précipiter (deux tests par jour) majore la difficulté de deux niveaux.

puissants qu'ils semblent avoir acquis une mémoire et, d'après certains ésotéristes, une personnalité.

Créer

La première étape dans la création d'un artefact est le façonnage de l'objet. Il est impossible de transformer un objet profane en artefact. La qualité du travail fournit lors du façonnage influe directement sur la puissance de l'artefact. Pour fabriquer l'objet, le joueur doit réussir un test d'Agile contre une difficulté qu'il choisit librement avant de la modifier par la Compétence Savoir-faire concernée de son Nephilim. Plus cette difficulté est élevée, plus le façonnage prend de temps, plus l'objet est beau, et plus il pourra contenir de points de Ka-éléments — qui permettront de lancer le Sort. Le nombre de « puces » de Ka-éléments pouvant être incorporé dans l'objet est égal au nombre de jours passés au façonnage et à la difficulté de cette tâche. En aucun cas, cette difficulté de peut dépasser Très Difficile.

La seconde étape consiste à incorporer un Sort dans l'objet. Pour ce faire, il faut lancer le Sort en question à la fin du façonnage et dépenser une ou des « puces » de Ka dominant. Cette dépense est fonction de l'Élément du Sort : une « puce » pour un Sort du Ka dominant, deux « puces » pour un Sort de Ka neutre, trois « puces » pour un Sort d'un des Éléments opposés. Dès ce moment, l'artefact contient un point de l'Élément nécessaire pour lancer le Sort. Enfin, le Nephilim doit créer une clef pour activer l'artefact. Il peut s'agir d'un mot que l'utilisateur doit prononcer, d'un geste particulier ou encore d'un signe à tracer au sol ou sur un parchemin. Quiconque exécute cette clef en touchant l'artefact provoque l'effet magique qu'il contient. Il reste encore à alimenter en quantité suffisante l'objet en énergie magique. Toutes les sources magiques peuvent servir à alimenter un artefact : Plexus, Nexus, Stases, etc.

Utiliser

Pour utiliser un artefact, il suffit d'effectuer la clef prévue pour son déclenchement en touchant l'objet. Puis, on doit dépenser un nombre de « puces » de Ka-élément de l'artefact dépendant de la difficulté du Sort.

Aucun test n'est nécessaire pour qu'un personnage utilise un artefact : la réussite est automatique. Lancer un Sort à partir d'un artefact prend une action normale à moins que la clef soit particulièrement longue à employer.

Tant qu'il reste au moins une « puces » de Ka-élément dans l'artefact, celui-ci reconstitue spontanément sa réserve à raison d'une « puces » par jour. En revanche, si l'artefact est totalement vidé, il perd définitivement ses propriétés magiques et devient un objet profane.

Un artefact créé toujours des perturbations dans les Champs magiques qui l'entourent. En raison de cette tension, deux artefacts contenant le même Sort ne peuvent garder leurs propriétés magiques s'ils sont à moins de trois mètres l'un de l'autre. Lorsque le fait se produit, ils deviennent des objets profanes, pour toujours.

CRÉER/UTILISER UN ARTEFACT

Difficulté	Nb de jours de façonnage/ Nb de « puces » de Ka de l'artefact/Coût d'utilisation
Pas Difficile	1
Peu Difficile	2
Assez Difficile	3
Difficile	4
Très Difficile	5

Les reliques

Pour diverses raisons, en général dramatiques, certains Nephilim décident de se déposséder de toute ou partie de leur mémoire pour l'incorporer dans un objet appelé relique.

Créer

Une relique peut être créée à partir de n'importe quel objet. Pour y enfermer des souvenirs de son personnage, le joueur doit confronter le Ka dominant de son Nephilim à Assez Difficile, modifiée par la Compétence Rituel, et définir une clef permettant d'activer la relique. En cas de Réussite, des souvenirs du personnage sont enfermés dans la Relique. Ce faisant, le Nephilim les oublie, ainsi que tous les niveaux de Compétence d'Immortel — et non de simulacre — qui y sont associés.

Cette incorporation a parfois des conséquences étranges sur l'objet. Celui-ci peut se voir doté d'une volonté propre, en général tournée vers une tâche particulière à accomplir (démasquer un traître, retrouver une Stase, etc.). Mais il est totalement privé de moyens d'actions directs sur le monde. Aussi influence-t-il son porteur de façon subtile.

Certaines reliques ont ainsi joué un rôle déterminant dans nombre d'intrigues occultes, sans que personne ne s'en soit rendu compte. La personnalité d'une relique est toujours impossible à atteindre ou à comprendre.

Utiliser

Pour employer une relique, il suffit d'exécuter la clef prévue par son créateur. Dès que cette clef est accomplie, le porteur voit défiler devant ses yeux, comme un film, l'ensemble des souvenirs qui sont enfermés dans l'objet. Il ne gagne aucun niveau de Compétence.

Si le déclencheur de la Relique est également son créateur, la relique redevient un objet profane, et l'utilisateur recouvre l'ensemble de ses souvenirs, niveaux de Compétence compris.

La progression initiatique

Pour entrer dans un Cercle supérieur, le Nephilim doit disposer d'un total de huit niveaux dans les Compétences occultes de son Cercle actuel. Une fois que le Nephilim atteint le Cercle supérieur, il possède les compétences occultes de ce dernier à Profane

LA MAGIE

Présentation

Première Science occulte des Nephilim, souvent jugée primitive, la Magie est pourtant une discipline subtile. Sans doute peut-on voir là les siècles de travail acharné des Immortels. Mais malgré sa grande puissance, ses effets sont toujours temporaires. Celui qui pratique la Magie est le créateur du Sort qu'il lance. Pour ce faire, il fait appel à sa connaissance des mécanismes du cosmos, qui sont de deux ordres :

- les cinq Éléments, à l'aide desquels toute chose peut être analogiquement décrite ;
- les huit Domaines magiques, répartis dans les trois Cercles de la Magie, qui sont les différentes manières d'agir sur le réel.

C'est là l'originalité de la Magie. En fonction de sa maîtrise d'une Compétence occulte de Magie, d'un Domaine, le Nephilim peut affecter le réel avec une profondeur variable. **Un Sortilège se construit comme une phrase dont le verbe est le Domaine, dont le sujet est le Mage et dont les compléments sont les autres éléments de la phrase.**

Du symbolique et du social

L'exercice de la Magie étant plutôt individualiste, les Mages sont souvent des êtres solitaires qui forment pourtant un groupe avec des us et des préoccupations communes. La Magie est très pratiquée car elle est la plus ancienne des Sciences occultes. Tout au long des millénaires, les Mages ont développé des codes vestimentaires et symboliques pour discerner les débutants des plus expérimentés praticiens de la Magie. Ainsi, un Nephilim du premier Cercle doit déférence et respect à un frère du troisième Cercle.

Les Domaines du premier Cercle

Les Disciples ont accès à trois Domaines : Percevoir, Sentir et Modifier.

Percevoir

Percevoir permet d'exercer les cinq sens du Nephilim de façon plus poussée que ne pourraient le faire les humains. Ainsi, avec ce Domaine, on peut voir les zones de chaleur, ou entendre distinctement une conversation se déroulant dans une foule à cent mètres de sa position. Il est également possible d'espionner une pièce à plusieurs kilomètres de distance, et même, de retrouver quelqu'un où qu'il soit.

Ce Domaine permet aussi d'utiliser les cinq sens du simulacre, en les modifiant magiquement. Un Nephilim habile est ainsi capable de percevoir les longueurs d'onde se trouvant au-delà du spectre du visible : l'ultraviolet et les infrarouges.

- **Apprenti :** le Nephilim se contente d'améliorer l'acuité des sens de son simulacre. Il peut ainsi voir plus loin, plus nettement, sentir plus précisément les aspérités d'un matériau avec ses doigts… Cela dit, ces extensions sensitives ne sauraient traverser des obstacles. Ainsi, il lui est impossible d'entendre ce qui se dit dans une pièce méticuleusement insonorisée ou de sentir une odeur dont la source se trouve sous la mer.

DÉFINITIONS

Domaine : principe général régissant l'univers sur lequel le Nephilim peut agir. Ce faisant, il crée un Sortilège. Il existe huit Domaines, huit Compétences magiques, trois dans les deux premiers Cercles, et deux dans le dernier.
Mage : Nephilim qui recherchent l'Agartha par l'étude de la Magie.
Sortilège : Sort généré par la Magie.
Habitus : procédure fixe dont l'application permet de générer un effet magique fixé dans plusieurs de ses paramètres. Ces Sorts sont donc moins souples, mais plus facile à lancer que des Sortilèges improvisés.

PAS DE SORTS ?

La Magie est la Science occulte de la spontanéité. Le Nephilim tire son pouvoir de son empathie avec les Champs magiques qui l'entourent. Mais, autant que par sa connaissance de la réalité analogique de l'univers, c'est par son intuition qu'il agit. C'est à tout moment que le Nephilim créé un Sortilège, pour répondre à l'imprévisibilité de l'instant présent.
La Magie est intuition.

DU SYMBOLIQUE ET DU SOCIAL

Cercle	Nom	Couleurs	Attribut
Premier	Disciple	Pourpre et Sable (noir)	Férule
Deuxième	Magicien	Gueule (rouge) et Argent	Écu
Troisième	Magistère	Sinople (vert) et Or	Calice

- **Compagnon :** le Nephilim peut à présent employer les sens de son simulacre de façon surnaturelle : perception de l'ultraviolet et des infrarouges, de sons normalement inaudibles, etc.
- **Maître :** le Nephilim peut percevoir les pensées et les sentiments.

Sentir

Sentir permet au Mage de percevoir les phénomènes magiques qui l'entourent. Ce Domaine sert par exemple à lire le Pentacle d'un autre Nephilim et donc à voir le recto de sa feuille de personnage ! Sentir permet aussi d'évaluer les autres êtres vivants : Selenim, Ar-Kaïm, humains et autres animaux.

Les Nephilim qui possèdent ce Domaine peuvent également trouver précisément l'emplacement d'un Plexus ou d'un Nexus, d'un passage vers un Akasha, détecter les effets-Dragon, l'Orichalque, etc. Sentir est donc, en quelque sorte, une Vision-Ka améliorée. Ce Domaine couvre l'ensemble des perceptions du monde. Mais il ne s'agit que de perceptions. En aucun cas, un Nephilim ne peut les altérer à l'aide de ce Domaine.

Les Nephilim qui utilisent Sentir régulièrement finissent par le faire de façon inconsciente : il ne leur est pas toujours nécessaire de se concentrer pour observer la nature magique de leur environnement.

- **Apprenti :** le Nephilim est en mesure de percevoir sans risques, outre les Champs magiques, le Ka-Lune Noire, l'Orichalque et le Ka-Soleil. C'est également avec ce niveau qu'il détecte les phénomènes élémentaires les plus courants : les Plexus et les Nexus.
- **Compagnon :** le Nephilim est capable de mesurer précisément ce qu'il voit. Ainsi, il peut apprendre, par exemple, le score en Ka-Soleil d'un interlocuteur. C'est aussi à partir de ce niveau qu'il est en mesure de lire les informations non dissimulées des Pentacles de ses congénères. Déchiffrant un Pentacle, il peut y voir les Sciences occultes, les blessures et les ennemis... En d'autres termes, il découvre toutes les informations du recto d'une feuille de personnage !
- **Maître :** le Nephilim peut enfin percevoir les informations les plus subtiles. Il peut s'agir de données dissimulées dans les replis du Pentacle (par la Magie, par exemple). Ce niveau de Sentir révèle les Sorts, ou tout autre pouvoir, dont dispose un être doué de magie.

Modifier

Modifier permet d'altérer la forme et les propriétés d'un objet, sans changer ni sa masse, ni son volume, ni l'Élément qui le décrit le mieux. Les solides peuvent changer de forme et de nature. Les liquides et les gaz peuvent changer de propriétés : transformer un soporifique en air ou un poison en aromate, etc. Il est par contre impossible qu'un simple verre d'eau devienne un pistolet ; ces deux objets ne relèvent pas du même élément — de plus, le verre ne fournit pas assez de matière.

Les altérations de Modifier doivent respecter les limites imposées par la Table analogique.

Modifier permet de transformer de façon superficielle un objet, sans changer l'Élément qui le décrit le mieux. Une distinction fondamentale de ce Domaine réside dans la frontière entre vivant et non vivant. Un physicien peut arguer qu'il n'y a pas de différence essentielle : tous deux ne sont qu'atomes et particules. Mais il méconnaît la réalité de l'univers, c'est-à-dire son caractère magique, et les liens analogiques qui unissent et séparent les choses.

- **Apprenti :** le Nephilim se contente de modifier la forme. La masse, le volume et les propriétés de la matière restent inchangés. Ainsi, il est possible de transformer un briquet métallique en petit couteau. En revanche, avec ce niveau, une arme à feu ne peut devenir un bloc de rubis.
- **Compagnon :** le Nephilim peut modifier la forme et le volume d'un objet vivant non magique. La masse et les propriétés de la matière restent inchangées.
- **Maître :** le Nephilim peut modifier la forme et le volume d'une cible non magique (vivante ou non). La masse de matière reste la même. En revanche, ses propriétés peuvent changer. Ainsi, une porte peut devenir transparente et une main un pieu de bois. À ce niveau, il devient possible de modifier les pensées et les sentiments.

Les Domaines du deuxième Cercle

Les Magiciens ont accès à trois Domaines : Communiquer, Transformer et Déplacer.

Communiquer

Communiquer permet de... communiquer avec tous les êtres vivants : la faune, la flore et les Immortels. Toutefois, il faut faire attention au niveau de conscience de l'interlocuteur ; une plante peut transmettre des impressions mais est incapable de donner une description, ou d'avoir une quelconque notion du temps.

- **Apprenti :** le Nephilim est en mesure d'entrer en contact « télépathique » avec les animaux, les végétaux et les minéraux.
- **Compagnon :** le Nephilim est en mesure de communiquer « télépathiquement » avec des êtres humains.
- **Maître :** le Nephilim parvient à établir un lien télépathique avec tous les êtres dotés de conscience, y compris les êtres de Ka.

Transformer

Ce Domaine permet d'altérer les propriétés de la matière, de changer l'Élément de définition, sans en modifier ni la forme, ni la masse, ni le volume. Ainsi, le Magicien maîtrisant ce Domaine est en mesure de transformer une arme de métal en arme de plastique — la rendant ainsi invisible aux détecteurs de métaux —, ou le contenu d'un tonneau d'eau en vin.

Comme avec Modifier, il est fondamental de différencier le vivant et le non vivant.

- **Apprenti :** le Nephilim modifie les propriétés de la matière non vivante. Sa masse, son volume et sa

forme restent inchangés. Par exemple, il est possible de transformer le plomb — avec l'Air, car le plomb est proche de l'étain — en or.

- **Compagnon :** le Nephilim peut désormais transformer la matière vivante. Ainsi, il peut changer les yeux de son interlocuteur en pétrole. La forme, le volume et la masse de matière ne peuvent pas être modifiés.
- **Maître :** le Nephilim est maintenant capable de transformer la matière proprement magique, c'est-à-dire qu'il peut transformer les Champs magiques et les Ka-éléments. Cela dit, il ne peut guère atteindre le Ka-Lune Noire ou le Ka-Soleil, qui n'appartiennent pas aux champs d'action des Nephilim.

Déplacer

Ce Domaine règne sur les mouvements, y compris la télékinésie et la lévitation. Le Magicien peut attirer à lui une arme tombée à terre, projeter ses ennemis contre un mur sans les toucher, se mouvoir sous terre comme une taupe, etc. Il peut aussi déplacer des sentiments et même des phénomènes magiques, et surtout, en utilisant Percevoir puis Déplacer, il peut agir sur un objet ou un être vivant se trouvant hors de son champ de vision !

- **Apprenti :** le Mage peut déplacer des objets inertes.
- **Compagnon :** le Mage est maintenant en mesure de s'attaquer aux objets vivants et aux émotions.
- **Maître :** le Mage peut déplacer des principes magiques : Plexus, Nexus, Noyaux, etc. Attention, certains sont, par essence, fixes. Consultez votre MJ pour plus d'informations sur la géographie magique du monde occulte contemporain.

Les Éléments

Toute chose peut être décrite symboliquement à partir des cinq Éléments. La Table analogique présente les quelques mots ayant une signification symbolique particulière. Pour lancer un Sortilège, il faut toujours partir de l'un des mots de la table ci-contre. Puis, en procédant par analogies successives, on remonte jusqu'à un autre décrivant le plus précisément possible l'effet magique qu'on souhaite obtenir. Cela dit, plus le processus est complexe et oiseux, plus le Sortilège est difficile à lancer. Ainsi, s'il est assez facile de passer de « Navigation » à « Bateau », il est bien plus malaisé de passer de « Diplomatie » à « Sac à main » — il faut dans ce cas emprunter les étapes « Espionnage », « Vol », « Argent », puis « Sac à main ».

Tous les termes de la Table analogique doivent être pris au sens large. Tous les sens de ces termes doivent être acceptés. Ainsi, « Vol » signifie à la fois « se mouvoir dans les airs » et « dérober ».

TABLE ANALOGIQUE

(Cf. Annexes à la fin du livre)

Il est possible de modifier la Table analogique. Pour ce faire, les joueurs et le MJ doivent se mettre d'accord pour remplacer un mot par un autre. En cas de désaccord, la solution la plus simple consiste à mettre aux voix cette décision. Tout changement est définitif. Il convient lors d'une telle modification de bien en mesurer les implications. Ainsi, il est possible de remplacer « torche », dans la ligne du Feu, par « Bombe thermonucléaire ». Mais cela permettrait de transformer un objet en bombe thermonucléaire, dont l'utilisation pourrait aboutir à la pulvérisation de la planète en cas de réponse des États dotés de cette même arme, ou du moins à des catastrophes écologiques irréversibles…
Les joueurs doivent être raisonnables et responsables. Et il est du rôle du MJ de signaler tout mot dont il ne se sent pas capable de gérer la présence.

Note : le Ka-Soleil, l'Orichalque et le Ka-Lune Noire ne peuvent être affectés par les Nephilim. C'est pourquoi ils sont absents de la Table Analogique.

Lancer un Sortilège

Créer

Pour lancer un Sortilège, le Mage doit combiner un Domaine et un Élément de son choix — celui-ci n'est imposé ni par les règles ni par le MJ. L'Élément, à travers une chaîne analogique issue de la Table analogique, décrit l'effet magique que subit la cible. Il est possible d'utiliser plusieurs mots dans cet enchaînement, à condition que ceux-ci appartiennent au même Élément, et donc à la même ligne de la table. Le Domaine décrit l'action qu'exerce le Sortilège sur le réel.

Une fois le Sortilège décrit en termes de Domaine et d'Élément, il convient de définir de quel type de Sort il s'agit. Les Nephilim ont en effet coutume de classer les Sortilèges en trois catégories : les effets personnels, qui n'affectent que le lanceur ; les effets rapides, dont l'action ne dure qu'un instant ; les effets continus, dont l'action se prolonge dans le temps.

SYNTAXE

Un Sortilège se construit comme une phrase, dont la structure est la suivante.
Le Mage « Domaine » « Cible » « chaîne analogique ».

La cible ne nécessite aucune règle particulière. Affecter une cible plutôt qu'une autre ne provoque aucune modification. C'est dans la chaîne analogique et le Domaine que se situent les articulations des règles de la Magie.
Ainsi, pour faire ressentir de la détresse à un humain que rencontre un Mage, on doit construire la phrase suivante : le Mage « communique à » « nom de l'humain » « la détresse (mélancolie, tristesse, détresse) ».
Seuls les mots en lettres italiques font l'objet d'une gestion en termes de règles.

Difficulté

Selon le Cercle auquel il appartient, un Sortilège possède, comme toute action, une difficulté fixe. Ces dernières sont résumées dans le tableau ci-contre.

DIFFICULTÉ DE LA MAGIE

Cercle	Difficulté [*]
Basse Magie	Peu Difficile
Haute Magie	Assez Difficile

[*] la difficulté de lancement d'un Sort est toujours altérée par l'éphéméride et le niveau du Domaine utilisé.

Pour lancer un Sortilège, le Ka du Nephilim correspondant à l'Élément décrivant le Sortilège est opposé à la difficulté du Sortilège — imposée par le Cercle où il se trouve — modifiée par l'éphéméride et le niveau dans le Domaine utilisé.

Analogie

L'utilisation d'un terme de la Table analogique n'entraîne aucun modificateur à la difficulté. Mais l'enchaînement d'analogies peut rendre un Sortilège plus difficile à lancer. Cette modification (*cf. encart* ci-contre) s'exprime sur le résultat que ne doit pas dépasser le D20.

MODIFICATEURS ANALOGIQUES

Utilisation de la Table analogique	Modificateur
Utilisation d'une chaîne analogique	– 1/étape
Processus analogique discutable	– 10
Utilisation d'un Habitus	+ 2

LA CHAÎNE ANALOGIQUE

L'effet d'un Sortilège se caractérise d'une part par son Domaine et d'autre part par un mot. Lorsque ce mot est issu de la Table analogique, aucun problème particulier ne se pose. Mais, s'il est absent, il faut le relier à un terme de la table par une chaîne analogique, par suite de mots. Le premier mot de cette suite appartient forcément à la table, et le dernier est celui qu'on souhaite utiliser dans le Sortilège. Deux mots se suivant dans la chaîne sont analogiquement proches l'un de l'autre. On nomme étape analogique le passage d'un mot à l'autre. Plus la chaîne est longue, et donc plus elle comporte d'étapes, plus le Sortilège est difficile à lancer. Une chaîne analogique comporte au minimum une étape : on passe d'un mot de la table à un autre ne s'y trouvant pas. Elle peut comporter autant d'étapes que le joueur le désire.
Par exemple, si l'on veut utiliser « détresse » — absent de la Table analogique — on doit construire une chaîne analogique. On va partir du mot « mélancolie » présent dans la ligne de la Terre. On passe ensuite par les étapes « tristesse » puis « détresse ». Cette chaîne comporte deux étapes analogiques.
Souvent, dans la construction d'une telle chaîne, il est plus facile de partir du mot terminant celle-ci, puis de remonter jusqu'à un mot proche d'un autre de la table, plutôt que de prendre un mot de la Table analogique et de trouver des étapes permettant de rejoindre le mot terminant la chaîne. C'est le premier mot d'une chaîne, appartenant à la Table analogique, qui définit l'Élément du Sortilège. Chaque étape analogique fait baisser d'un point le score requis pour lancer le Sortilège. Lorsqu'un mot est utilisé plusieurs fois dans une chaîne, il ne compte qu'une seule fois.

Le ou les mot(s) issu(s) de la Table analogique doivent définir le plus précisément possible le Sortilège lancé. Ainsi, Modifier et Corps ne permettent pas d'exécuter toutes les modifications corporelles possibles. Si un Nephilim souhaite se faire pousser des cornes, il devra utiliser la phrase suivante : je « *modifie* » « mon corps » « *en le dotant de cornes* ».

Paramètres des Sortilèges

Tous les Sortilèges répondent à des contraintes de portée — distance entre le Nephilim et sa (ses) cible(s) —, de durée — de l'effet du Sortilège —, de temps d'incantation — temps fictif nécessaire pour lancer le Sortilège — et du nombre de cibles qu'ils affectent. Ces informations sont indispensables et sont déterminées par la Table générique (*cf.* Annexes).

Au départ, un Sortilège de Basse Magie dispose des paramètres de la ligne « Basse Magie » de la Table générique, et un Sortilège de Haute Magie dispose des paramètres de la ligne « Haute Magie ». On nomme ces lignes « lignes de référence ».

À partir de ces indications, le joueur peut faire varier les paramètres du Sortilège indépendamment. Ce faisant, il altère la valeur que le D20 ne doit pas dépasser pour le lancement du Sortilège. Ainsi, lorsqu'un paramètre est décalé d'une ou plusieurs cases vers le bas dans la Table générique, il est amélioré, mais la valeur requise est diminuée d'un point par ligne traversée. Inversement, un paramètre, décalé d'une ou plusieurs cases vers le haut, est « détérioré », mais la valeur requise au lancé du D20 est augmentée d'un point par case traversée.

Il existe une exception à ces règles de lecture. Les modifications du temps d'incantation baissent la valeur requise lorsque ce paramètre est déplacé vers le bas. Inversement, déplacer le temps d'incantation vers le haut augmente la valeur requise.

La Table générique est le cœur des règles sur la Magie. C'est son habile utilisation qui rend un Sortilège impossible ou facile à lancer.

Enfin, la valeur requise peut être modifiée par le MJ, en positif ou en négatif. Ce modificateur doit refléter la puissance du Sortilège et sa complexité, ainsi que les conditions dans lesquelles il est lancé.

Conditions de lancement d'un Sortilège

La transe incantatoire: manipuler les Champs magiques est un acte dangereux et complexe. Lancer un Sortilège nécessite de la concentration. Par conséquent, il est impossible de faire autre chose en même temps. Lorsqu'il agence les Champs en un subtil assemblage, un Nephilim est en transe: ses perceptions, bien que pas totalement abolies, sont altérées et son corps d'accueil obéit à peine à sa volonté. Toutefois, il est toujours prévenu d'un danger immédiat le menaçant. À tout moment, un Nephilim peut stopper sa transe. Dans ce cas, le Sortilège est interrompu. Aucun lancé de dé n'est requis pour interrompre un Sort.

Les Champs magiques: il est impossible de lancer un Sortilège en l'absence des courants élémentaires. Le fait est assez rare, mais il existe des lieux qui en sont dépourvus, définitivement ou non. Les raisons d'une telle absence ont des sources diverses: présence d'une importante quantité d'Orichalque, conséquence d'un Sort, etc. En outre, certains endroits sont privés de certains Champs magiques. Dans ce cas, il est impossible de faire appel aux Éléments correspondants.

L'intégrité du Pentacle: un Sortilège ne peut être lancé qu'à la condition que le Nephilim (ou le Cruxim) soit stable.

La cible: pour lancer un Sortilège sur une cible quelconque, le Nephilim doit, au choix:

- voir la cible;
- savoir précisément où elle se trouve;
- connaître son véritable nom — son nom d'Immortel le cas échéant —, et non un pseudonyme.

Les Habitus

Certains Sortilèges sont appelés Habitus par les Nephilim qui recherchent l'Agartha par la Magie. Un tel Sort a des effets fixes mais des paramètres variables. Tout Sortilège formalisé sur un support — livre, tablette, etc. — pour que des Nephilim puissent l'apprendre par l'étude est un Habitus. Créer ou utiliser un Habitus nécessite d'apporter une légère transformation à son Pentacle. Par conséquent, un Nephilim Maître en Sentir peut lire dans le Pentacle de ses congénères quels Habitus ces derniers connaissent et maîtrisent. L'emploi d'un Habitus augmente la valeur requise pour le lancement d'un Sortilège de deux points.

Créer

La première étape dans la création d'un Habitus est évidement la formalisation d'un effet magique en Sortilège. Pour pouvoir créer un Habitus, il faut lancer ce Sort avec succès trois fois s'il est de premier Cercle, six fois s'il est du deuxième. Cette utilisation doit s'inscrire dans un scénario et être justifié — pour résoudre un problème ou une action, par exemple — car ce n'est que dans des moments de tensions que se révéleront les complexes circonvolutions de ce Sortilège.

Ensuite, le Nephilim doit exécuter un rituel — trente minutes pour le premier Cercle, trois heures pour le deuxième — au cours duquel il doit employer différents objets symbolisant le Sortilège: danses, paroles, vêtements, substances... Le joueur doit confronter le Ka-élément de son Nephilim correspondant au Sortilège à Peu Difficile pour un Sort de premier Cercle, à Assez Difficile pour un de deuxième Cercle. Cette difficulté est modifiée par la Compétence Rituel. Une fois l'opération réussie, le joueur baptise l'Habitus inventé.

Tous les Habitus obéissent au format de description suivant.

Niveau: niveau qu'il faut maîtriser dans le Domaine pour utiliser l'Habitus.

Élément: Ka-élément à utiliser pour lancer le Sortilège.

Analogie: mots de la Table analogique employés. Lorsqu'une chaîne analogique est nécessaire, le premier mot indique le point de départ de la chaîne — il appartient toujours à la Table analogique. Les différentes étapes sont marquées par le signe « > ». C'est le dernier mot qui défini le Sortilège. Lorsque plusieurs mots le définissent, ils sont séparés par le signe « + ».

Difficulté: la difficulté de l'action suivie du modificateur analogique, déterminé lors de la conception du Sortilège et de sa formulation en Habitus, puis le modificateur du MJ. Ce second et dernier paramètre est expliqué dans *Le Livre du Meneur de Jeu*.

La Basse Magie

La Basse Magie est le premier Cercle de la Magie. Elle rassemble trois Domaines différents qui permettent de mieux percevoir et comprendre le Cosmos, et de l'altérer.

Pour devenir Magicien, le Disciple doit développer huit niveaux parmi les Domaines de son Cercle.

Maladresses

Si une Maladresse est obtenue lors du lancé du D20 symbolisant le lancement d'un Sortilège, on considère le nombre de modifications apportées au Sort au tableau ci-contre. À une ampleur de prise de risque donné correspond une Maladresse précise. Les Mages peuvent donc toujours estimer les dangers qu'ils courent.

Maladresses de Basse Magie

Nombre de modifications	Maladresses dans la Table générique
0	Erreur d'incantation
1	Sortilège incontrôlable
2	Mauvais ciblage
3	Effets contraires
4 et plus	Inconscience

Erreur d'incantation: le Nephilim s'est trompé dans ses manipulations des Champs magiques. Ce n'est pas le bon Sortilège qui est lancé: les effets sont à la discrétion du MJ, mais ils ne nuisent pas forcément au Mage.

Sortilège incontrôlable: le Sort a des effets aussi inattendus que brutaux. Les conséquences de cette erreur sont gênantes, mais pas nuisibles, et laissées à l'appréciation du MJ.

Mauvais ciblage: le Sortilège n'affecte pas la personne ciblée mais un personnage choisi par le MJ.

Effets contraires: les effets du Sortilège sont exactement l'inverse de ce qu'espérait son lanceur — un Sortilège de soin inflige des blessures, un Sortilège offensif guérit l'adversaire, etc.

Inconscience: la décharge d'énergie élémentaire est mal canalisée, le simulacre ne peut supporter un tel traitement et le lanceur tombe dans l'inconscience pendant dix minutes.

Habitus

Habitus de Percevoir

L'œil du faucon guerrier

Niveau: Apprenti. **Élément:** Eau.
Analogie: longue vue. **Difficulté:** Peu Difficile, + 0, + 2.

Ce Sortilège permet au Mage d'étendre la portée de sa vision. En fait, ce Sort envoie en quelque sorte le regard du Nephilim au loin, à une distance déterminée par la Table générique. L'Immortel ne gagne pour autant aucune autre capacité spéciale: angle de vue normal, vision limitée au spectre du visible, etc.

Anticipation souveraine

Niveau: Maître. **Élément:** Feu.
Analogie: décision. **Difficulté:** Peu Difficile, + 0, – 2.

Le Nephilim lit dans les yeux de son adversaire ses intentions. Il ne peut plus être surpris et décale les difficultés de ses actions en opposition à son adversaire (attaques, parades, etc.) d'un niveau en sa faveur.

Langue qui fourche

Niveau: Maître. **Élément:** Lune.
Analogie: mensonge.
Difficulté: Peu Difficile, + 0, – 1.

Le Mage décèle très distinctement la vérité du mensonge dans les dires d'un interlocuteur. Ce Sortilège ne fonctionne que si le locuteur ment consciemment. S'il ment par omission, ce Sort est sans effet. Les Nephilim doivent donc prêter attention à leurs questions.

Habitus de Sentir

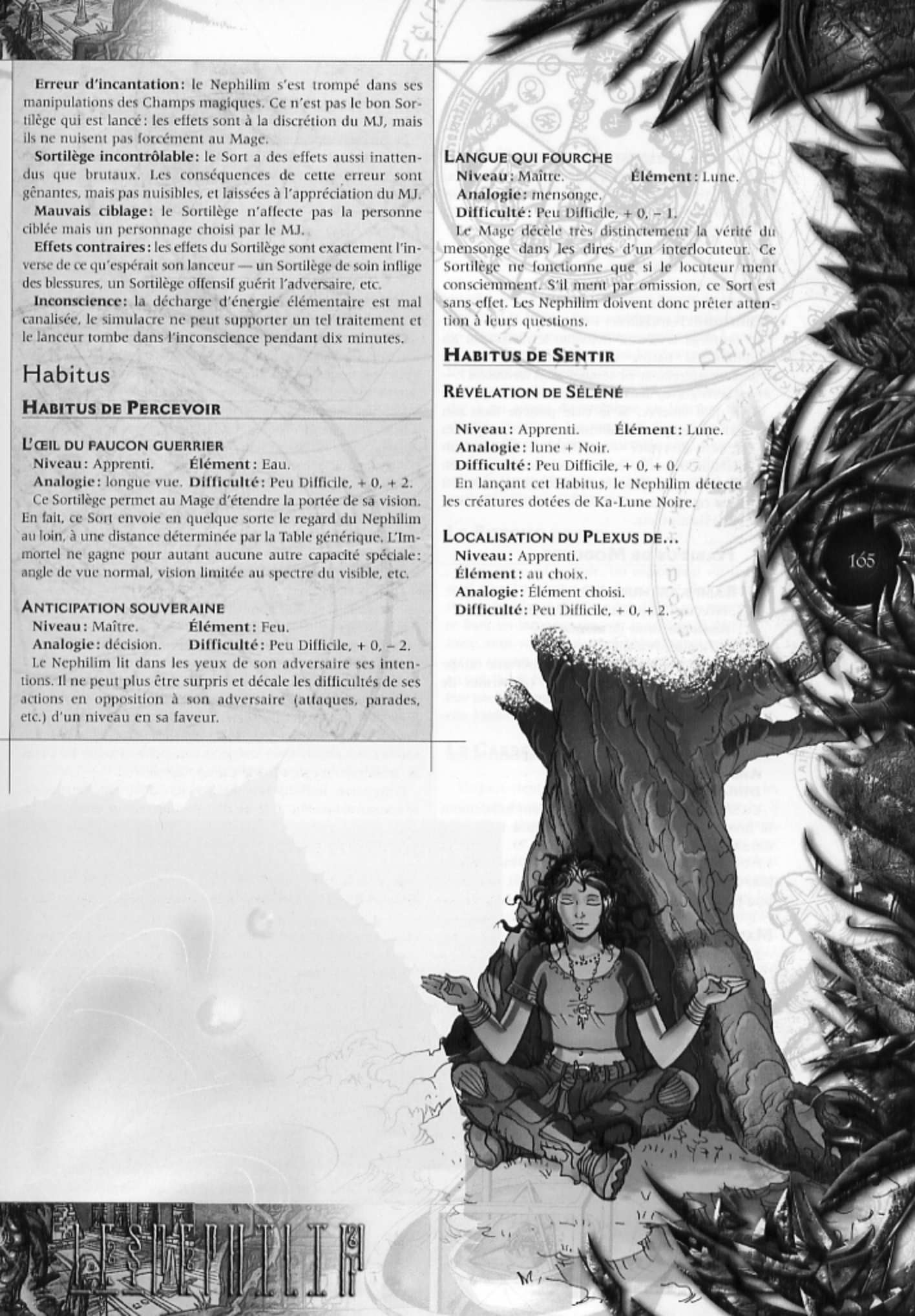
Révélation de Séléné

Niveau: Apprenti. **Élément:** Lune.
Analogie: lune + Noir.
Difficulté: Peu Difficile, + 0, + 0.

En lançant cet Habitus, le Nephilim détecte les créatures dotées de Ka-Lune Noire.

Localisation du Plexus de...

Niveau: Apprenti.
Élément: au choix.
Analogie: Élément choisi.
Difficulté: Peu Difficile, + 0, + 2.



Grâce à ces Sortilèges, le Nephilim peut détecter un Plexus correspondant à l'Élément de son choix. Chaque tentative de localisation de Plexus demande une version distincte de cet Habitus liée à l'Élément recherché.

Lecture du savoir
Niveau : Maître. **Élément :** Air.
Analogie : connaissance.
Difficulté : Peu Difficile, + 0, – 3.
Ce Sortilège révèle au Nephilim le niveau du Ka dominant, la nature des Éléments neutres et opposés — autrement dit, lesquels sont favorables ? — et les Sorts gravés dans le Pentacle, ou le Noyau, de celui qu'il observe. Si la cible possède dans son essence magique des informations que le Nephilim ne peut décrypter — un Sort de Selenim, un Habitus inconnu, etc. —, celui-ci ne peut en connaître les effets. Il sait toutefois à quel Ka est liée cette information — Lune Noire, Élément de l'Habitus, etc.

Habitus de Modifier

Rampe arthurienne
Niveau : Apprenti. **Élément :** Feu.
Analogie : arme de ~~métal~~ mêlée
Difficulté : Peu Difficile, + 0, – 1.
Cet Habitus permet de transformer une rampe métallique en arme tranchante (*cf.* Armes de mêlée). ou autre objet

Adresse du juste (*)
Niveau : Compagnon. **Élément :** Eau.
Analogie : vitesse > agile.
Difficulté : Peu Difficile, – 1, + 0.
Ce Sortilège permet, en redistribuant habilement sa musculature, d'ajouter un niveau à l'Agile du simulacre d'un Nephilim.
(*) : il existe des variations de ce Sortilège : Puissance du juste (Fort), Conscience du juste (Intelligent), Beauté du juste (Séduisant) et Vigueur du juste (Résistant).

Mange plaies
Niveau : Compagnon. **Élément :** Terre.
Analogie : renouveau + médecine.
Difficulté : Peu Difficile, + 0, + 2.
Ce Sortilège permet de refermer les plaies, de façon éphémère. Sa durée détermine le temps pendant lequel on peut considérer la cible comme Pas Blessé, période pendant laquelle il n'y a donc pas de tests de stabilisation. Au terme de la durée du Sort, les plaies s'ouvrent à nouveau si le corps n'a pas eu le temps nécessaire pour se guérir de lui-même de ses blessures. Cet Habitus n'est donc pas un Sort de soins !

La Haute Magie

Le Mage doit trouver son cheminement spirituel personnel afin de pouvoir accéder à la révélation du troisième Cercle. Pour cela, il doit se spécialiser dans sa quête et être en accord avec son Ka dominant.

Les Voies de la Magie

La Voie du Dédale de l'Âme

La Voie du Dédale de l'Âme est la voie des Nephilim de la Lune.
L'Onirim qui étudie la Magie consacre son existence à la socialité. Il expérimente son être profond dans ses relations sociales, et ainsi, se cherche à travers les autres. L'Onirim doit donc être à la fois profondément sociable et replié sur lui-même afin de se retrouver dans toute sa pureté et sa plénitude.
L'Onirim est toujours entouré, de Nephilim comme d'humains, et expérimente tous les plaisirs que peut offrir la vie en société — boisson, nourriture, jeu, séduction… Il n'hésite pas à agrandir le cercle de ses relations.
Cependant, il court le risque de se disperser et de perdre de vue son objectif premier. C'est pourquoi, il doit de temps en temps s'isoler afin de faire le point sur sa quête de l'Agartha.

La Voie Naturelle des Sentiers Sinueux

La Voie Naturelle des Sentiers Sinueux est la voie des Nephilim de la Terre.
Le Faërim qui étudie la Magie est animé par le désir de connaître le monde. Tourné vers l'extérieur, il veut découvrir les mécanismes qui régissent la Terre pour mieux en user et mieux s'y fondre.
Ainsi, le Faërim s'intéresse, seul ou à plusieurs, aux découvertes des sciences physiques et naturelles. Parallèlement, il est curieux de s'initier aux phénomènes magiques tels que les Plexus, les Nexus, la naissance d'un effet-Dragon, d'un Nephilim…
Cependant, le Faërim ne doit jamais oublier que cette curiosité nourrit son but. Elle ne doit pas devenir gratuite et détachée de ses préoccupations spirituelles, de son désir de faire un avec le Cosmos pour retrouver sa forme primitive.

La Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique

La Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique est la voie des Nephilim de l'Air.
L'Éolim se tourne vers le savoir occulte pour trouver son chemin. Cette voie se consacre à la connaissance des édifices de la pensée des Immortels et des humains. Par cet apprentissage spirituel et intellectuel, l'Éolim s'efforce de trouver les réponses aux questions primordiales qu'il se pose : pourquoi et comment.
L'Éolim est donc un « rat de bibliothèque » qui préfère chercher avant de se jeter tête baissée dans les embûches. C'est un excellent archiviste qui vit dans des cathédrales de papier et de disquettes. Très savant, très documenté, il aime la solitude et le calme propice à la méditation mais ne rechigne jamais à se lancer dans une savante querelle pour défendre ses idées.
Tout à ses livres et ses documents, l'Éolim ne doit jamais négliger l'action et le travail de terrain qui permettent de don-

ner un sens à ses recherches en les confrontant à la réalité, même si parfois, celle-ci infirme ses conclusions.

La Voie Axiale des Principes Égarants

La Voie Axiale des Principes Égarants est la voie des Nephilim du Feu.

Le Pyrim se tourne vers l'action directe. Il se confronte aux réalités les plus crues et les plus cruelles afin de trouver sa vérité, vérité qui justifie sa lutte. Cette voie est une épreuve initiatique au bout de laquelle le Pyrim doit découvrir un sens à son existence et à son combat. Nephilim de terrain — surveillance, noyautage, recherches, opérations commando, etc. —, le Pyrim est prêt à user de tous les moyens. Pour accomplir sa quête, il préfère la solitude mais sait qu'il a besoin des autres; il est donc généralement entouré de compagnons prêts à l'épauler.

Cependant, le Pyrim ne doit pas se laisser aller à son instinct et à sa passion : le risque est grand de sombrer dans la violence sanguinaire ou dans le désespoir. Il lui faut garder la tête froide pour espérer achever sa croisade.

La Voie Primitive de la Spirale d'Élévation

La Voie Primitive de la Spirale d'Élévation est la voie des Nephilim de l'Eau.

L'Hydrim aime le chemin de l'errance. Son parcours est ponctué de tentatives et d'erreurs, de joies et de déceptions. Testant tout, il doit trouver son objectif et les moyens pour y parvenir.

Ainsi, l'Hydrim est un « touche à tout de génie ». Un jour écrivain, un autre jour pilote de course, il aime tout essayer. L'Hydrim est considéré comme léger et inconstant bien qu'il reste loyal vis-à-vis de sa nature et de ceux qu'il aime. Son existence est un tourbillon perpétuel au sein duquel il entraîne ses compagnons par amusement. C'est pourquoi l'ennui et l'enlisement dans les habitudes sont ses pires ennemis.

Cependant, l'Hydrim doit toujours rester fidèle à lui-même pour ne pas se laisser égarer dans des chemins de traverse qui pourraient le détourner à jamais de sa quête.

Les étapes labyrinthiques

La Haute Magie est le deuxième Cercle de la première des Sciences occultes. Elle est plus contraignante que la Basse Magie. Pour devenir Magistère, le Magicien doit développer huit niveaux parmi les Domaines de son Cercle. Pour cela, il franchit des étapes initiatiques — métaphores de la progression magique et spirituelle — qui gardent le Grand Secret, le troisième Cercle de la Magie. Pour accéder au troisième Cercle, un Mage doit s'impliquer dans son rôle grâce à un sujet d'étude. Cette quête n'est pas forcément individuelle. Un groupe de personnages peut se lancer dans un projet commun, de grande envergure, où chacun s'attache à un aspect du problème en fonction de ses affinités magiques. Les membres d'une telle fraternité travaillent et luttent ensemble pour concrétiser l'Agartha. Il appartient au MJ de mettre en scène la Haute Magie et ses quêtes au cours des parties de *Nephilim*: *Révélation*.

Le Porche (définir)

Cette étape est capitale. Un explorateur sur le seuil d'un labyrinthe doit choisir une direction. De la même façon, le Mage doit définir son projet, se fixer un but pour pouvoir le réaliser. Il détermine ainsi son avenir. Cet objectif peut n'avoir qu'un rapport très lointain avec la Magie. Quoi qu'il en soit, il doit être atteint. La quête n'apportera peut-être pas la Sapience en tant que telle au Nephilim, mais elle l'aidera à se réaliser, à développer son Pentacle.

Le Carrefour (rechercher – Apprenti)

Un jour, vient le moment où le Mage met en place les prémisses de son plan. C'est le début de sa recherche, il tâtonne. Pour une opération de noyautage, ce sont les premières prises de contact avec les membres de l'organisation ainsi que leur mise en confiance. Pour une entreprise plus « universitaire », ce sont les premières lectures et la mise en place de la bibliographie ou la mise en place du mode opératoire. Etc.

Le Cœur (comprendre – compagnon)

Puis, le Mage entrevoit le nœud du problème et sa solution. C'est un moment charnière qui articule la mise en place avec le dénouement. C'est l'étape de la compréhension, parfois de l'illumination, qui permet au Mage d'agir pour provoquer l'événement qui concrétisera sa quête.

Quelques exemples de quêtes

Onirim : rechercher une figure majeure du monde ésotérique, prendre le contrôle d'une organisation, retrouver un compagnon perdu, devenir célèbre.
Faërim : découvrir une grande loi physique, étudier les phénomènes magiques, restaurer un grand site naturel sinistré, mettre au point un appareil de mesure des Champs magiques.
Éolim : rechercher des témoignages sur l'origine du monde, étudier d'anciens focus, retrouver la signification d'un langage perdu, enquêter sur un événement occulte majeur du passé.
Pyrim : supprimer un ennemi juré, éliminer une organisation occulte, protéger un lieu occulte majeur, former un groupe de guerriers animés par l'esprit chevaleresque.
Hydrim : espionner une organisation secrète, partir en quête d'un artefact, rechercher un lieu occulte disparu, sillonner les Akasha afin d'en retrouver un en particulier.

Le Fil (entreprendre – Maître)

Le Fil est la mise en action du plan qui doit concrétiser le but du Mage. Celui-ci sent que la quête touche à sa fin et qu'il arrive à un moment crucial. Il doit aussi être conscient qu'une erreur signifie l'échec de son projet et de sa progression initiatique.

Pour certains Nephilim, le Fil s'est un jour rompu, les égarant à jamais dans leur labyrinthe personnel devenu cauchemardesque. Ceux qui ont échoué à cette étape en portent les stigmates dans leur Pentacle: Khaïba, marque de Lune Noire, draconisation, etc.

L'Épreuve (achever)

L'Épreuve est l'instant où le Mage aperçoit la lumière, la sortie du labyrinthe. Cette étape est le test ultime jugeant du bon déroulement du cheminement initiatique du Nephilim. Ce dernier doit se montrer prêt à tout risquer, même son Pentacle, pour achever ce qui a été entrepris. C'est l'un des événements les plus risqués de la longue existence d'un Mage.

Maladresses

La table ci-contre recense les Maladresses de Haute Magie. Elle fonctionne comme celle de Basse Magie.

Libération du Ka: le Ka-élément auquel le Nephilim a fait appel pour lancer son Sortilège s'échappe de son Pentacle. Les Champs magiques alentours en sont bouleversés. Par ricochet, tous les objets analogiquement liés à cet Élément entrent dans une danse folle. Pour le Ka-eau, l'eau se met à couler à l'envers; pour le Ka-lune, les miroirs renvoient des reflets grotesques; etc.

Le Ka du Nephilim réintègre son Pentacle dix minutes plus tard.

Apparition: le Sort déchaîne les énergies qui se condensent en un effet-Dragon. Celui-ci, hostile au Mage, est en accord avec l'Élément utilisé dans le Sortilège. Le Sort, lui, est sans effet.

Entropie: le Pentacle du Nephilim subit des tensions telles que ses cinq Ka-éléments se disjoignent pendant dix minutes. Le Nephilim perd une « puce » de Ka dominant et en gagne une de Khaïba.

Perturbation majeure et définitive des Champs magiques: les Champs magiques s'agitent furieusement. Sur le lieu de lancement du Sort, des effets-Dragon naissent spontanément et de façon régulière, ou un (ou même plusieurs) Champ magique disparaît. L'environnement physique s'en ressent, traduisant ces profondes perturbations de la toile élémentaire.

Explosion des Éléments: sur plusieurs kilomètres, les Champs magiques explosent. Une onde de choc magique s'étend dans un rayon de cinquante kilomètres. Tout initié, mortel ou immortel, ne peut que se rendre compte de ce fait. Il est extrêmement aisé de repérer l'épicentre du phénomène. Tous les Nephilim dans un rayon d'un kilomètre sont profondément choqués par l'explosion. Ils subissent une augmentation de la difficulté de tous leurs jets pendant dix minutes. Le lanceur du Sort subit de plus les effets de la Maladresse « Inconscience ». Enfin, dans un rayon de dix mètres si le Mage est Pas Initié, vingt mètres s'il est Peu Initié, etc. Tous les Champs magiques disparaissent. En ce lieu, la Magie et la Kabbale n'est plus possible pour dix ans.

Habitus

Habitus de Communiquer

Dialogue végétal

Niveau: Apprenti. **Élément:** Terre.
Analogie: herbier > végétal.
Difficulté: Assez Difficile, – 1, + 1.

Cet Habitus permet de communiquer avec une plante. Le Nephilim peut transmettre toutes sortes d'informations au végétal, et celui-ci peut faire de même en retour. Ce Sortilège ne confère pas toutefois la conscience au végétal qui n'a aucune notion du temps, de la quantité, et qui ne différencie les êtres qui l'ont approché récemment que par leur Ka. Il ne peut donc émettre que des impressions fugaces que le Mage doit interpréter.

Le Labyrinthe des Symboles

Étape	Sens symbolique
Porche	Définir
Carrefour	Rechercher
Cœur	Comprendre
Fil	Entreprendre
Épreuve	Achever

Maladresses de Haute Magie

Nombre de modifications	Maladresses dans la Table générique
0	Libération du Ka
1	Apparition
2	Entropie
3	Perturbation majeure et définitive des Champs magiques
4 et plus	Explosion des Éléments

Compréhension infuse

Niveau : Compagnon. **Élément :** Air.
Analogie : compréhension.
Difficulté : Assez Difficile, + 0, + 0.

Grâce à cet Habitus, le Mage peut comprendre toute langue, ou dialecte, qu'il entend. Toutes les finesses et les subtilités sont restituées. Toutefois, ce Sortilège ne permet pas de parler la langue en question, ni de la lire ou de l'écrire.

Pureté du Pentacle

Niveau : Maître. **Élément :** Lune.
Analogie : illusion + sublimation.
Difficulté : Assez Difficile, + 0, – 2.

Cet Habitus permet au Nephilim de maintenir sur son Pentacle une illusion. L'enchevêtrement de Ka paraît alors parfaitement pur. Par conséquent, on ne peut y déceler aucune trace de Khaïba ou de Ka-Lune Noire, ni aucune autre tare.

Habitus de Transformer

Nuages étouffants

Niveau : Apprenti. **Élément :** Lune.
Analogie : drogue > poison.
Difficulté : Assez Difficile, – 1, – 2.

Ce Sortilège permet de transformer l'air ambiant en poison (ingestion). Celui-ci a l'apparence d'une brume noirâtre et nauséabonde, qui s'étend autour du lanceur sur une portée déterminée par la Table générique. Tous ceux pris dans le nuage doivent résister à une source de dommage Assez Meurtrière (Dégâts : 4) — leurs armures ne sont pas prises en compte !

Regard de pétrole

Niveau : Compagnon. **Élément :** Feu.
Analogie : pétrole. **Difficulté :** Assez Difficile, – 5, + 0.

Cet Habitus permet de transformer les yeux d'un être vivant en pétrole. La victime perd instantanément la vue et risque une grave infection de ses orbites oculaires. Au terme de la durée du Sortilège, le pétrole redevient yeux. Reste à savoir où ils se trouvent…

Métamorphose brumeuse

Niveau : Compagnon. **Élément :** Air.
Analogie : nuage > brume.
Difficulté : Assez Difficile, – 1 + 0.

En utilisant cet Habitus, le Mage se change en une brume blanchâtre. Ses objets et ses vêtements ne sont pas transformés. Le Nephilim ne peut bouger qu'à l'aide des courants d'air. Pour être autonome, l'Immortel doit utiliser le Domaine Déplacer.

Habitus de Déplacer

Projection brutale

Niveau : Compagnon. **Élément :** Feu.
Analogie : conflit > adversaire.
Difficulté : Assez Difficile, – 1, + 0.

Ce Sortilège permet au Mage de projeter violemment un adversaire contre un obstacle. La victime subit les effets d'une telle projection.

Déplacement chtonien

Niveau : Compagnon. **Élément :** Terre.
Analogie : taupe > souterrain.
Difficulté : Assez Difficile, – 1, – 1.

Cet Habitus permet au Mage de se fondre dans la terre et de s'y déplacer à une vitesse normale de trois kilomètres/heure. Lorsque la durée du Sortilège est épuisée, si le Nephilim est encore sous terre, il y est bloqué. Il risque alors l'étouffement.

Sous terre, l'Immortel est quasiment privé de ses sens. Les sons sont étouffés et la vue est abolie. Seuls l'odorat et le toucher persistent.

Élévation aérienne

Niveau : Compagnon. **Élément :** Air.
Analogie : vol.
Difficulté : Assez Difficile, + 0, – 1.

Grâce à cet Habitus, le Mage peut se déplacer dans les airs à une vitesse moyenne de dix km/h. Au terme de la durée du Sortilège, le Nephilim tombe comme une pierre.

LA KABBALE

Présentation

Deuxième Science occulte découverte par les Nephilim, la Kabbale reste peut-être la plus difficile à appréhender. Les Kabbalistes sont d'étranges jeteurs de Sort. En effet, leur art consiste à invoquer des créatures venant de lieux appartenant à une autre dimension. Ces créatures sont magiques : elles sont animées par un Ka-élément. En invoquant ces êtres, le Kabbaliste s'inscrit progressivement dans l'un de ces mondes parallèles. Il est donc une sorte d'explorateur, d'ethnologue.

Mais le but ultime n'est pas l'asservissement de ces créatures. En effet, la pratique de cette Science occulte vise à parcourir un cheminement initiatique, l'Arbre de Vie, composé de dix étapes, les Sephiroth. Chaque Sephirah représente une fraction du long voyage qui mènera le Kabbaliste au bout de sa quête : la découverte et l'appréhension de l'Unique, le principe singulier et universel qui gouverne le microcosme et le macrocosme.

Les dix Sephiroth sont réparties parmi les trois Cercles de la Kabbale et sont traitées du point de vue des règles comme des Compétences occultes.

Elles se succèdent les unes aux autres. Pour en développer une nouvelle, il faut être Compagnon ou Maître dans la précédente.

Du symbolique et du social

La pratique de la Kabbale, dans sa dimension sociale, est ambiguë. De prime abord, tout porte à croire que la Kabbale s'exerce en groupe, de la même façon que les grandes religions monothéistes. Il est vrai que cette Science occulte tend à se parer des attributs de la foi, et que la quête de l'Unique laisse souvent penser que les Kabbalistes sont à la recherche de Dieu. De plus, les Kabbalistes pratiquent divers rites communautaires.

Mais, paradoxalement, la Kabbale est avant tout une démarche spirituelle intérieure et individuelle. Il s'agit d'un chemin menant vers l'Unique, que l'on parcourt seul et pour soi. Tout au plus s'arrête-t-on avec quelques frères le temps de reprendre son souffle.

Dans un monde où l'on ne croise des compagnons que pendant quelques brèves haltes, il est nécessaire de se connaître et de se reconnaître. D'où les vêtements, symboles et titres que se donnent entre eux les Kabbalistes. Ces attributs visent à indiquer les étapes initiatiques franchies, et plus encore, le chemin qu'il reste encore à parcourir.

Les Sephiroth du premier Cercle

Malkut

Malkut est la Sephirah qui se trouve à la base de l'Arbre de Vie. Initiant sous des auspices favorables la longue quête du Kabbaliste, Malkut gouverne les créatures dédiées à la protection physique.

Cette Sephirah est connue de tous les Nephilim (*cf.* Les Immortels).

Yesod (Apprenti)

Yesod est la Sephirah de l'instinct et de la réaction immédiate. Elle représente aussi pour les Kabbalistes la vivacité de l'esprit. Yesod gouverne des créatures parfois guerrières souvent brutales, infligeant sans réfléchir des dommages à leurs adversaires.

DÉFINITIONS

Contrat : il s'agit d'une part du moment de l'Invocation au cours duquel le Kabbaliste et la créature négocient les conditions de leur collaboration, et d'autre part de la difficulté de cette action, que l'un des Ka du Kabbaliste doit battre avec l'aide de la Sephirah concernée sur la Table universelle de résolution.
Créature : il s'agit d'un être magique et physique, doué d'intelligence, issu d'un Monde de Kabbale. Le Kabbaliste le fait venir sur Terre grâce à un rituel magique appelé Invocation. La créature est dominée par le Kabbaliste qui parvient à l'appeler. Toutefois, rien n'empêche la créature de jouer des tours pendables à son invocateur, dans les limites fixées par son Contrat.
Invocation : c'est le procédé magique utilisé par le Kabbaliste pour faire venir sur Terre une créature de Kabbale. Il se déroule en deux temps. D'abord, le Kabbaliste trace au sol une figure ésotérique nommée exagérément pentacle. Ce faisant, il appelle à lui la créature. Puis, il négocie avec elle le Contrat. Cette transaction peut se faire à l'amiable ou par un coup de force de la part du Kabbaliste.
Monde de Kabbale : il s'agit d'un lieu magique complexe où vivent les créatures de Kabbale. Il en existe cinq : Sohar, Pachad, Meborack, Zakaï et Aresh. La quête ultime du Kabbaliste passe part l'exploration de l'un de ces mondes.
Sephirah : il s'agit d'une étape dans la progression du Kabbaliste vers la découverte de l'Unique. Il existe dix Sephiroth. La première, Malkut, est connue de tous les Nephilim. La dernière, Kether, est hermétique. Les huit Sephiroth restantes sont réparties dans les trois Cercles de la Kabbale : trois dans les deux premiers et deux dans le dernier. C'est aussi de cette façon qu'on nomme les Compétences magiques de Kabbale.

DES CRÉATURES ?

Si l'essence même de la Kabbale peut paraître religieuse, en raison de la recherche de l'Unique vers laquelle elle est tournée, la réalité de sa pratique est tout autre. En effet, le Kabbaliste entre en communication avec des créatures, dont une bonne partie est dotée d'une intelligence relative. De ce fait, ce contact passe souvent par une négociation, ou une démonstration de force, où l'attitude du Kabbaliste vis-à-vis de la créature détermine la façon dont celle-ci se comportera avec lui à l'avenir.
C'est dans ses rapports avec les créatures de Kabbale que le Nephilim puise la Sapience et parcourt l'Arbre de Vie vers l'Agarthia.
La Kabbale est relation.

DU SYMBOLIQUE ET DU SOCIAL

Sephirah la plus haute maîtrisée	Nom	Couleur	Attribut
Malkut	Néophyte	Aucune	La gourmette
Yesod		Noir	L'étoile
Hod	Séminariste	Ocre	La plume
Netzah		Blanc	L'anneau
Tipheret		Jaune-vert	Le médaillon
Geburah	Cénobite	Rouge et ambre	La fiole
Chesed		Bleu	Le sceptre
Binah		Vert	La chevalière
Chokmah	Inconnaissable	Émeraude	Le pendule
Kether		Argent	Le livre

Hod (Compagnon)

Hod est la Sephirah de la psyché. Elle représente la structure de l'esprit, ainsi que ses relations avec l'univers des émotions et des rêves. Hod gouverne les créatures qui sont en prise avec les pensées, les ressentis et parfois même les souvenirs.

Netzah (Maître)

Netzah est la dernière Sephirah du premier Cercle. Au carrefour de l'Arbre de Vie, elle symbolise pour les Kabbalistes le motif central de l'univers : celui de la vie et de la mort, de la renaissance. Netzah gouverne les créatures ayant trait à la vie, aux soins et à la mort.

Les Sephiroth du deuxième Cercle

Tipheret (Apprenti)

Tipheret est la Sephirah du soleil, cœur des transformations et des mutations. Elle représente également la construction et la destruction, qui sont les deux faces d'une même médaille. Tipheret correspond aussi à la lumière et au déplacement. Tipheret gouverne les créatures ayant trait à l'invention, à l'élaboration, mais aussi à l'annihilation, ainsi que les créatures ayant quelques talents dans les déplacements rapides.

Geburah (Compagnon)

Geburah est la Sephirah de la quête du perfectionnement de soi et de la discipline. Elle gouverne les créatures ayant trait à l'amélioration physique ou mentale de l'individu.

Chesed (Maître)

Chesed est la Sephirah de l'ordre et de la loi. Son symbole est le Serviteur. Elle permet d'invoquer des créatures souvent puissantes et intelligentes. Ces entités se montrent volontiers guerrières, car le glaive est le prolongement de la loi.

Invoquer une créature

Ceux qui suivent les Voies de la Magie n'ont besoin de rien d'autre que leur Pentacle pour jeter un Sort. À l'inverse, pour invoquer une créature, les Kabbalistes doivent exécuter un rituel, parfois complexe et souvent long s'il est rigoureusement réalisé.

Le rituel d'invocation

Dans un premier temps, le Kabbaliste doit dessiner au sol une figure géométrique et ésotérique que l'on nomme un pentacle. En fait, celle-ci n'a pas nécessairement cinq branches mais est toujours inscrite dans un Cercle. Il existe autant de pentacles différents qu'il y a de créatures. Si le rituel réussi, la créature apparaît au cœur du tracé.

Le pentacle réalisé, le Kabbaliste doit appeler la créature. Lorsque celle-ci se manifeste, le Kabbaliste entre en communication avec elle. Il doit négocier le service qu'il souhaite qu'elle lui rende. Il y a plusieurs façons d'obtenir les faveurs d'une créature de Kabbale. On peut lui promettre des cadeaux, des services, ou encore lui faire une brutale démonstration de force. Ce comportement du Kabbaliste est très important, car il détermine l'attitude de la créature à son égard.

Enfin, le Kabbaliste doit vaincre la puissance de la créature avec l'un de ses Éléments, celui qui correspond à celui de la créature : on oppose le Ka du Nephilim au Contrat de la créature modifié par le niveau du Kabbaliste dans la Sephirah sollicitée. La valeur entre parenthèses est un modificateur optionnel. Le MJ et ses joueurs sont donc libres de le délaisser ou de l'utiliser, sachant qu'il ne sert qu'à introduire une dispersion des difficultés un peu plus grande. Si l'on en tient compte, ce modificateur doit être appliqué au score final déterminé par la Table universelle de résolution.

Si le joueur du Kabbaliste obtient une Réussite avec le D20, la créature obéit au Nephilim ou est du moins suffisamment bien disposée à son égard pour répondre à ses attentes.

Auspice

À partir du moment où un Kabbaliste a appelé une créature, il tisse avec celle-ci un lien social, l'Auspice. La qualité de ce lien varie d'invocation en invocation, reflétant l'histoire commune du Kabbaliste et de la créature.

L'Auspice est traduit par deux paramètres inverses : l'Allié et le Féal. Ces paramètres sont notés sur cinq, et leur somme ne peut dépasser cinq. La plus haute des deux notes détermine sous quels Auspices se trouve la relation du Kabbaliste avec la créature.

Il existe enfin un troisième type de rapport, où la créature domine le Kabbaliste. En effet, le Kabbaliste est en mesure d'invoquer des créatures très puissantes. Et celles-ci ne se prêtent pas d'aussi bonne grâce aux injonctions du Kabbaliste. On appelle ces créatures les Suzerains.

L'Allié

Lorsque le Kabbaliste est allié à une créature, celle-ci s'efforce de répondre à ses attentes. Ainsi, si elle trouve un ordre ambigu, elle demande quelques précisions. De plus, si elle dispose d'un minimum d'autonomie, elle fait tout son possible pour que les projets du Kabbaliste aboutissent — pour peu que celui-ci lui en ait fait part.

Si le Kabbaliste souhaite qu'une telle relation dure, il doit éviter de mettre la créature dans des situations qui lui déplaisent. Ainsi, s'il invoque une créature guerrière, passionnée par le combat et la violence, et qu'il lui demande de surveiller, dissimulée dans une

poubelle, une cabine téléphonique, la créature risque fort d'être mécontente. De plus, le Nephilim doit lui permettre de passer des moments agréables. En la matière, les petits cadeaux entretiennent l'amitié. Enfin, le Kabbaliste doit éviter de mettre en péril la vie et l'intégrité de la créature.

Un Nephilim ne doit pas oublier que les créatures de Kabbale vivent dans leur propre monde, et que, lorsqu'elles sont invoquées, on les enlève à leurs activités. Certaines n'en sont guère heureuses et désirent souvent plus qu'autre chose regagner leur foyer.

Le Féal

Le Kabbaliste peut aussi décider de faire d'une créature son Féal. Ici, le Kabbaliste montre avec brutalité sa supériorité — il a vaincu son Contrat tout de même ! Mécontente, la créature tente le plus souvent possible d'exécuter rapidement les besognes jugées ingrates que lui confie son « maître », quitte à les bâcler. De plus, elle tente de nuire au Kabbaliste en jouant sur les mots employés par celui-ci. Si ce dernier commande à une créature « va me chercher Hervé Dupont, sinistre raclure misérable ! », la créature ramène le premier « Hervé Dupont » qu'elle trouve. On ne doit pas oublier la malice dont les créatures de Kabbale peuvent faire preuve. Toutefois, les créatures féales ne peuvent en aucun cas nuire directement au Nephilim, ni lui désobéir.

Ce type de relation à plusieurs avantages. D'abord, elle permet au Kabbaliste de ne pas s'encombrer des formules de politesse dont les créatures de Kabbale sont friandes. De plus, ce type de relation permet au Nephilim d'utiliser toutes les ressources de la créature, sans prendre garde aux dangers qu'elle court.

Suzerain

Les Suzerains dominent les Nephilim. Le fait qu'un Kabbaliste triomphe du Contrat de la créature indique seulement qu'elle consent à répondre à son appel.

Ce type de relation est invariable. Par conséquent, on ne tient pas compte des règles d'Auspice. Si un Kabbaliste manque de respect à un Suzerain, ce dernier met fin aux jours du simulacre du Nephilim.

Les Suzerains occupent souvent une place importante dans le parcours initiatique du Kabbaliste. Ils lui confient des secrets, des indices, et parfois des quêtes, qui le conduisent sur les chemins escarpés de l'Agartha.

VARIATIONS DE L'AUSPICE

Événement	Féal	Allié
Pentacle tracé à la va-vite	+ 1	+ 0
Pentacle tracé avec soin	+ 0	+ 1
Tâche ingrate	+ 1	– 1
Renvoi gracieux	– 1	+ 1
Cadeau	– 1	+ 1
Insultes	+ 1	– 1
Conversation	– 1	+ 1
Service rendu	– 1	+ 2
Contre emploi	+ 2	– 1
Trahison	+ 3	– 3

Les Suzerains sont tous en mesure de faire venir dans leur monde des Nephilim afin de leur demander quelques petits services. Pour ce faire, ils invoquent les Nephilim concernés — les Suzerains disposent automatiquement de la Compétence magique nécessaire à Maître. Le Contrat d'un Nephilim est égal à son Ka dominant. Il est tout de même assez exceptionnel qu'un Suzerain se risque à invoquer un Nephilim.

Variations de l'Auspice

Lors de la première Invocation d'une créature, le Kabbaliste choisit sous quel Auspice (Féal ou Allié) la relation s'engage. Ainsi, il met arbitrairement une « puce » dans l'un des deux paramètres. Ensuite, ceux-ci varient à chaque appel, en fonction de l'attitude du Kabbaliste. Le tableau ci-dessous permet de vous guider dans l'ajustement de ces notes.

Pentacle tracé à la va-vite : le Kabbaliste a tracé le pentacle beaucoup trop négligemment. Par exemple, il l'a griffonné sur une nappe en papier avec un stylo bille. Ou encore, il l'a inscrit avec le bout de son doigt dans la boue. Ceci permet toutefois de diviser par deux le temps d'invocation (voir plus loin).

La créature est vexée par le manque de respect qu'on lui témoigne ; elle estime qu'elle mérite plus d'égards.

Pentacle tracé avec soin : le Kabbaliste a mis tout son art pour tracer le pentacle. Il l'a fait broder dans un tapis précieux, ou l'a dessiné au sol de façon calligraphique à l'encre de chine. Un tel soin nécessite de multiplier par deux le temps d'invocation (voir plus loin). La créature est flattée ; elle estime à juste titre que le Nephilim lui fait honneur.

Tâche ingrate : le Kabbaliste réclame de la créature qu'elle effectue une tâche pénible, dévalorisante ou particulièrement ennuyeuse. Par exemple, il lui demande de passer la nuit à surveiller une porte suspecte, ou à se mettre dans une position infamante — généralement liée aux déchets, aux cadavres. La créature regrette amèrement d'avoir été invoquée. Elle en reparlera.

Renvoi gracieux : lorsque la créature est invoquée, elle demande plus ou moins poliment au Kabbaliste de la renvoyer *illico* dans son monde. En effet, elle y a fort à faire… Le Nephilim accepte et procède immédiatement au rituel du bannissement (voir plus loin).

Cadeau : le Kabbaliste offre un cadeau à la créature, et celui-ci lui plaît. Peut-être renverra-t-elle la pareille au Kabbaliste.

Insultes: le Kabbaliste s'adresse grossièrement à la créature. Il ne cesse de l'affubler de sobriquets infâmes. La créature répond de même.

Conversation: le Kabbaliste engage une conversation avec la créature (sur un sujet quelconque qui présente un intérêt, même vague, pour elle).

Service rendu: la créature demande un service au Kabbaliste. Plus elle est puissante, plus le service est difficile à remplir. Le Nephilim s'exécute.

Contre emploi: le Kabbaliste réclame à la créature qu'elle exécute une tâche pour laquelle elle n'est manifestement pas faite. Par exemple, il demande à un lutin de charger des sacs de ciment dans une camionnette ou à un bourreau sanguinaire de surveiller un enfant. Ou encore, il met inconsidérément en péril la vie de la créature.

Trahison: le Kabbaliste dissimule à la créature une part désagréable de l'implication de ses ordres, ou lui donne des informations fausses pour que celle-ci accepte la tâche. Par exemple, il demande à la créature d'aller déposer un paquet de chaussures dans un vieux bâtiment, alors qu'il s'agit de faire transporter une bombe dans une base du Temple.

Les créatures

Les caractéristiques des créatures dépendent de leur Contrat. En fonction du niveau de celui-ci, le MJ attribue un adverbe aux Caractéristiques de la créature, puis il détermine les Compétences — lorsqu'aucune n'est indiquée — en se conformant aux limites du tableau ci-contre.

Ces indications ne sont pas valables pour certaines créatures particulièrement puissantes et pour les empereurs des mondes de Kabbale.

Les créatures de Kabbale sont des êtres de Ka. Leur niveau en Ka est égal à leur Contrat. Elles sont donc sensibles aux dommages magiques. De plus, comme tout être vivant, ces créatures ont une ligne de vie. On peut donc s'en débarrasser en combat par une source de dommage traditionnelle.

Ces paramètres permettent d'utiliser une créature en dehors des effets du Sort qui ne demandent aucun jet de dé.

Les créatures de Kabbale

Contrat	Caractéristiques à	Nbr de Compétences	Compétences à
Pas	Pas/Pas/Pas/Pas/Pas	2	Apprenti
Peu	Peu/Peu/Pas/Pas/Pas	4	Apprenti
Assez	Assez/Peu/Peu/Pas/Pas	6	Compagnon
« ... »	« ... » /Assez/Assez/Peu/Peu	8	Compagnon
Très	Très/ « ... » / « ... » /Assez/Assez	10	Maître

Conditions invocatoires

La transe invocatoire: convoquer une créature de Kabbale est un acte grave et sacré. Le Kabbaliste se doit d'invoquer avec toute la solennité nécessaire. Par conséquent, il lui est absolument impossible de faire autre chose en même temps.

Au cours de la transe invocatoire, le Kabbaliste entre en contact avec la créature et négocie avec elle. Pendant la durée de la transaction, le temps est comme suspendu. En fait, l'action se déroule dans un plan différent de celui du Kabbaliste. Cette discussion peut donc prendre tout le temps (réel) nécessaire, sans que le temps (fictif) d'invocation soit affecté.

C'est au cours de la négociation que se disputent les duels.

Les Champs magiques: ce sont des médiateurs entre le monde profane et ceux de Kabbale. Pour qu'une Invocation puisse avoir lieu, il est nécessaire que le Kabbaliste soit en présence du Champ magique correspondant à l'Élément de la créature.

L'intégrité du Pentacle: une Invocation ne peut être lancée qu'à la condition que l'essence de l'Immortel soit stable, c'est-à-dire qu'il y ait au moins un niveau dans chacun de ses Ka-éléments.

En outre, si la figure géométrique tracée au sol afin d'appeler la créature est détériorée, l'Invocation n'a pas lieu. Il est alors inutile de faire un test.

La cible: pour employer les pouvoirs d'une créature sur une cible quelconque, le Kabbaliste doit, soit voir la cible, soit connaître son véritable nom — et non un pseudonyme quelconque. Par conséquent, ne pas révéler son véritable nom est une assez bonne protection contre la Kabbale.

Un Kabbaliste ne peut contrôler dans une même période temporelle qu'un nombre d'Invocations égal à Ka d'un élément. Ainsi, un Nephilim Assez Initié en Air ne peut tenir sous son contrôle que trois créatures sur une même durée.

Bannissement

Les créatures de Kabbale retournent naturellement dans leur monde au terme du contrat qui a été négocié avec le Kabbaliste qui les a invoquées. Il est cependant possible de les faire partir plus rapidement.

On peut renvoyer une créature à condition qu'on sache l'invoquer. Pour ce faire, le Kabbaliste doit confronter son Ka correspondant à l'Élément de la créature au Contrat de celle-ci. Dans cette opposition, le niveau de Compétence n'entre pas en compte. Il est donc plus difficile de bannir que d'invoquer.

En cas de Coup d'éclat, le Kabbaliste apprend le véritable nom de l'invocateur de la créature. Il découvre aussi quelques informations sur l'endroit où celle-ci fut appelée : distance, direction, détails du lieu, etc.

Échecs et Coup d'éclat

Lorsqu'une Invocation échoue, la créature apparaît parfois malgré tout. Son comportement diffère selon que la créature soit l'Allié ou le Féal du Kabbaliste et selon la Sephirah à laquelle elle appartient.

Parfois, une Invocation se déroule mal. Le Kabbaliste a commis une erreur majeure. Ces situations interviennent en cas de Maladresse. Dans ce cas, la créature a un comportement qui varie en fonction de sa Sephirah d'origine. La plupart du temps, il en résulte quelque chose de nuisible pour le Kabbaliste.

Si un Échec n'empêche pas d'exécuter le rituel de bannissement, un Coup d'éclat interdit de renvoyer la créature de cette façon.

Échec (Allié)

Disparition: pendant une fraction de seconde, la créature apparaît, puis s'évanouit dans les Champs magiques. Le Kabbaliste ne peut plus l'invoquer avant le lendemain.

Immobilité: la créature apparaît dans le pentacle, mais reste immobile comme une statue de marbre, suspendue entre deux mondes — le sien et la Terre.

Erreur d'invocation: pour une obscure raison, le Kabbaliste n'a pas appelé la bonne créature. C'est une autre — choisie aléatoirement — de la même Sephirah qui est invoquée.

Service: la créature demande au Kabbaliste de lui rendre un service. Celui-ci est d'autant plus périlleux ou difficile que la créature est puissante. Le Kabbaliste ne peut plus invoquer la créature avant d'avoir répondu à la demande. D'une manière ou d'une autre, ce service doit pouvoir être rendu.

Échec (Féal)

Fuite: la créature apparaît et prend immédiatement ses jambes à son cou. Elle tente de fuir le plus loin possible du Kabbaliste et agit à sa guise.

Incompréhension: la créature n'a rien compris aux ordres du Kabbaliste. Elle fait n'importe quoi et tente au passage de nuire modérément au Kabbaliste qui a dû mal se comporter avec elle auparavant.

Possession: la créature bondit sur son invocateur alors que celui-ci est encore en transe. Elle prend possession du simulacre du Kabbaliste qui n'a d'autre choix que de se trouver un autre corps. La créature restera dans le monde profane jusqu'à ce qu'elle en soit bannie.

Attaque: la créature attaque le Kabbaliste. Si elle n'est guère habituée au combat, elle tente de lui nuire physiquement par les moyens qui sont à sa disposition.

Maladresse

Capture: la créature s'empare du Kabbaliste et l'emmène dans son monde, pour l'y retenir prisonnier pendant la durée du Contrat.

Asservissement: le Kabbaliste devient l'esclave de la créature pendant la durée du Contrat. Il ne peut plus la bannir et doit obéir à ses ordres. Certaines créatures particulièrement magnanimes libèrent le Kabbaliste en échange d'un service.

Tourments: la créature n'apparaît pas. Pourtant, le Kabbaliste commence à entendre de sinistres mélopées. Celles-ci ne le quittent plus pendant une semaine. Lentement, la folie s'instigue dans les méandres de son Pentacle, qui se teinte d'autant de « puces » de Ka-Lune Noire que le Cercle auquel appartient l'Invocation de la créature.

Gloutonnerie: la créature se jette sur le Kabbaliste pour grignoter goulûment son Pentacle, comme prise de fringale. Elle

FORMAT DE **DESCRIPTION**

Des Sephiroth

Les paramètres suivants sont indiqués pour chaque Sephirah et sont communs à toutes les créatures appartenant à celle-ci.

Portée : certaines créatures agissent à distance. Cette longueur est indiquée ici.
Durée : lorsque ce laps de temps est écoulé, l'accord Nephilim-créature prend fin, sauf disposition contraire mentionnée dans la description de l'Invocation. Lorsqu'il s'agit d'un jour de la semaine, cela signifie que la créature disparaît le prochain jour en question avant l'aube.
Échec (Allié) : ce sont les conditions d'Échec lorsque le Kabbaliste invoque un Allié.
Échec (Féal) : ce sont les conditions d'Échec lorsque le Kabbaliste invoque un Féal.
Maladresse : les conséquences d'un résultat de « 20 » sur le D20.
Temps d'incantation : durée du rituel d'invocation.
Visibilité :
« Totale » signifie que tous les personnages Initiés ou Très Initiés peuvent voir la créature. Les gens du commun l'entrevoient dans les limites de leur champ de vision ou en distinguent les ombres.
« Vision-Ka » signifie qu'on ne peut voir la créature qu'en Vision-Ka.
« Nulle » signifie que seuls certains sorts permettant de discerner les phénomènes magiques invisibles permettent de voir la créature.
Autonomie :
« Nulle » signifie que les créatures sont incapables d'agir par elles-mêmes et de faire preuve d'initiative. Elles ne sont pas toutes capables de parler.
« Modérée » signifie que la créature est aussi autonome qu'un enfant de dix ans. Toutes ces créatures sont capables de parler.
« Totale » signifie que la créature est capable d'agir par elle-même et pour elle-même, de mettre en œuvre différents moyens pour parvenir à ses fins et même de faire preuve d'improvisation.

Des Invocations

Les paramètres suivants sont indiqués pour chaque créature :
Élément : Ka-élément de la créature.
Monde : le monde de Kabbale d'où elle vient.
Contrat : la puissance du Contrat, la difficulté à opposer au Ka-élément pour l'invocation suivie du modificateur du MJ. Ce dernier paramètre est expliqué dans Le Livre du Meneur de Jeu.

s'attaque à l'Élément le plus faible. Chaque tour, le Kabbaliste doit opposer son Ka au Contrat de la créature. À chaque Échec, il perd une « puce » dans ce Ka-élément. S'il réussit, ou si le Ka-élément est réduit à zéro — le Kabbaliste ne peut plus alors pratiquer aucune Science occulte —, la créature disparaît.

Duel : la créature provoque le Kabbaliste en duel. Celui-ci peut refuser, mais il doit alors subir un Asservissement (voir plus haut). Si le Kabbaliste accepte, il doit nommer deux témoins. La créature fait de même. Les témoins peuvent fort bien être des créatures de Kabbale. Ensuite, ils négocient ensemble les conditions du duel (lieu, heure, armes, conditions de victoire) et désignent un arbitre. L'arbitre veille à ce que la lutte soit équitable. Il trace au sol un cercle de poudre de diamant et de sang, d'un rayon de trois mètres. Si un duelliste sort de ce cercle au cours de l'affrontement, il a immédiatement perdu. Il subit un Asservissement (voir plus haut).

Fusion : l'appel d'une créature d'un autre monde entraîne temporairement une distorsion de l'espace et du temps. Le Pentacle du Nephilim fusionne avec la forme qu'il a tracée pour appeler la créature. Cette fusion contre nature entraîne un gain pour le Kabbaliste d'autant de « puces » de Khaïba que le Cercle de cette créature.

Sceaux de Malkut

Portée : toucher.
Durée : du lever au coucher du soleil.
Échec (Allié) : disparition.
Échec (Féal) : incompréhension.
Maladresse : tourments.
Temps d'incantation : un tour.
Visibilité : totale.
Autonomie : nulle.

Les armures de Kabbale

Élément : variable.
Monde : Zakaï.
Contrat : Pas Difficile (– 2).

Ces Invocations appellent des créatures qui se présentent comme des armures. Lorsqu'elle apparaît au Nephilim, elle s'ajuste à sa taille et l'enveloppe. Le Kabbaliste peut ensuite l'enlever puis la remettre à volonté. Ces opérations demandent cinq minutes chacune.

Cette armure est aussi légère que des vêtements lourds et est exceptionnellement résistante aux dommages physiques (Bonus : 4/4 ; enc. : 0). Elle décale d'une colonne vers la droite le Ka du Nephilim correspondant à l'Élément de la créature lorsqu'il se défend contre une attaque magique.

Les Écailles d'argent des prairies marines ressemblent à une armure luisante d'écailles argentées aux reflets verts (Eau).

Les puissantes Cuirasses de feu ressemblent à une armure de plaques rouge sombre proche de la lave durcie (Feu).

Les Boucliers célestes, les Ailes revêtues de mailles ressemblent à une cotte de mailles étincelante apparemment constituée de petites plumes métalliques rivetées par de minuscules saphirs (Air).

Les Tissus impérissables du temps. Vêtements animés d'argent ressemblent à une cotte de mailles en tissu argenté très fin (Lune).

L'Armure de ceux qui naissent des dents semées ressemble à une cuirasse noire qui, de près, fait penser à de l'onyx (Terre).

Les Ashim, portes d'Adamante aux pieds de métal

Élément : Terre. **Monde :** Sohar.
Contrat : Pas Difficile.

Ces créatures sont hautes d'une trentaine de centimètres. Leur vue évoque le métal en fusion. Sur ordre du Kabbaliste, elles se collent à une porte et prennent alors l'aspect de gros coins d'acier. Un observateur attentif peut percevoir de temps à autre des yeux sortant de ces angles.

Désormais, la porte ciblée est résistante à tous les dommages physiques. Elle est scellée magiquement. Si on essaie de la forcer, ces créatures murmurent des protestations et des mises en garde. Le Kabbaliste est alors prévenu de la tentative d'intrusion, instantanément, où qu'il se trouve. Pour chasser ces créatures, il faut les tuer.

Sceaux de Yesod

Portée : vingt mètres.
Durée : trois heures.
Échec (Allié) : immobilité.
Échec (Féal) : attaque.
Maladresse : fusion.
Temps d'incantation : un tour.
Visibilité : totale.
Autonomie : nulle.

Les Lumières des forêts de feu de Pharphar

Élément : Feu. **Monde :** Sohar.
Contrat : Pas Difficile.

Le Kabbaliste invoque sept sphères de feu, qui se déplacent autour de lui très rapidement. Il peut en contrôler une à la fois en maintenant sa concentration. Il voit alors à travers elle et peut ainsi analyser le décor comme un ensemble de zones de chaleur distinctes. Le Kabbaliste peut projeter ces sphères sur une cible qui subit alors des dégâts — feu : Assez Meurtrier ; dégâts : 2 ; brûle pendant trois tours — avant que le feu ne s'éteigne. Du fait de leur brillance, ces globes luminescents éclairent tout autour d'eux et sont donc très peu discrets. De plus, on ne peut les éteindre par des moyens physiques.

Celui qui luit dans les ténèbres

Élément : Feu. **Monde :** Meborack.
Contrat : Pas Difficile (– 2).

Un long serpent de feu apparaît devant le Nephilim et s'élève dans les airs. Bien qu'extrêmement brillant, cette créature attire la lumière. Avec son corps, elle est capable d'écrire le nom de son invocateur — s'il lui demande.

Personne ne peut regarder dans la direction de la créature — le port de lunette de soleil ne constitue pas une protection. Quiconque tente cette expérience est aveuglé cinq minutes — Assez Meurtrier ; dégâts : 2. Dans le même temps, la créature menace l'imprudent de sa voix caverneuse.

Les Enfants des sept tonnerres, Oracles de la pureté

Élément : Air. **Monde :** Sohar.
Contrat : Pas Difficile.

Les créatures de cette Invocation ressemblent à de petits anges sombres, munis d'arcs et de flèches d'argent. Elles apparaissent très haut au-dessus du Nephilim. Le Kabbaliste peut leur ordonner de tirer leurs flèches vers le ciel, ce qui déclenche un orage, ou vers une cible qui est alors frappée par la foudre. Cette attaque est résolue comme « J'attaque » — Très Meurtrier ; dégâts : 4 — avec l'Agile de la cible comme difficulté.

Ceux qui chassent la nuit

Élément : Air. **Monde :** Aresh.
Contrat : Peu Difficile.

Ceux qui chassent la nuit sont des créatures de Kabbale épouvantables à la peau verte et aux gigantesques ailes membraneuses, qui susurrent sans cesse entre elles d'inaudibles paroles, en regardant le Kabbaliste d'un air suspicieux et cruel. Leurs membres inférieurs, des serres d'oiseau, tiennent fermement un cimeterre, qu'elles manient fort bien.

Ceux qui chassent la nuit peuvent suivre à la trace n'importe quel être vivant grâce à leur puissant odorat. Habitués des mauvais coups, ils ne font confiance à personne, et surtout pas aux Kabbalistes. Ils ne peuvent être blessés qu'avec des armes magiques ou ensanglantées.

Les Seraphim de ruine, les Maîtres des colonnes renversées

Élément : Terre. **Monde :** Aresh.
Contrat : Pas Difficile (– 2).

Ces créatures sont des géants cyclopéens de pierre, à l'air farouche et aux traits grossiers. Leurs membres inférieurs se terminent non pas par des pieds mais par des piliers.

Le Kabbaliste peut lui ordonner de sauter sur place. Le martèlement de cette créature ébranle la surface du sol : les personnes dans un rayon de cinquante mètres doivent faire test d'Agile à Peu Difficile pour se tenir debout.

Si les Seraphim sont invoqués plusieurs fois, ils amplifient le phénomène en portée et en effet : rayon augmenté de vingt-cinq mètres et difficulté du test d'Agile décalée d'une ligne vers le haut par Invocation supplémentaire.

Si trois groupes de ces créatures agissent simultanément, des fissures naissent sur les surfaces qui les entourent. Si un autre groupe se joint aux trois premiers, les édifices les plus fragiles s'effondrent comme des châteaux de cartes. Avec un autre de plus, seuls les bâtiments les plus résistants, faits de béton armé, restent debout. Au septième groupe toute construction s'effondre.

Ceux qui frappent les scorpions

Élément : Terre. **Monde :** Meborack.
Contrat : Pas Difficile (– 2).

Cette Invocation appelle des créatures humanoïdes bleuâtres et trapues qui communiquent par de petits sons stridents. Elles ont les yeux félins, un bec recourbé et sont dotées d'un magnifique bâton ouvragé terminé par un crochet — Assez Meurtrier; dégâts : 1 — d'où suinte un liquide noir. Ces armes sont magiques et disparaissent avec ces créatures. Ceux qui frappent les scorpions comprennent tous les ordres du Kabbaliste et essayent de les exécuter de leur mieux.

Si ces armes font au moins un point de dégâts, le liquide noir qui les recouvre se comporte comme un venin. La victime doit alors faire un test d'Endurant à Peu Difficile. En cas d'Échec, elle meurt trois tours plus tard. Son corps aura tous les symptômes d'un empoisonnement par morsure. En cas de Réussite, la douleur décale d'une ligne vers le bas la difficulté de toutes les actions de la victime.

Celui qui se nourrit des rêves

Élément : Lune. **Monde :** Pachad.
Contrat : Peu Difficile (– 1).

Celui qui se nourrit des rêves est une créature humanoïde au corps flasque. Sa tête, qui rappelle celle d'un éléphant, est munie d'une trompe gluante. Il est vêtu d'un imperméable noir et déchiqueté, sans doute le cadeau d'un Kabbaliste.

Dès que le Nephilim lui a désigné une cible — il doit la voir ou il doit toucher un objet lui appartenant la créature la suit et attend qu'elle s'endorme. Dès que sa cible s'assoupit, Celui qui se nourrit des rêves plonge dans sa bouche sa trompe immonde. Dès lors, sa victime fait d'effroyables cauchemars. Chaque tour de sommeil, elle doit réussir un test d'Intelligent contre le Contrat de la créature. En cas d'Échec, elle succombe à la terreur : elle meurt et son visage est marqué par la peur ; ses cheveux ont blanchi. Si la cible triomphe, elle se réveille en hurlant, face à la créature, au terme du cinquième tour. Elle peut alors tenter de l'affronter. Si tel n'est pas le cas, la créature recommence son œuvre macabre dès que la victime s'endort à nouveau.

Celui qui se nourrit des rêves dispose de n'importe quelle naturelle imaginée par sa victime endormie — Assez Meurtrier; dégâts : 2.

Cyndaryl, le Panier immonde sifflant, sonnant, strident

Élément : Lune. **Monde :** Zakaï.
Contrat : Pas Difficile.

Cette créature ressemble à un lutin à la mine blafarde, vêtu d'une redingote noire et élimée, portant dans sa main un panier d'osier. Elle a l'habitude de parler en utilisant des allitérations et des assonances en « s ». Lorsque le Kabbaliste lui désigne une cible, elle lance sur celle-ci le contenu de son panier : une trentaine de serpents de toutes les espèces, dont beaucoup sont venimeux.

Cette attaque est résolue comme « J'arrose » — Assez Meurtrier; dégâts : 2. Si la première de ces attaques porte, les serpents « arrosent » à chaque tour de combat — tant que leur cible ne les chasse pas au prix d'une action exclusive.

Ceux qui mâchent dans les profondeurs

Élément : Eau.
Monde : Zakaï.
Contrat : Pas Difficile (– 1).

Les créatures associées à ce Sort se présentent comme une flaque de liquide noir croupissant qui surgit au sol, quelle que soit la surface où elle apparaît. Cette flaque est mobile. Mais c'est en fait un trou de deux mètres de profondeur, rempli d'une eau nauséabonde, qui possède en son fond des mâchoires.

Le Kabbaliste ne peut désigner qu'une cible à la fois à ces créatures. Celles-ci cherchent à se placer en dessous de leur victime de façon à l'avaler. Elles la grignotent ensuite — Meurtrier; dégâts : 2. Pour se dégager, la victime doit réussir un test de Fort à Peu Difficile — action normale.

Les Sombres gouverneurs des pouvoirs de pestilence

Élément : Eau.
Monde : Pachad.
Contrat : Peu Difficile.

Les créatures de cette Invocation ont la forme d'un nuage noir d'une puanteur épouvantable. Du fait de leur état gazeux, elles ne peuvent pas subir de dommages physiques ou magiques.

Tous ceux qui se trouvent à portée du rayon d'action des créatures, sauf le Kabbaliste, sentent une odeur atroce et sont pris de convulsions et vomissements. Ils doivent effectuer un test d'Endurant à Peu Difficile au premier tour, puis Assez Difficile au deuxième et troisième, Difficile au quatrième avant d'être terrassés ou de parvenir à sortir du nuage, en retenant leur respiration. Ceux qui s'évanouissent reprennent connaissance après quinze minutes.

Sceaux de Hod

Portée : cinquante mètres.
Durée : jour de la semaine associé à l'Élément de la créature.
Échec (Allié) : service.
Échec (Féal) : possession.
Maladresse : duel.
Temps d'incantation : deux tours.
Visibilité : Vision-Ka.
Autonomie : modérée.

Les Ministres implacables, Lampes vivantes de l'autel dissimulé

Élément : Feu.
Monde : Aresh.
Contrat : Peu Difficile.

Ce Sort invoque des créatures au corps et à la stature d'un homme de grande taille. Leurs larges capes noires à capuchon laissent apparaître des mains et des avant-bras noircis et décharnés. Mais le plus terrifiant, excepté leur longue épée à deux mains et leur infernale odeur de souffre, est que sous leur capuchon, à la place présumée du visage, on ne contemple que les ténèbres qui retiennent une large flamme bleue.

Tout humain Peu ou Pas Initié qui rencontre ces créatures doit rater un test d'Intelligent à Peu Difficile pour ne pas s'enfuir — bien qu'il ne les voit pas ! S'il réussit son test, il s'enfuit en courant et en hurlant, mais il a perdu la raison à jamais.

Ces créatures ne peuvent être blessées que par des armes blanches dont le fil est enduit de sang ou par des armes magiques. Leur épée à deux mains est magique — Meurtrier ; dégâts : 2.

Les Kerubim de l'exaspération et de la confusion

Élément : Air. **Monde :** Pachad.
Contrat : Pas Difficile (– 1).

Les créatures associées à ce Sort ressemblent à de petits démons rouges, espiègles et facétieux. Elles apparaissent en groupe d'un nombre égal à celui de leurs victimes. Elles sèment la confusion et la discorde autour d'eux en soufflant aux gens des ressentiments, des idées malsaines, en les obligeant à faire des croche-pieds à leurs voisins, etc.

Le chaos qu'elles génèrent est proportionnel au nombre de cibles qu'elles touchent. Pour porter une attaque à une autre créature magique ou à un Nephilim, elles doivent opposer leur Contrat, en le traitant comme une Caractéristique, au Kaair de leur cible — ou son Intelligent si elle ne dispose pas de cet Élément. Contre des personnes concentrées et déterminées, leur efficacité est moindre. Quoi qu'il en soit, leurs victimes ont les difficultés de leurs actions décalées d'une ligne vers le haut de la Table universelle de résolution.

Si le Kabbaliste ne leur donne pas d'ordre précis, ces créatures s'en prennent à tout individu à leur portée, y compris à ses alliés. Le Nephilim peut leur indiquer des cibles à ne pas attaquer.

Le Ministre de paix vêtu de béryl

Élément : Air.
Monde : Zakaï.
Contrat : Pas Difficile (– 1).

Cette Invocation doit être lancée en pleine dispute, bagarre ou fusillade. Elle fait surgir de Zakaï un vieillard majestueux, vêtu d'une longue toge aux plis et replis compliqués. Dès son arrivée, de sa voix grave et profonde, le Ministre de paix vêtu de béryl engage un discours lénifiant sur les avantages de la conciliation et la valeur morale du compromis.

En sa présence, il est impossible de se battre ou de se quereller. Toutes les autres créatures de Kabbale présentent sont instantanément bannies. De même, tout Sort pouvant troubler la paix est dissipé. Les personnes présentes sont contraintes de s'arranger à l'amiable ou de se séparer.

Cette créature est un Suzerain. Lorsqu'on lui manque de respect, on ne peut plus faire un mouvement. On est contraint d'écouter son discours dans sa totalité.

Les Enfants rieurs des flèches de Cinah

Élément : Terre.
Monde : Meborack.
Contrat : Pas Difficile (– 1).

Les créatures de cette Invocation sont des petits chérubins enjoués. Un arc en or et un carquois reposent entre leurs ailes.

Le Kabbaliste peut leur demander de transpercer de leurs traits magiques une personne. Il doit leur communiquer le vrai nom de la cible. Cette dernière peut se trouver n'importe où.

Le sujet résiste avec son Ka contre le Contrat pour ne pas en subir les effets. S'il remporte l'opposition, il devient immunisé contre les tentatives ultérieures du Kabbaliste. S'il échoue, il tombe éperdument amoureux du Kabbaliste pendant une semaine et cherche à le rejoindre à tout prix. Il aura l'intuition approximative de sa localisation. En cas de Maladresse, c'est le Kabbaliste qui devient amoureux de la cible !

Les Tarshishim souriants, Sentinelles du château d'argent

Élément : Terre.
Monde : Sohar.
Contrat : Pas Difficile (– 1).

Au centre du pentacle, se matérialise une petite flûte d'argent entourée d'une quinzaine de petits ectoplasmes. Ceux-ci sont à peu près informes si l'on excepte leur bouche pulpeuse avec laquelle ils prononcent d'interminables blagues de mauvais goût.

Sur une injonction du Kabbaliste, les ectoplasmes se précipitent dans la flûte. Celle-ci peut être conservée pendant la durée du Contrat. Lorsque le Kabbaliste joue de l'instrument, les créatures lui inspirent de gaies mélodies. Au bout de cinq minutes, au cours desquelles le Kabbaliste n'a rien fait d'autre (sauf éventuellement se déplacer en dansant), il peut libérer les ectoplasmes. Le Nephilim peut soit viser certaines personnes, soit désigner globalement l'assistance. Dans ce dernier cas, huit individus sur dix sont affectés par ce Sort.

Les victimes sont possédées, et commencent immédiatement à danser. Elles suivent le Kabbaliste où qu'il aille. Assez probablement, d'autres individus se joindront au cortège.

Au bout de dix minutes, la fête devient une orgie. Au bout de quinze minutes, même si le Nephilim s'arrête de jouer, la fête continue d'elle-même. Des scènes indescriptibles ont alors lieu jusqu'à l'épuisement des participants, c'est-à-dire à la fin du Contrat.

Le Kabbaliste n'est pas affecté par ces créatures.

Les Miroirs de vif-argent, Ministres des ressemblances

Élément : Lune. **Monde :** Meborack.
Contrat : Pas Difficile (– 1).

Les créatures associées à ce Sort sont humanoïdes et argentées. Elles n'ont pas de trait distinctif apparent et ressemblent au Kabbaliste ou à toute autre personne qu'il a désignée pendant son Invocation. Elles possèdent les mêmes caractéristiques que l'original, Intelligent excepté. Le Kabbaliste ne peut rien connaître du modèle par le biais de sa copie. En outre, elle ne peut exécuter que des actions physiques et est strictement incapable d'accomplir une action mentale ou lancer un Sort.

Le Nephilim choisit soit de donner un ordre précis au double, soit de le contrôler. S'il lui donne un ordre, tout obstacle ou événement imprévu bloque la créature qui est alors paralysée. S'il le contrôle, il ne peut rien faire d'autre en même temps. En revanche, il peut percevoir grâce à la créature, la faire parler et lui faire entreprendre n'importe quelle action.

La copie peut subir des dommages physiques.

Les Princes du labyrinthe éclairé par une torche

Élément : Lune. **Monde :** Zakaï.
Contrat : Peu Difficile.

Les créatures ailées invoquées ont des formes incertaines et mouvantes. Elles portent des torches diffusant une lumière pâle. Elles ne parlent qu'en chuchotant.

Le Kabbaliste peut leur demander de cacher une zone pouvant aller jusqu'à dix mètres de large sur dix de haut. Le Nephilim et ces créatures conviennent d'un mot de passe, ou d'une phrase secrète, qui, prononcée, dissipe l'illusion.

Elles mettent en œuvre les procédés les plus subtils pour abuser ceux qui tentent de percer leur magie. Ainsi, elles peuvent faire disparaître une porte ou un bâtiment, faire croire à un observateur qu'il ne s'agit pas de la bonne entrée ou que l'endroit est vide, etc.

Aucun jet du D20 n'est requis pour simuler cela… L'illusion est totale.

Audia, la Rumeur soupirante des eaux inférieures

Élément : Eau. **Monde :** Aresh.
Contrat : Pas Difficile.

La créature associée à ce Sort a l'aspect d'une femme triste : son visage ruisselle de larmes. Elle est la gardienne de tous les sons prononcés sur la Terre.

Le Kabbaliste peut lui demander n'importe quel bruit qu'il déjà entendu au cours de son existence. La femme fait alors apparaître dans sa main une

sphère translucide, habitée par des tourbillons colorés. Le Kabbaliste lui désigne un endroit où elle brise sa sphère produisant ainsi le son attendu. Si le Nephilim se montre volontairement méchant et cruel, elle peut le punir en le hantant avec les bruits de sa longue existence passée — cette décision appartient au MJ.

Les Gardiens des puits de Pharphar

Élément : Eau. **Monde :** Sohar.
Contrat : Peu Difficile.

Cette Invocation appelle des tritons bleutés aveugles, aux orbites parfois vides, parfois occupées par des coquillages.

Le Kabbaliste choisit une victime, qui doit être endormie ou inconsciente, et dirige les Gardiens des puits de Pharphar vers elle. Il peut alors leur ordonner de faire oublier à la cible un souvenir, ou une période de sa vie d'une durée inférieure à une semaine. Au terme du Contrat, les souvenirs perdus rejaillissent, brutalement.

Ces créatures refusent toujours d'employer leur art sur un Immortel, quelles que soient les injonctions du Kabbaliste.

L'Esprit de la tour gibet

Élément : Feu. **Monde :** Pachad.
Contrat : Pas Difficile (– 2).

Cette Invocation appelle un lutin aux cheveux enflammés qui ne s'exprime que par des chuintements. Les dents de sa mâchoire supérieure sont ignoblement jaunies et légèrement obliques, en voie de déchaussement.

Le Kabbaliste choisit une cible et ordonne à l'Esprit de se jeter sur elle. La créature la saisit alors par le col et l'embrasse « goulûment » sur la bouche. Puis, elle fuit en riant comme un dément.

Au bout d'une minute, la tête de la victime s'échauffe au point qu'elle a l'impression d'être dans un four. Cinq minutes plus tard, elle perd la raison. Elle se comporte comme l'Esprit de la tour gibet jusqu'au terme du Contrat.

Sceaux de Netzah

Portée : toucher.
Durée : du lever au coucher du soleil.
Échec (Allié) : disparition.
Échec (Féal) : fuite.
Maladresse : tourments.
Temps d'incantation : cinq tours.
Visibilité : totale.
Autonomie : totale.

Les Esprits qui veillent dans les grottes de Pharphar

Élément : Feu. **Monde :** Sohar.
Contrat : Pas Difficile.

Ce Sort invoque des dodécaèdres orangés et luminescents, qui communiquent télépathiquement — mais qui s'expriment seulement par aphorismes.

Les Nephilim les utilisent pour rendre comestible toute nourriture ou boisson par leur seul contact.

Sabathiel, l'Apothicaire du Palais des délices

Élément : Feu. **Monde :** Pachad.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Ce Sort invoque un vieillard au visage couvert de tatouages pourpres et compliqués, qui ne se sépare jamais d'une mallette de cuir. Celle-ci contient des plantes étranges au parfum opiacé.

Cette créature est capable de guérir un Nephilim désigné par le Kabbaliste de deux « puces » de Khaïba ou de Ka-Lune Noire grâce à un brouet malodorant et brûlant à absorber.

Sabathiel est un Suzerain.

Les Seraphim de la compassion, Ceux qui apaisent les souffrances

Élément : Air. **Monde :** Aresh.
Contrat : Pas Difficile.

Les créatures associées à cette Invocation sont cinq petits anges blancs, au regard rieur et aux membres potelés, qui portent dans leurs mains une branche de laurier.

Le Kabbaliste peut leur demander de soigner quelqu'un. En le touchant avec leurs branches, ces créatures lui font récupérer une case de la ligne de vie par tour de combat. Pour ce faire, elles chantent un cantique que quiconque peut entendre et sur lequel le bénéficiaire doit se concentrer. Si ce dernier fait autre chose en même temps, les créatures, vexées, partent immédiatement. Sinon, elles disparaissent après avoir guéri « leur » patient.

Cette Invocation obéit à la règle sur les cumuls de soins.

Daniel, le signe de la miséricorde, l'ange des confessions

Élément : Air. **Monde :** Sohar.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Ce Sort appelle un ange au corps tatoué de signes kabbalistiques bleutés et luminescents.

Cette créature éprouve de la compassion pour les Nephilim et souhaite les protéger. Elle est capable de soigner un Pentacle désigné par le Kabbaliste : elle restaure deux « puces » perdue à cause de l'Orichalque en échange d'une « puce » de Ka du Kabbaliste sacrifiée, mais l'Enkhaïbatement de cette blessure n'est pas résorbé. Si le Kabbaliste refuse ce tribut, il ne peut plus invoquer cette créature, ni bénéficier de ses soins miraculeux.

Cette créature est un Suzerain. On ne peut tenter son Invocation qu'une seule fois par an.

La Vierge qui garde la Source de vie

Élément : Terre. **Monde :** Zakaï.
Contrat : Peu Difficile.

Ce Sort invoque une femme d'une incroyable beauté, vêtue d'une grande robe de voiles et de plumes. Elle tient entre ses mains une coupe étincelante.

Elle tend ce calice à une cible humaine désignée par le Kabbaliste — cela peut-être un simulacre, y compris le sien — pour qu'elle s'abreuve de son contenu. La cible est guérie de toutes ses maladies, sauf les effets de Sort et les blessures magiques, et rajeunit jusqu'à l'âge choisi par le Nephilim.

Cette créature est un Suzerain qui n'accepte pas d'utiliser son pouvoir pour satisfaire de mauvaises intentions. Ainsi, par exemple, elle refusera de rajeunir un ennemi du Kabbaliste jusqu'à l'âge de quelques mois — à moins bien sûr que celui-ci n'use d'un stratagème pour la tromper.

Les Princes du sel de sagesse

Élément : Terre. **Monde :** Pachad.
Contrat : Assez Difficile.

Les créatures de cette Invocation sont des hommes vêtus d'une magnifique toge blanche et coiffés d'une couronne de cristal.

Les Princes du sel de sagesse sont en mesure d'annuler tous les effets magiques générés par les créatures de Binah.

Ces créatures sont des Suzerains.

Les Porteurs de flamme de vie

Élément : Lune. **Monde :** Aresh.
Contrat : Peu Difficile (– 1).

Ce Sort invoque des feux follets au sein desquels on distingue les silhouettes mouvantes de vieilles femmes édentées. Les Porteurs de flamme de vie apprécient les facéties et aiment jouer des tours, généralement macabres, aux vivants.

Sur ordre du Kabbaliste, ces créatures prennent possession d'un cadavre. En six jours, le corps est entièrement recomposé. Le « mort-vivant » est alors sous le contrôle du Kabbaliste : il exécute ses ordres. Il dispose de toutes ses compétences, mais n'a que des souvenirs parcellaires (le Kabbaliste ne peut pas apprendre quoi que ce soit de lui) et n'est plus en mesure de pratiquer une éventuelle magie. En outre, il est vidé de toute volonté propre et se meut tel un automate.

Invoquer les porteurs de flamme de vie entraîne immédiatement le gain d'un niveau de Ka-Lune Noire.

Les Princesses blanches, Celles qui réparent la toile d'argent

Élément : Lune.
Monde : Meborack.
Contrat : Pas Difficile (– 1).

Cette Invocation appelle des femmes aux toges magnifiques et aux diadèmes de diamant et de cristal.

Sur ordre du Kabbaliste, elles guérissent folie, déséquilibre psychique, perte de mémoire ou tout autre mal de l'esprit. Si une telle affliction est de nature magique, on confronte leur Contrat au Ka du responsable du mal ou à l'Infection de celui-ci.

Les malédictions (Binah) ne peuvent être soignées par ces Suzerains.

Les Sentinelles voilées de la Chaussée d'onyx

Élément : Eau. **Monde :** Meborack.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Cette Invocation fait apparaître trois sentinelles habillées d'une large robe de bure noire. Leur tête est couverte par un capuchon, qui laisse entrevoir des yeux d'une beauté que l'on devine à couper le souffle.

Quiconque découvre le visage de cette créature en abaissant son capuchon meurt dans l'instant, à moins qu'il ne parvienne à vaincre le Contrat de ces créatures avec sa Caractéristique Séduisant. Dans ce cas, les Sentinelles voilées de la Chaussée d'onyx, sensibles aux charmes de la victime, décident de lui laisser la vie sauve.

Ces créatures peuvent d'un baiser ressusciter n'importe quel cadavre. En paiement, elles réclament au Kabbaliste un nombre de « puces » d'Initié correspondant au niveau d'Initié et de Tourmenté — la somme des deux — du mort. Le Kabbaliste ne peut se soustraire à ce tribut.

Dans tous les cas, le simple fait d'invoquer les Sentinelles voilées de la Chaussée d'onyx entraîne un gain de deux « puces » de Ka-Lune Noire.

Ces créatures sont des Suzerains.

Les Dames qui veillent sur le lac

Élément : Eau. **Monde :** Zakaï.

Contrat : Assez Difficile.

Les Dames qui veillent sur le lac sont de grandes femmes au corps fin et luisant.

L'Invocation achevée, elles sortent de l'eau si elles estiment que la cause du Kabbaliste peut aider le sort des Nephilim.

Les Dames qui veillent sur le lac peuvent guérir toutes les blessures, sauf celles dues à l'Orichalque. De plus, elles commandent d'autres créatures, qui les accompagnent toujours lors d'une Invocation, qu'elles peuvent mettre à la disposition du Nephilim. Ce sont les Chevaliers du lac.

Au nombre de trois, cinq ou sept, les Chevaliers portent une armure (bonus : 3/6 ; enc. : – 6), se battent avec une épée (Assez Meurtrier ; dégâts : 1) et ne peuvent être blessées que par des armes de mêlée, les éléments (un feu, la foudre, un incendie…) ou des Sorts.

Elles peuvent confier au Kabbaliste une épée de diamant (Meurtrier ; dégâts : 3 ; dommage magique) qui ne sert que le temps d'un combat avant de disparaître.

Ces créatures sont des Suzerains. Elles doivent être invoquées près d'une étendue d'eau importante : un lac, une mer, une rivière…

Les Pentacles

À présent, le Kabbaliste commence à entrevoir les lumières brûlantes de l'Unique. L'idée selon laquelle le Cosmos est gouverné par un principe universel cesse d'être un dogme folklorique pour devenir une façon de voir, et de comprendre, l'univers.

Mais les chemins qui mènent à l'Unique sont escarpés. Même l'éternité d'un Nephilim est trop courte pour les parcourir tous. C'est à travers l'exploration d'un seul des cinq Mondes de Kabbale que le Kabbaliste peut approcher l'Agartha.

La progression initiatique

Bien qu'il ne puisse encore s'y rendre de lui-même, le Kabbaliste est lié au monde de Kabbale correspondant à son Ka dominant. Il reste en mesure d'invoquer les créatures des autres mondes, mais l'esprit du monde qu'il a choisit guide désormais sa quête de l'Unique et de l'Agartha.

Sohar

Sohar est le monde de la perfection.

C'est le plus proche de la réalité terrestre bien qu'il soit peuplé d'êtres magiques — qui peuvent être mythiques. Il a une géographie stable, des codes de conduite à observer et des interdits. Les conflits et la violence sont très présents mais son calme inspire aux visiteurs, un réel sentiment de paix. La nature et les Éléments y sont très importants : c'est là que leurs expressions sont les plus sensibles et leur présence la plus affirmée. C'est par la disposition des lieux, par les manifestations élémentaires et les impressions produites par l'environnement que le voyageur de Sohar progresse dans sa quête mystique, plus que par la connaissance et le dialogue avec les habitants. On peut définir Sohar comme étant un endroit propre à la méditation.

Les Éolim explorent Sohar ; ils préfèrent les créatures de ce monde de Kabbale.

Aresh

Aresh est le monde de la fureur.

Tout n'y est que bruit et affrontement : la terre tremble, les éclairs ravagent le ciel, des météorites dévastent une terre zébrée de crevasses et de ravins comme autant de balafres éternelles. Les Éléments y sont déchaînés. Ses habitants sont agressifs et belliqueux. Ils ne recherchent que le conflit. D'immenses légions parcourent les steppes désertées et saccagées par des guerres épouvantables. Pourtant, dans ce monde, les batailles, ou plutôt l'entraînement que procurent ces luttes, comptent plus que les victoires. Mais dans quel but ? Cette question hante les Kabbalistes depuis la nuit des temps…

Les Pyrim explorent Aresh ; ils préfèrent les créatures de ce monde de Kabbale.

Meborack

Meborack est le monde de l'équilibre.

Tout est immobile, calme et grandiose. Meborack inspire des sentiments contradictoires : le voyageur qui le parcourt connaît une paix intérieure immense. Mais il est aussi angoissé par les étendues naturelles, statiques et désertes qui s'offrent à lui, à perte de vue. De même, les dimensions gigantesques des cités communiquent aux Kabbalistes une impression de magnificence contrebalancée par une étrange sensation de lourdeur et d'inertie. Meborack peut aussi être terriblement stressant : tout acte, là-bas, a toujours de l'importance et ses habitants font preuve de droiture, de justice, et souvent de fanatisme. Le visiteur se doit donc d'être sans cesse sur ses gardes pour ne pas se heurter aux lois rigides de ce monde.

Les Faërim explorent Meborack ; ils préfèrent les créatures de ce monde de Kabbale.

Pachad

Pachad est le monde de l'Apocalypse.

Le cauchemardesque y côtoie le magnifique : il n'est pas rare de passer sans transition du plus merveilleux des jardins à une plaine rocailleuse jonchée de cadavres décharnés et hurlant à la mort. La géographie du lieu est instable : les paysages mutent, disparaissent pour réapparaître à un autre endroit à

une vitesse presque hallucinatoire. Les créatures peuplant cet organisme vivant sont, elles aussi, en mutation. Le voyageur se sent désorienté et déstabilisé, et craint pour son identité. Dans un tel chaos, où le changement est nature, il ne sait plus qui il est, ni où il se trouve, et peut donc sombrer dans une folie fantasmatique dont il ne pourra plus sortir.

Les Onirim explorent Pachad; ils préfèrent les créatures de ce monde de Kabbale.

Zakaï

Zakaï est le monde de l'harmonie.

La douceur, l'amour courtois, l'honneur et le respect de l'autre en sont les maîtres mots. C'est le domaine de la légende arthurienne: on raconte que l'île d'Avalon repose quelque part en Zakaï et que les Dames du lac veillent à l'harmonie de ce monde. Pourtant, il a été souillé, il y a bien longtemps, et il se meurt d'une lente agonie, comme son Empereur, le Roi pêcheur. Certaines régions, appelées Terres gastes, sont ravagées par la pourriture et la vermine qui seraient apparues à cause des blessures purulentes de ce monarque. La destinée de Zakaï est indissociablement liée à celle de son souverain. Le Kabbaliste qui sillonne ce monde doit se faire chevalier pour protéger la veuve et l'orphelin, respecter l'amour courtois et enfin délivrer Zakaï de la malédiction qui le ronge.

Les Hydrim explorent Zakaï; ils préfèrent les créatures de ce monde de Kabbale.

Pentacles de Tipheret

Portée: cent mètres.
Durée: jusqu'à la prochaine aube.
Échec (Allié) : service.
Échec (Féal) : attaque.
Maladresse: duel.
Temps d'incantation: une minute.
Visibilité: Vision-Ka.
Autonomie: modérée.

Les Démons-chevaux, les Coursiers aux yeux de braise et aux griffes de flammes

Élément: Feu. **Monde:** Aresh.
Contrat: Peu Difficile.

Ce Sort permet l'invocation de très grands chevaux noirs aux yeux rouges dont les naseaux exhalent du feu. Ces créatures sont munies de dents pointues qui dépassent de leur mâchoire et de serres acérées et enflammées à la place des sabots. Elles sont toujours Très Rapides (cent cinquante kilomètres/heure) et ne se fatiguent jamais.

Tout Nephilim peut monter facilement ces créatures avec l'accord du Kabbaliste. En revanche, un humain ne peut tenter de chevaucher ces pur-sang trop nerveux: ils le dévoreront.

Ces créatures peuvent franchir tous les obstacles et même escalader des pentes rocailleuses à l'aide de leurs griffes aiguisées. En revanche, l'eau les effraye. Pour leur faire franchir une étendue d'eau le Nephilim doit les contraindre. En cas d'Échec, la créature cherche à désarçonner son cavalier.

Les Démons-chevaux, les Coursiers aux yeux de braise et aux griffes de flammes utilisent leur mâchoire pour mordre et ses griffes pour déchirer et piétiner son adversaire. Ces attaques sont résolues comme une seule manœuvre: « J'enchaîne » — Assez Meurtrier; dégâts: 2.

Les Véloces des portails de flamme

Élément: Feu. **Monde:** Meborack.
Contrat: Peu Difficile.

Cette Invocation appelle une créature de feu qui enveloppe le Nephilim. Ce dernier ressemble alors à une torche vivante. Sur son passage, le Kabbaliste ne laisse qu'une traînée de feu qui enflamme toute matière combustible. Le Kabbaliste accélère, ou décélère, par paliers de cent kilomètres/heure par tour jusqu'à la vitesse moyenne de cent kilomètres/heure.

Bien qu'elle ne puisse subir aucun dommage physique, cette créature a une peur irrationnelle de se faire mal et évite donc tout choc avec quoi que ce soit. De plus, elle ne supporte pas l'idée de toucher de l'eau: elle lui occasionne des dommages — verre d'eau (Assez Meurtrier; dégâts: 2) ; seau d'eau (Assez Meurtrier; dégâts: 4) ; lance à incendie (Meurtrier; dégâts: 10). Si cette créature est « éteinte », le Kabbaliste est alors projeté à la vitesse atteinte au moment de la dissipation et encaisse les dommages d'un tel accident.

Ce Sort ne peut pas être lancé dans un espace couvert et fermé.

Le Seigneur des courants aériens

Élément: Air. **Monde:** Zakaï.
Contrat: Peu Difficile.

Le Seigneur des courants aériens est un aigle bleu et translucide de cinq mètres d'envergure. Avec ses serres, il peut prendre le Kabbaliste par les épaules le laissant ainsi presque libre de ses mouvements — ses actions physiques ont leur difficulté décalée d'une seule ligne vers le bas de la Table universelle de résolution.

Cette créature emmène le Kabbaliste là où il le lui ordonne. Elle est capable de traverser tout obstacle — contrairement au Nephilim! — d'effectuer n'importe quelles acrobaties aériennes et peut se déplacer à une vitesse moyenne de trente kilomètres/heure.

Les Spectres aux sept cents bouches, les Esclaves messagers de Kamaël

Élément: Air. **Monde:** Sohar.
Contrat: Peu Difficile.

Cette Invocation appelle des spectres revêtus d'un linceul blanc et de chaînes. Leur visage est recouvert entièrement de bouches toutes les unes différentes des autres. À l'intérieur de certaines, on peut voir des oreilles, des nez et des yeux.

Ces créatures portent un message oral à un individu dont le Kabbaliste connaît le (vrai) nom, où qu'il soit, y compris dans les Plans subtils. Elles se déplacent à la vitesse du son et délivrent leur message — pas plus de sept cents mots. Chaque fois

qu'elles prononcent un de ces mots, elles perdent une bouche. Le destinataire du message peut répondre s'il reste des bouches: pour chaque mot, la créature perd cent de ses bouches. Chaque perte s'accompagne d'une souffrance visible.

Les Esprits industrieux, Ceux qui habitentla tour aux mille langages

Élément : Terre. **Monde :** Zakaï.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Cette Invocation doit être lancée au coucher du soleil. Elle appelle des créatures de vingt-cinq centimètres, d'apparence humanoïde mais dotées de mains et de bras énormes. Elles portent de petits tabliers et une quantité invraisemblable d'outils qu'elles transportent dans des caisses plus grandes qu'elles. Elles refusent de communiquer avec leur invocateur avant d'avoir désigné un porte-parole qui s'exprime pour elles toutes.

Ces créatures sont capables de réparer et d'améliorer n'importe quel objet, de la voiture à l'ordinateur en passant par les vêtements et les bâtiments. Cependant, elles essayent toujours de convaincre le Kabbaliste qu'il n'a pas vraiment besoin de leurs services. Si celui-ci se montre persuasif, elles accomplissent le travail en une nuit et disparaissent au lever du soleil.

Pour cette Invocation, le dé est lancé derrière l'écran du MJ. En cas d'Échec, les Esprits industrieux font très exactement l'inverse de ce que désirait le Kabbaliste — ils ont beaucoup d'humour! — mais celui-ci ne le découvre bien souvent qu'à ses dépens.

Ceux qui rampent et qui grignotent

Élément : Terre. **Monde :** Pachad.
Contrat : Peu Difficile.

Ce Sort appelle une demi-douzaine de petites créatures de la taille d'un lutin. Leurs griffes acérées leur permettent de grimper n'importe où.

Leurs mâchoires et leurs dents ont une taille incroyable, ce qui leur permet de dévorer — avec une grande satisfaction — la matière inanimée à raison d'un kilogramme par tour. Elles sont cependant peu discrètes du fait des bruits ignobles de succion et de mastication qui ponctuent leur festin.

Le Grand architecte, Constructeur de palais sublimes

Élément : Lune. **Monde :** Meborack.
Contrat : Assez Difficile (– 1).

La créature associée à cette Invocation est un lézard doré, habillé d'une tunique et d'un manteau à la grecque.

Lors de l'appel, la créature lit l'image mentale du projet architectural du Nephilim. Puis, elle l'érige en Akasha, en l'embellissant et en y apportant des améliorations. Elle peut construire un palais (ou une maison) en une heure. Ensuite, elle meuble la demeure, fournit des domestiques et ajoute généralement un jardin avec des statues grecques. Elle met un soin tout particulier à ce que le palais soit aménagé avec goût.

Le Kabbaliste doit tracer son pentacle sur l'ouverture d'un objet quelconque (placard, coffre-fort, boîte...) : le palais se matérialise de l'autre côté du passage, mais n'occupe aucun espace dans le monde profane. En ouvrant la porte, on voit une allée qui mène à la demeure. Si le contenant du palais est détruit, tous les objets qui n'appartenaient pas au projet initial ainsi que les personnes qui s'y trouvent sont aspirées vers l'extérieur par un violent ouragan. On ne peut pas faire sortir du palais les meubles et les objets qui y furent placés par la créature pour se les approprier.

Au terme du Contrat, le Palais se volatilise.

Ceux qui murmurent, les Esprits de la forêt de basalte

Élément : Lune. **Monde :** Aresh.
Contrat : Pas Difficile (– 1).

Ces créatures sont des spectres humanoïdes qui se glissent dans les ombres et peuvent se faufiler dans n'importe quelle petite ouverture ou fissure.

Elles se déplacent à la vitesse normale de trois kilomètres/heure. Elles n'endurent que des dommages magiques bien qu'une exposition de plus d'une minute en plein soleil ou sous une lumière violente les détruise. Le Kabbaliste peut voir par leurs yeux. Dans l'obscurité, il peut leur ordonner de chuchoter de sinistres cantiques. Toute personne

à vingt mètres est alors saisie d'une peur irrationnelle du noir et cherche à fuir. Pour surmonter sa peur une victime doit confronter sa Caractéristique Intelligent au Contrat de cette créature. Si elle est endormie, elle est la proie de violents cauchemars. Dans les deux heures qui suivent son réveil, la victime voit les difficultés de toutes ses actions décalées d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution.

Les Génies industrieux

Élément : Eau. **Monde :** Pachad.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Grâce à ce Sort, le Kabbaliste appelle des créatures sphériques anthropomorphes, du volume d'un gros vase, bruyantes, grossières et très excitées. Leurs têtes sont protégées par un casque d'apparence métallique appelé « salade ». Le reste de leur corps, légèrement translucide, laisse deviner le liquide verdâtre qui les constitue.

Les Génies industrieux surgissent de Pachad munis de toutes sortes d'objets destructeurs (marteaux, ciseaux, couteaux de cuisine…). Le Kabbaliste doit leur désigner un objet (maison, voiture…) qu'ils attaquent directement, lui faisant les mêmes dégâts qu'un humain particulièrement talentueux muni des mêmes outils. Ces créatures sont fragiles : si on les frappe ou les écrase, elles explosent, et répandent l'acide vert qui les compose — Meurtrier ; dégâts : 5 ; n'affecte que la matière inorganique. Certaines, prise d'enthousiasme, explosent volontairement !

Pour arrêter l'action de ces créatures, le Kabbaliste doit les bannir. S'il ne le fait pas, une fois leur ouvrage terminé, elles s'attaquent au premier objet à leur portée.

Ceux qui hantent le ciel

Élément : Eau. **Monde :** Sohar.
Contrat : Peu Difficile (– 1).

Ce Sort invoque d'énormes poissons de cinq mètres de long aux yeux globuleux et aux côtés décorés de boucliers qui portent des nacelles, équipées de harpons et de bannières, pouvant contenir cinq humanoïdes. Ils obéissent à des petits humanoïdes à tête de poisson qui utilisent des harpons pour les diriger. Le Kabbaliste peut donner à « sa » créature des ordres qu'elle exécute au mieux. Elle est ainsi capable de vomir des poissons rigides sur des cibles désignées ; ces « missiles » constituent l'armement de Ceux qui hantent le ciel.

Le contrôle d'un de Ceux qui hantent le ciel compte pour une créature de Kabbale contrôlée.

Ceux qui **hantent le ciel**

Cet encart contient les caractéristiques d'une de ces créatures.

Vitesse moyenne : 200 km/h *Armure : 6*

Pilote
Pilotage : Maître

Poisson-projectile

Précision : + 1	*Mode de tir : C/A/R*
Portée : 200 m	*Dommages : Meurtrier ; dégâts : 5*
Maniement : n.a.	*Fort : n.a.*

Pentacles de Geburah

Portée : sur soi (toucher si Allié à 5).
Durée : jusqu'à la prochaine aube.
Échec (Allié) : immobilité.
Échec (Féal) : incompréhension.
Maladresse : gloutonnerie.
Temps d'incantation : une minute.
Visibilité : nulle.
Autonomie : totale.

Les Régisseurs de fureur, les Princes de rage couronnés de jaspe

Élément : Feu. **Monde :** Aresh.
Contrat : Assez Difficile.

Cette Invocation appelle des entités qui s'agglomèrent pour prendre la forme complète du Métamorphe (Pas Occulté) du Kabbaliste. Cette créature est une source infinie de savoir en matière de combat, bien qu'elle ne puisse elle-même infliger aucun dégât.

Le Kabbaliste peut demander à ce « double » de le posséder. Dans ce cas, toutes les métamorphoses du Nephilim se développent totalement, les dégâts qu'il reçoit sont divisés par deux, ses Compétences Armes augmentent toutes d'un niveau. Le Kabbaliste est alors envahi par une rage destructrice : il cherche à éliminer tous ceux qui se présentent à lui. Dans sa rage, il n'utilise plus d'armes à distance. Le Kabbaliste ne sort de cette fureur qu'en battant à nouveau le Contrat de la créature qui le possède avec son Ka uniquement (sans le secours de sa Compétence occulte) ou en défaisant tous ses adversaires, amis comme ennemis.

Au terme de la transe, le Kabbaliste sombre dans un profond sommeil pendant un nombre d'heure égal à celui de ses cases cochées. Pendant son sommeil, si le personnage n'est pas stabilisé, ses blessures s'aggravent.

L'Améthyste revêtue de flammes qui arme le Nord

Élément : Feu.
Monde : Meborack.
Contrat : Assez Difficile (– 1).

L'Améthyste se présente sous la forme d'une femme aux yeux verts, une améthyste incrustée au milieu de son front. Elle est vêtue d'une toge blanche aux reflets métalliques. Dès qu'elle est invoquée, elle se place derrière le Kabbaliste et, saisissant ses bras, guide ses mouvements en lui prodiguant de précieux conseils.

Le Kabbaliste luit d'une lueur métallique et fantomatique. Tant que la créature le conseille, toutes ses Compétences de combat au corps à corps sont considérées comme de niveau Maître, sa Caractéristique Agile est augmentée d'un niveau, il gagne une armure naturelle — total/4; enc.: 0; non cumulable avec une autre armure naturelle —, il ne peut manier que des armes blanches et est invulnérable aux projectiles.

Au terme de l'Invocation, cette créature réclame en récompense de ses efforts toutes les armes que le Kabbaliste a utilisées en sa présence.

Les Voix invocantes du désert lumineux

Élément : Air. **Monde :** Meborack.
Contrat : Peu Difficile.

Cette Invocation appelle de superbes femmes, aux cheveux longs, aux couleurs diaphanes et à la silhouette effacée et hésitante.

Une fois présentes, elles entonnent avec le Kabbaliste le rituel d'Invocation d'une autre créature, ce qui rend la tâche plus aisée. En terme de règles, le Contrat de la créature s'ajoute au Ka du Nephilim, quel que soit l'Élément requis, et la difficulté de la nouvelle Invocation est décalée d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution.

Le Kabbaliste ne peut pas invoquer plusieurs fois ces créatures pour cumuler les avantages qu'elles confèrent.

Les Tresses de myrrhe et d'Asadulas, les Voix de l'inspiration

Élément : Air. **Monde :** Sohar.
Contrat : Peu Difficile (– 1).

Une voix jaillit du tracé kabbalistique, rapidement accompagnée d'une forme féminine aux cheveux longs vêtue d'une savante superposition de voiles. Elle s'assoit aux côtés de la cible désignée par le Nephilim pour la guider dans une tâche créative.

Les facultés artistiques de la cible et donc les Compétences utiles à son œuvre passent à Maître. De plus, elle travaille et étudie deux fois plus vite et peut, si elle a un peu de talent, obtenir un résultat génial.

Il existe une Invocation par art et donc une voix spécifique dotée des attributs symboliques lui correspondant. Il faut donc toujours préciser quel art le Kabbaliste évoque.

Les Sylvains de la forêt des ombres

Élément : Terre. **Monde :** Zakaï.
Contrat : Pas Difficile (– 2).

Ce Sort appelle un humanoïde au corps constitué d'un inextricable enchevêtrement de plantes exotiques.

Le Kabbaliste peut lui demander de s'enlacer autour de lui. De petites racines s'insinuent alors dans son corps, régénérant deux cases de sa ligne de vie par tour de combat.

Les Serviteurs du palais des délices

Élément : Terre. **Monde :** Pachad.
Contrat : Peu Difficile.

Cette Invocation appelle des êtres humanoïdes à tête de dauphin. Leur venue est précédée de l'odeur fraîche de l'océan. Ces créatures commencent toujours leurs phrases par un compliment obséquieux : Ô maître magnifique des cinq mondes, éternelle lumière des sagesses intemporelles…

Ces créatures peuvent transformer tout ou partie du Kabbaliste en animal. La taille et le poids du Kabbaliste ne peuvent cependant varier. Le Kabbaliste acquiert instantanément les attributs de l'animal.

Les Fées espiègles du sanctuaire de la cloche

Élément : Lune. **Monde :** Zakaï.
Contrat : Peu Difficile.

Ce Sort invoque de petites fées aux ailes de libellule. Elles ne cessent de faire des plaisanteries et de pousser de petits rires cristallins. Pour peu que le Kabbaliste leur fournisse maquillage, parfum et autres produits de beauté, ces créatures peuvent l'apprêter avec un talent inégalable.

La Caractéristique Séduisant du Kabbaliste est augmentée de deux niveaux.

Les Esprits de la vingt-quatrième partie d'un instant.

Élément : Lune. **Monde :** Aresh.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Cette Invocation appelle trois créatures translucides dotées de serres, avec lesquelles elles s'accrochent au Nephilim, et d'un œil qui pend comme une antenne à la place de la tête.

Elles entrent en symbiose avec le Kabbaliste. Il voit alors son champ de vision s'étendre à trois cent soixante degrés, ce qui lui permet de décaler la difficulté de toute action impliquant la perception de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution. De plus, il ne peut plus être surpris et bénéficie d'une action normale supplémentaire chaque tour. En revanche, il coche une case de la ligne de vie pour chaque période de cinq minutes de fusion avec ces créatures. Lorsque le Kabbaliste n'a plus qu'une unique case dans sa ligne de vie, les créatures disparaissent et il récupère alors une de ces cases toutes les dix minutes.

Les Kerubim, Habitants agiles des demeures de crépuscule

Élément : Eau. **Monde :** Sohar.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Ce Sort appelle deux lutins hauts d'une quinzaine de centimètres, vêtus avec des couleurs criardes et qui portent des bonnets.

Chaque Kerubim conseille le Kabbaliste en lui permettant de décaler la difficulté de ses actions d'une ligne (donc de deux pour le « couple » appelé) vers le haut sur la Table universelle de résolution. Pour chaque lutin détruit, la difficulté redescend d'une ligne.

Ces créatures sont susceptibles et jalouses : on ne peut donc lancer plusieurs fois cette Invocation afin de les faire cohabiter, même lorsqu'un des membres du binôme est tué. Ces créatures ne sont affligées que par les dommages magiques.

Les Sphères du désert des horreurs

Élément : Eau. **Monde :** Pachad.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Cette Invocation appelle cinq sphères de quelques centimètres de diamètre. Elles sont dotées d'un œil vert et d'une bouche dentelée. Elles ne s'expriment qu'en hurlant.

Les créatures prennent possession du Kabbaliste. Il peut alors se transformer en vapeur ou en liquide. Sous ces formes, il se déplace à une vitesse moyenne de trois kilomètres/heure, mais subit les désagréments dus au vent ou à la température. De plus, le Kabbaliste peut séparer ses membres (ou une autre partie de son corps) et les diriger indépendamment les uns des autres.

Pentacles de Chesed

Portée : cent mètres.
Durée : jusqu'au prochain jour lié à l'Élément de la créature.
Échec (Allié) : service.
Échec (Féal) : attaque.
Maladresse : duel.
Temps d'incantation : une heure.
Visibilité : totale.
Autonomie : totale.

L'Armée des navires d'ambre, les Lampes de terreur

Élément : Feu. **Monde :** Aresh.
Contrat : Très Difficile.

Cette Invocation fait surgir dans le monde profane quinze vaisseaux aériens aux couleurs de feu et aux coques décorées d'arabesques et motifs d'une beauté terrifiante.

Chaque navire a pour équipage une douzaine de Ministres implacables, Lampes vivantes de l'autel dissimulé. Ils suivent les ordres du Kabbaliste et essayent de les accomplir le mieux possible.

Le passage de cette escouade bouleverse les Champs magiques. Pendant une année, dans un rayon d'un kilomètre autour du tracé kabbalistique, toute action impliquant les Sciences occultes a sa difficulté décalée de trois lignes vers le bas sur la Table universelle de résolution. De plus, tous les Immortels présents dans ce périmètre en même temps que l'Armée des navires d'ambre, les Lampes de terreur perdent une « puce » de Ka dominant, emportée dans le tourbillon magique provoqué par la flottille.

Tzebaoth, Cœur sacré, Arc et Flèches d'or

Élément : Feu. **Monde :** Sohar.
Contrat : Assez Difficile (– 2).

Cette Invocation appelle un char de feu ailé conduit par un homme aux cheveux d'or, vêtu d'une tunique blanche ornée d'un soleil en métal, et équipé d'un très grand arc et d'un carquois de flèches étincelantes.

Cette créature peut réchauffer la terre jusqu'à cinquante degrés Celsius, provoquant ainsi de grands incendies. Ses flèches produisent une explosion lumineuse durable semblable à un flash de magnésium sur une zone de dix kilomètres.

Pour ses services, cette créature demande le sacrifice d'une « puce » de Ka dominant.

Les Seigneurs des tourments aux casques de diamants

Élément : Air. **Monde :** Meborack.
Contrat : Assez Difficile (– 1).

Ce Sort invoque des créatures revêtues d'une armure couverte de bas reliefs aériens mouvants et d'un casque grec taillé dans un bloc de diamant.

Impitoyables, imperturbables, elles suivent le Kabbaliste jusqu'à ce qu'il leur ait désigné une victime. Celle-ci doit effectuer un test d'Intelligent contre le Contrat de ces créatures. En cas de Réussite, les Seigneurs des tourments disparaissent. Dans le cas contraire, ils possèdent la victime. Dès ce moment, ils perturbent les structures mentales de la victime, lui faisant prendre conscience de schèmes que son esprit n'est pas en mesure de concevoir : sa Caractéristique Intelligent perd deux niveaux pendant la durée du Contrat.

Kamaël, le Démon des destructions, Prince des Seraphim

Élément : Air. **Monde :** Sohar.
Contrat : Difficile.

Cette Invocation appelle un colosse de couleur bleue, de dix mètres de haut, aux yeux rouges, dont les jambes se terminent par des serres tranchantes comme des rasoirs. Il est entouré généralement d'un grand nombre de serviteurs — qui lui ressemblent malgré leur petite taille — munis d'ailes et de lances.

Lorsqu'il s'élève dans les airs, Kamaël peut déchaîner les plus violents phénomènes aériens : typhons, ouragans, etc. Ses serviteurs peuvent projeter leurs lances sur le sol. Cette volée de projectiles se transforme en une pluie d'éclairs destructeurs. Ces créatures sont motivées par une grande soif de dévastation ; elles ne partiront pas sans avoir provoqué d'importants dégâts. Si le Kabbaliste ne lui en offre pas l'opportunité, elles l'attaquent.

Kamaël est un Suzerain.

Le Golem

Élément : Terre. **Monde :** Zakaï.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Le pentacle servant à invoquer cette créature doit être inscrit sur un bloc de pierre qui volera en éclats à la fin du rituel. Le Sort fait surgir de Zakaï un être de roc et de métal de deux mètres de haut, à la musculature puissante couverte de symboles kabbalistiques.

Cette créature obéit docilement aux ordres du Kabbaliste. Elle peut traverser toute matière minérale et voyager sous terre pour prospecter toute substance ou minerai, mais à la vitesse moyenne d'un kilomètre/heure.

Au terme de l'Invocation, le Kabbaliste grave en Énochéen le mot « Vie » sur le front du Golem. Si ce mot est effacé, le Golem tombe en poussière.

La Bête qui habite au fond du labyrinthe, le Fils de Béhémoth

Élément : Terre.
Monde : Meborack.
Contrat : Assez Difficile (– 1).

Cette invocation fait apparaître le Minotaure. Cette créature légendaire mesure plus de trois mètres de haut. Le Minotaure est armé d'une hache colossale. Brutal et vindicatif, il essaye de résoudre tout problème par la violence et la destruction.

Manger la chair du Minotaure, au cours d'un rituel mené par un Kabbaliste du deuxième Cercle recherchant Meborack, permet d'augmenter son Ka dominant de 2 « puces ». En retour tous ceux qui ont participé à ce rite ne peuvent plus invoquer cette créature.

Les Ailes de la folie couvertes de givres, les Chasseurs lunaires

Élément : Lune.
Monde : Pachad.
Contrat : Assez Difficile.

Il s'agit d'êtres volants, à la peau d'un noir intense, à la tête reptilienne fichée de plusieurs paires d'yeux globuleux jaunes, et portant de grandes ailes membraneuses desquelles émane un froid intense. Leurs pattes sont munies de griffes argentées. Elles apparaissent au nombre de trois.

Ces créatures sont promptes à la révolte : il est impératif de se montrer avec elles particulièrement autoritaire. En effet, les avoir pour Allié entraîne un Revers systématique.

Le Kabbaliste peut leur demander d'aller chercher n'importe quelle personne dont il possède un objet, qu'il fera sentir aux créatures, et de l'emmener dans un endroit précis. Les créatures s'exécuteront. Les créatures étant retorses, elles mettent toujours trois jours à ramener leur victime.

Pour la capturer, elles plantent dans son cerveau un aiguillon empoisonné qui provoque une terrifiante folie hallucinatoire.

Les Rôdeurs qui suintent des murs

Élément : Lune. **Monde :** Aresh.
Contrat : variable.

Cette Invocation doit être exécutée dans un bâtiment. Elle permet de révéler l'esprit-frappeur, le Rôdeur qui suinte des murs de cette maison.

Le Contrat du fantôme dépend du lieu où il est invoqué : Pas Difficile dans un bâtiment très récent, Peu Difficile dans un immeuble construit il y a un siècle, Assez Difficile dans une demeure séculaire. Le fantôme est d'autant plus puissant que des événements marquants se sont déroulés dans les murs qu'il hante. Aussi, le MJ peut modifier son Contrat.

Les Rôdeurs qui suintent des murs sont capables de déplacer de petits objets, d'actionner les interrupteurs, d'écrire dans des miroirs embués, etc. En outre, ils peuvent communiquer des émotions au Kabbaliste, ou de brèves visions retraçant le passé. Le Kabbaliste ne peut demander un sujet en particulier, ni décider du moment où ces flashs interviendront. En général, ces images concernent un moment important pour la demeure — meurtre, réunion d'un arcane mineur etc. —, et interviennent lorsque le Kabbaliste est confronté à un objet ou une personne rappelant directement — ou symboliquement — les événements en question.

Enfin, où qu'il se trouve, le Kabbaliste est alerté par cette créature lorsque quelqu'un pénètre dans le lieu hanté.

En dépensant une « puce » de Ka dominant, le Kabbaliste peut rendre cette Invocation définitive.

Régents de splendeurs empalées, Gouverneurs du Palais étincelant

Élément : Eau. **Monde :** Zakaï.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Cette Invocation appelle deux créatures vêtues de lourdes armures baroques nacrées et de capes bleues en velours.

Si l'Invocation échoue les Régents apparaissent tout de même mais s'emparent du Kabbaliste et l'emmènent dans leur château. Dans le cas contraire, le Kabbaliste leur désigne une cible qu'elles enlèveront dans leur monde. Bien qu'elles soient intraitables, elles se montrent toujours courtoises avec leurs victimes et ne les blessent jamais. L'otage ne peut rien faire lors de son séjour, pas même visiter le Palais étincelant. Elles le libéreront lors de la prochaine Grande Conjonction, dans un endroit situé à dix kilomètres du pentacle invocatoire.

Les Cavaliers armés de pied en cap de la rivière des rêves

Élément : Eau. **Monde :** Pachad.
Contrat : Peu Difficile (– 2).

Une fois l'Invocation achevée, au cœur du pentacle apparaissent de sinistres cavaliers dont les chevaux s'ébrouent et hennissent.

Ces créatures se transforment rapidement en une brume noirâtre et se précipitent vers une cible désignée par le Kabbaliste. Celui-ci peut alors imposer le rêve de son choix à sa victime. Le songe, d'un haut degré de réalisme, prend fin avec l'aube et laisse la cible dans le doute.

L'ALCHIMIE

Présentation

L'Alchimie est née au cœur du Moyen Âge des mains enchanteresses de cinq Nephilim pour le moins étranges. L'histoire de l'Alchimie, et finalement l'Alchimie en elle-même, est indissociable de ces cinq Immortels, les membres du Glorieux Alliage.

L'Alchimie est la troisième Science occulte des Nephilim. Et d'aucuns disent qu'elle est la plus perfectionnée. Elle consiste en la transmutation des matériaux, c'est-à-dire la révélation du Ka latent, enfermé au cœur de la matière, appelé aussi Ka résiduel. Cette transmutation permet de changer la matière en Substance alchimique.

Pour ce faire, l'Alchimiste met en œuvre plusieurs procédés, et plusieurs acteurs magiques. Ainsi, il utilise son Pentacle, mais surtout un ensemble d'artifices assemblés dans son laboratoire. Et c'est là que réside toute l'essence de l'Alchimie. Le laboratoire est une extension artificielle du Nephilim, extension qu'il utilise pour percer les mystères de la matière, afin d'en devenir le maître. De plus, il exerce son art à l'aide de catalyseurs, c'est-à-dire d'objets profanes. Le rôle précis des catalyseurs n'a toujours pas été éclairci par les Alchimistes.

L'Alchimiste utilise les Ka-éléments sous une forme particulière : la matière représentant symboliquement l'un des Éléments. Cette matière est transmutée en un État particulier : le Métal, la Vapeur, l'Ambre, la Poudre ou la Liqueur.

Le but de l'Alchimiste consiste en la compréhension la plus intime de ces États.

À chacun des trois Cercles que sont l'Œuvre au Noir, l'Œuvre au Blanc et le Grand Œuvre, l'Alchimiste découvre un aspect essentiel des États de la matière. La connaissance d'un État se traite comme une Compétence occulte. À l'Œuvre au Noir, ces Compétences ont le nom de l'Élément concerné (Feu, Air, Terre, etc.), alors qu'à l'Œuvre au Blanc elles portent le nom de l'État de la matière (Métal, Vapeur, Ambre, etc.).

Cette quête de découverte est très ardue, à tel point que seuls les membres du Glorieux Alliage sont parvenus à son terme. Aussi l'Alchimiste devra se contenter de n'étudier que trois des cinq États. Ce choix est définitif, et doit être fait au commencement de l'Œuvre au Noir.

À l'horizon du chemin alchimique, il y a la transformation de cette matière ultime qu'est le Pentacle de l'Alchimiste, l'accès à un stade supérieur d'existence, à l'Agartha.

Du symbolique et du social

L'Alchimie est entrée dans le monde ésotérique comme un loup dans la bergerie. Elle a remis en question la plupart des postulats et des représentations de la magie dans la culture des Nephilim. En effet, elle met au cœur de son système l'objet. Longtemps, l'Alchimie a été considérée comme une hérésie.

Finalement, c'est pour légitimer l'Alchimie comme part intégrante des Sciences occultes que les Alchimistes ont adopté des symboles et des attributs. Ce faisant, ils se posaient comme des symétriques de la Magie et de la Kabbale.

TABLE DES CORRESPONDANCES ALCHIMIQUES

Ka	État de la matière	Outil alchimique	Figure du Glorieux Alliage
Feu	Métal	La forge	Le Lion Vert
Air	Vapeur	Le soufflet	Hermès Trismégiste
Terre	Ambre	Le creuset	Rebis
Lune	Poudre	L'athanor	L'Atalante Fugitive
Eau	Liqueur	L'alambic	Esméralda

Les États de la matière

En découvrant l'Alchimie, le Nephilim ne parvient pas encore à en percevoir la singularité. Il la pense encore dans les termes inadéquats des autres Sciences occultes. Aussi les Compétences occultes ont-elles le nom des Éléments sur lesquels elles permettent d'influer : le Feu, l'Air, la Terre, la Lune et l'Eau.

Ce n'est qu'à l'Œuvre au Blanc que le Nephilim parvient à comprendre la nature de l'Alchimie, et qu'il apprend à appeler les choses par leur nom. Les Compétences occultes du deuxième Cercle sont donc le Métal, la Vapeur, l'Ambre, la Poudre et la Liqueur.

Contrairement aux autres Sciences occultes qui dévoilent de Cercle en Cercle de nouvelles techniques, l'Alchimie permet de comprendre un processus élémentaire de plus en plus intimement. Au fond, il n'y a de rupture entre l'Œuvre au Noir et l'Œuvre au Blanc que pour l'Alchimiste.

Toute matière peut se présenter sous cinq États : le Métal, la Vapeur, l'Ambre, la Poudre et la Liqueur. Ceux-ci sont éminemment magiques, même si l'on peut faire des parallèles avec le triptyque « solide, liquide, gazeux ».

Pour produire une Substance, l'Alchimiste transmute une matière première correspondant à l'Élément de la Formule en un État particulier. Ainsi, le feu se transmute en Métal, l'air en Vapeur, la terre en Ambre, le sable en Poudre et l'eau en Liqueur.

Le Métal représente magiquement l'état solide de la matière. Un objet de Métal irradie de Ka-feu. Il émet souvent une légère luminescence orangée, est généralement plus chaud que la température ambiante et il est parcouru d'irisations rouges. Le Métal semble la plupart du temps lourd. La plupart des objets métalliques se présentent sous forme de bille.

La Vapeur s'apparente à l'état gazeux de la matière. Un objet de Vapeur se caractérise par la révélation de son Ka-air. Il garde toujours une certaine unité, malgré le vent ou les courants d'air. Ainsi, on ne peut guère le disperser d'un coup de main négligeant comme on le ferait avec le nuage de fumée d'une cigarette. Cela dit, un courant d'air relativement puissant peut le dissiper.

Un objet de Vapeur n'est jamais fixe, même s'il n'y a aucun souffle d'air pour l'animer. Il semble toujours se balancer et tourner sur lui-même.

L'Ambre est l'état cristallin de la matière. Un objet d'Ambre pulse du Ka-terre révélé vivant en lui. Il se présente sous la forme d'un objet dur et translucide de couleur variable. Son verre est parcouru d'irisations mouvantes aux reflets souvent émeraudes. Mais l'Ambre, comme la nature, est un objet fragile. Il suffit qu'il tombe au sol de quelques dizaines de centi-

DÉFINITIONS

Catalyseur : il s'agit d'un objet profane entrant dans la composition d'une Substance.
États de la matière : il s'agit de la forme alchimique que peut prendre la matière. Il en existe cinq : le Métal, la Vapeur, l'Ambre, la Poudre et la Liqueur. L'Alchimiste en choisit trois, sur lesquels il exerce son art.
Ces États sont également les compétences magiques de l'Alchimie. À l'Œuvre au Noir, elles se nomment respectivement Feu, Air, Terre, Lune et Eau. À l'Œuvre au Blanc, Métal, Vapeur, Ambre, Poudre et Liqueur.
Formule : il s'agit du Sort alchimique permettant de construire une Substance dans le laboratoire, et de l'utiliser au moment opportun.
Laboratoire : prolongation artificielle du Pentacle, il s'agit du lieu magique, construit par l'Alchimiste, dans lequel les substances sont produites.
Il est constitué de trois outils alchimiques correspondant chacun à un des trois États choisis par le Nephilim.
Outils alchimiques : ce sont les objets enchantés qui composent le laboratoire. Il en existe cinq : la forge, le soufflet, le creuset, l'athanor, et l'alambic. Un outil alchimique permet la production de substances.
Substance : il s'agit d'un objet enchanté par l'Alchimiste grâce à l'application d'une Formule. La Substance est construite dans le laboratoire et produit l'effet magique.

UN LABORATOIRE ?

L'outil majeur de l'Alchimiste est le laboratoire, une véritable extension de lui-même. Mais cette extension n'est pas fabriquée au hasard, ni fondée sur un modèle fermé et préétabli. Le laboratoire d'un Alchimiste constitue une partie de son être.
Et c'est là qu'on trouve le sens profond de l'Alchimie.
L'Alchimie est construction.

DU SYMBOLIQUE ET DU SOCIAL

Cercle	Nom	Couleur	Attribut
Œuvre au Noir	Melanosis	Noir	L'encens
Œuvre au Blanc	Leukossi	Blanc	La lanterne
Grand Œuvre	Adepte	Rouge	L'œuf de cristal

mètres pour qu'il se brise comme du cristal. La plupart des objets d'Ambre ont une forme d'œuf.

La Poudre est l'état pulvérisé de la matière. Un objet de Poudre est animé de Ka-lune. Celui-ci se laisse voir à travers des reflets argentés et sporadiques. De plus, la Poudre semble parfois animée de courants, comme si une bête souterraine rôdait en ses tréfonds. Elle manifeste toute l'ambiguïté de l'Élément qui l'habite : solide qui se comporte comme un liquide, elle est aussi un assemblage extrêmement complexe de multiples particules.

La Liqueur est l'état liquide de la matière. Un objet de Liqueur est animé de Ka-eau. Une Liqueur prend toujours la forme de son contenant un bref instant avant de tomber dans celui-ci, comme s'il pressentait la forme qu'on attend de lui. De plus, une Liqueur fait toujours apparaître des gouttes de condensation à l'extérieur du récipient dans lequel on la met, quel qu'il soit.

Le laboratoire

Un laboratoire est un ensemble d'outils magiques permettant de faire apparaître les Métaux, les Vapeurs, les Ambres, les Poudres et les Liqueurs. Mais pour pouvoir être utilisés, ces outils doivent êtres construits selon une méthode bien particulière.

Un laboratoire est composé de trois outils. Chacun correspond à un État de la matière. Aussi l'Alchimiste doit construire son laboratoire en fonction des États qu'il compte utiliser.

Lors du lancement d'une Formule, le niveau en Ka de l'outil alchimique adéquat se substitue à celui du Nephilim.

La **forge** est une construction de pierre faite pour supporter les pires chaleurs. On y fait apparaître les Métaux. Son foyer doit pouvoir contenir un morceau de l'enfer. Elle irradie de Ka-feu, de telle façon que même les humains perçoivent son rougeoiement magique.

La forge est chaude en permanence, même en l'absence de combustible. Toutefois, toute opération alchimique nécessite que la forge soit alimentée.

Impressionnant, le **soufflet,** est en général de cuir et de bois. On y fait apparaître les Vapeurs. Il s'actionne au moyen d'une pédale et d'un complexe système de contrepoids. Le soufflet irradie de Ka-air. Même les êtres humains perçoivent son essence magique.

Il semble respirer en permanence, même si personne ne l'actionne. Retentit alors dans le laboratoire le perpétuel mouvement d'inspiration et d'expiration du soufflet.

Le **creuset** est une lourde pierre dans laquelle on a creusé une matrice en forme d'œuf. On y fait apparaître les Ambres. Le creuset irradie de Ka-terre. Il suffit de poser une graine dans le creuset pour que celle-ci se mette à germer, sans qu'on y apporte ni eau ni terre. En posant sa main sur le creuset, on peut sentir comme une pulsation, comme si un cœur y battait.

L'**athanor** ressemble beaucoup au creuset, à ceci près qu'il peut être fermé par un couvercle d'argent que les Alchimistes aiment voir magnifiquement ouvragé. L'athanor permet de faire apparaître les Poudres.

Il irradie de Ka-lune et diffuse une douce lumière argentée. Ceux qui l'observent sont invariablement pris de mélancolie, et sont comme hypnotisés devant tant de beauté.

L'**alambic** est une complexe structure de verre : un tube s'enroulant sur lui même, formant des anneaux. Il irradie de Ka-eau, et permet la distillation des Liqueurs. L'alambic n'est jamais immobile. Comme un cours d'eau, il se meut en permanence, en des mouvements aussi imprévisibles qu'harmonieux.

Construction du laboratoire

Le rituel de fabrication

Le laboratoire comporte trois éléments. Ceux-ci sont construits selon les mêmes modalités.

Dans un premier temps, l'Alchimiste doit élaborer lui-même la partie physique de l'outil alchimique lors du rituel de fabrication. Pour cela, il doit réussir un test d'Agile Peu Difficile, difficulté modifiée par la Compétence Savoir-faire (forge). Cette construction prend en général trois jours. Elle doit s'achever un soir de Grande Conjonction dans l'Élément correspondant à l'outil.

Le rituel d'enchantement

Dans un deuxième temps, l'Alchimiste doit enchanter l'outil alchimique. Pour ce faire, il doit lui transmettre des « puces » de Ka issus de sa Stase qui deviennent autant de niveau de Ka du laboratoire. Bien entendu, le Ka-élément transmis à l'outil doit correspondre à l'Élément de celui-ci : Feu pour la forge, Air pour le soufflet etc. Plus on transmet de « puces » de Ka, plus l'outil est puissant. En effet, c'est la quantité d'énergie magique incorporée dans l'outil qui détermine la quantité de substances qui peuvent y être produites. Et plus cette quantité est élevée, plus l'Alchimiste a de facilités pour réussir une Formule, car c'est avec le Ka du laboratoire qu'on les lance.

La quantité de Ka que l'on peut insuffler à l'outil alchimique dépend de la puissance de l'Alchimiste. En effet, un Alchimiste ne peut construire un laboratoire trop puissant : il ne serait même pas en mesure de le contrôler. De fait, l'un des outils est considéré comme l'outil majeur. Son niveau en Ka ne peut dépasser le Ka dominant du Nephilim. Les deux autres, l'outil mineur favorable et l'outil mineur défavorable, ne peuvent respectivement dépasser l'Élément neutre favorable et neutre défavorable de l'Alchimiste.

Cela dit, l'Immortel est totalement libre dans ses choix d'attribution de puissance aux différents outils alchimiques de son laboratoire. Même s'il est un Hydrim, rien ne l'empêche d'avoir pour outil majeur une forge.

L'enchantement de l'outil doit se dérouler un jour de Grande Conjonction de l'Élément concerné. L'Alchimiste doit exécuter un rituel com-

plexe, qui met en résonance sa Stase, son Pentacle et l'outil. Le joueur doit réussir un test de Ka correspondant à l'outil Peu Difficile modifié par Rituels. Si le résultat est un Échec, l'Alchimiste peut faire une nouvelle tentative lors de la Grande Conjonction suivante. Si c'est une Maladresse, il doit préalablement recommencer le rituel de fabrication. En cas de Réussite, l'outil alchimique est achevé.

Les outils alchimiques sont intimement liés à leur créateur, par l'entremise de la Stase. Aussi, les Alchimistes rechignent toujours à les détruire.

Note : *les « puces » transmises par la Stase peuvent être régénérées par un Plexus, un Nexus, un Sort, etc.*

LE LIEN ALCHIMIQUE

La pratique de l'Alchimie passe par la construction d'un système de liaisons magiques. Le laboratoire est lié à l'Alchimiste par l'entremise des Ka-éléments qu'il a reçu. Or, comme ces Ka-éléments ont séjourné dans la Stase du Nephilim, ils unissent de façon inextricable le laboratoire à son créateur.

En construisant un laboratoire, l'Immortel donne naissance à un être alchimique composé de son Pentacle, de sa Stase et de son laboratoire.

Détruire le laboratoire ou une partie du laboratoire, c'est amputer cet être. Lorsqu'un outil alchimique est détruit, toutes les substances qui y ont été produites perdent instantanément leur efficacité. De plus, l'Alchimiste subit un choc profond. Il devient dépressif pendant trois jours au cours desquels il ne peut entreprendre aucune action alchimique, y compris la reconstruction de l'élément détruit.

Du reste, on raconte que certains laboratoires particulièrement puissants auraient développé une conscience proche de celle des Kaïm, et qu'ils lutteraient pour prendre possession des Immortels qui les ont construits. De tels monstres alchimiques se protègent de leurs créateurs en usant eux-mêmes de l'Alchimie.

Le lien alchimique est une force, mais il recèle des périls insoupçonnés.

Progression du laboratoire

L'Alchimiste peut augmenter la puissance d'un des outils de son laboratoire, en opérant un nouveau rituel d'enchantement. Celui-ci doit toujours se dérouler lors d'une Grande Conjonction. Bien sûr, l'Alchimiste doit toujours observer les limitations de puissance du rituel d'enchantement.

Mettre au point une Formule

Pour exercer son art, l'Alchimiste doit utiliser des Sorts : les Formules. L'objet enchanté (Ambre, Poudre etc.) dans lequel est incorporée une Formule est appelé Substance, et contient le principe magique efficace.

La mise au point se déroule en deux temps. D'abord, l'Alchimiste produit dans son laboratoire la Substance en appliquant une Formule, puis l'utilise au moment propice, la concluant ainsi.

Dans le laboratoire

L'Alchimiste ne peut produire ses Substances qu'un jour où les étoiles ne lui sont pas défavorables. Autrement dit, les substances ne peuvent être produites qu'un jour où il n'y a pas de malus pour l'Élément concerné. Aucun jet du D20 n'est nécessaire. La Réussite est automatique et l'opération prend forcément une heure par dose produite. L'Alchimiste doit y combiner de la matière sous forme alchimique (Ambre, Liqueur etc.) et les catalyseurs.

Le nombre de doses produites est égal au nombre de points de Ka incorporés dans l'outil alchimique multiplié par cinq.

Au moment propice

Au moment où il souhaite lancer un Sort, le Nephilim met en contact la cible de la Formule et la Substance. La cible peut fort bien être l'Alchimiste lui-même. **Pour les Formules de l'Œuvre au Noir, une seule dose suffit. Pour les Formules de l'Œuvre au Blanc, deux doses sont nécessaires.**

Puis on oppose l'Élément de l'outil alchimique à la difficulté de la Formule, modifiée par le niveau de Compétence occulte correspondant du Nephilim.

Des modificateurs optionnels sont indiqués en face de la difficulté de chaque Formule. Le MJ et les joueurs peuvent les ignorer ou bien les utiliser car ils ne servent qu'à légèrement affiner la dispersion des difficultés. Lorsqu'on les utilise, ces modificateurs sont à appliquer au score requis de la Table universelle de résolution.

FORMULES PLURICIBLÉES

Il est possible d'affecter plusieurs cibles à la fois en un seul tour : il faut employer un nombre suffisant de doses — une par cible pour l'Œuvre au Noir, et deux pour l'Œuvre au Blanc — et la difficulté de la Formule augmente d'un palier par cible supplémentaire

Si l'on excepte les mouvements parfois complexes que doit faire un Alchimiste pour mettre sa cible et sa Substance en contact, **lancer une Formule prend toujours un tour par dose utilisée :** un tour pour une Formule d'Œuvre au Noir et deux tours pour une Formule d'Œuvre au Blanc.

Toutes ces actions sont exclusives.

Conditions de lancement d'une Formule

Le contact alchimique : pour qu'une Substance soit efficace, elle doit impérativement être mise en contact avec la

cible. La portée des Sorts est donc conditionnée par les limitations matérielles normales. Il est ainsi très difficile de lancer une poudre contre le vent.

Les Champs magiques: les substances sont, par essence, magiques, c'est-à-dire qu'elles contiennent des Ka-éléments révélés. Toutefois, ceux-ci restent assez chétifs. Pour qu'une Substance soit efficace, il est impératif que les Champs magiques adéquats soient présents avec une intensité suffisante.

L'intégrité du Pentacle: une Formule ne peut être lancée qu'à la condition que le Pentacle de l'Alchimiste soit complet, c'est-à-dire qu'il y ait au moins une « puce » dans chacun de ses Éléments.

La cible: pour employer une Formule sur une cible quelconque, l'Alchimiste doit soit voir la cible, soit connaître son véritable nom, et non un pseudonyme quelconque (par conséquent, ne pas révéler son véritable nom est une assez bonne protection contre l'Alchimie)

Maladresse

Une Substance est fortement liée à l'Alchimiste et à son laboratoire. En effet, le Ka incorporé dans le laboratoire est issu de la Stase de l'Immortel, et sert à révéler le Ka résiduel de la Substance alchimique.

Parfois, lorsqu'un joueur obtient une Maladresse, les infimes particules de la Substance explosent, bouleversant les Champs magiques, plus ou moins profondément. Cette explosion, en raison du lien alchimique, tend à se propager à l'Alchimiste et à son laboratoire.

En fonction du Cercle auquel appartient la Formule, la Maladresse est tirée aléatoirement au D20.

L'Œuvre au Noir

Maladresses

Cible erronée: la Substance se révolte au dernier moment. Malgré les efforts de l'Alchimiste, c'est la cible la plus proche de celle visée au départ qui est affectée par la Formule.

Effet contraire: la Substance produit précisément l'inverse de l'effet escompté.

Transmutation du simulacre: brutalement, la transmutation se fait sur le simulacre de l'Alchimiste et non sur la Substance. Le simulacre ne supporte guère ce traitement — Très Meurtrier; dégâts: 3.

Mutation: le simulacre de l'Alchimiste mute gravement. Des excroissances osseuses aussi disgracieuses qu'inutiles lui poussent ça et là, d'ignobles bubons apparaissent sur son épiderme, et certaines articulations deviennent difformes. Cette pénible mutation disparaît progressivement en niveau de Ka heure.

Inconscience: brutalement, l'Alchimiste est choqué. Il sombre dans l'inconscience pendant niveau de Ka minutes.

MALADRESSES DE L'ŒUVRE AU NOIR

D20	Maladresse
1-4	Cible erronée
5-8	Effet contraire
9-12	Transmutation du Simulacre
13-16	Mutation
17-20	Inconscience

Formules

Les Métaux

La puissance métallique

Difficulté: Pas Difficile.
Durée: une heure.
Catalyseurs: argile, feuille de marronnier, feuille de lierre.

L'Alchimiste jette sur une cible humaine une bille de ce Métal qui se dissout au contact de son corps. La cible voit son ossature et sa musculature se décupler. Elle gagne temporairement un niveau de Fort.

L'illumination métallique

Difficulté: Pas Difficile.
Durée: une heure.
Catalyseurs: phosphore.

Lorsque l'Alchimiste utilise cette Formule, ce Métal de couleur verdâtre et légèrement luminescent — cet éclat est naturel — produit une vive lumière capable d'éclairer les ténèbres dans un rayon de dix mètres.

La calcination gémissante

Difficulté: Pas Difficile (– 1).
Durée: instantané.
Catalyseurs: feuille de marronnier, cuivre, argile, feuille de chêne.

Le Métal obtenu est un alliage d'un orangé très clair. Il se présente sous forme de billes. L'Alchimiste fait absorber à une cible humanoïde la bille en question qui se dissout dans son organisme.

FORMAT DE DESCRIPTION DES FORMULES

Difficulté: c'est le niveau de difficulté qu'on oppose au Ka-élément de l'outil alchimique. Le chiffre éventuel que l'on trouve entre parenthèses s'applique au score requis pour obtenir une réussite, après tout autre modificateur.
Durée: à partir du moment où elle est lancée, la Substance n'est efficace que pendant cette durée.
Catalyseurs: ce sont les objets profanes qui doivent être employés lors de la construction de la Substance, au cours du processus de transmutation.
Ces paramètres techniques sont toujours suivis de l'effet magique généré par la Formule.

Cette Formule permet de cautériser et de guérir une, et une seule, blessure: toutes les cases de la ligne de vie correspondant à l'actuel état de santé du personnage sont effacées. On peut utiliser plusieurs fois ce Sort.

Ce processus est douloureux. Certains Nephilim se soignent de cette manière, sans une grimace ni un gémissement, ce qui est, pour les Alchimistes, la preuve d'un courage et d'une maîtrise de soi exceptionnels.

La coagulation du fluide

Difficulté: Pas Difficile (– 1).
Durée: une heure.
Catalyseurs: diamant, chrysalide, larmes.

Ce Métal est presque blanc et très brillant. Lorsque le Nephilim le projette sur un fluide non-corporel, ce dernier se solidifie au point d'être solide comme du verre, dur mais pas incassable ! Un Alchimiste peut affecter ainsi jusqu'à un mètre cube de fluide.

L'explosion minérale

Difficulté: Pas Difficile (– 2).
Durée: instantané.
Catalyseurs: rubis, soufre.

Ce Métal est de couleur rouge. Quand l'Alchimiste le projette violemment sur le sol, il explose en produisant une détonation assourdissante. Celle-ci couvre n'importe quel bruit, et brise tous les objets de cristal et de verre, dans un rayon de vingt mètres.

La fumerolle métallique

Difficulté: Pas Difficile (– 2).
Durée: une heure.
Catalyseurs: pétale de lys, acier.

Le catalyseur « pétale de lys » est recouvert d'une fine couche de Métal et conserve sa forme caractéristique. Lorsque l'Alchimiste lance cette Formule, la pellicule saute et révèle le pétale qui se dissout en une âcre fumée blanche. Le nuage perturbe la visibilité en décalant la difficulté de tous les tests impliquant la perception d'une ligne vers de bas sur la Table universelle de résolution. De plus, les victimes ont les yeux qui brûlent, et pleurent. Cette gêne dure cinq heures après l'exposition à la fumée.

Les Vapeurs

La vapeur spirituelle

Difficulté: Pas Difficile. **Durée:** une heure.
Catalyseurs: feuille de marronnier, améthyste, feuille de lierre.

L'Alchimiste doit faire respirer d'une manière ou d'une autre cette Vapeur à une cible humaine. Cette dernière sent alors son esprit s'ouvrir à un niveau de compréhension supérieur du monde. Elle gagne temporairement un niveau d'Intelligent.

Le réconfort de l'esprit vaporeux

Difficulté: Pas Difficile (– 1).
Durée: instantanée.
Catalyseurs: feuille de marronnier, cuivre, écorce de chêne, cristal.

Cette Vapeur est de couleur brune-orangée et scintille. L'Alchimiste doit la faire respirer à une cible humaine. Celle-ci est alors guérie de ses troubles mentaux — si elle en avait. L'effet est définitif: ainsi peuvent être guéries les folies, les amnésies, les phobies, les insuffisances mentales. Cette Formule ne fonctionne pas si le problème est d'origine magique.

La communication vaporeuse

Difficulté: Pas Difficile (– 1).
Durée: variable.
Catalyseurs: feuille de marronnier, cire, saphir.

Cette Vapeur est quasi invisible. Lorsque l'Alchimiste la libère, il doit énoncer ou penser les paroles à transmettre puis finir de jeter son Sort par le vrai nom de sa cible. La Vapeur se trouve attirée par les vibrations émises par le Noyau ou le Pentacle de celle-ci et va donc la trouver, où qu'elle se trouve sur Terre. Devant la cible se matérialisera au prochain tour de combat le message de l'Alchimiste, sur n'importe quel support: un tronc d'arbre, une partie de la chaussée, un mur, une assiette... Le message disparaît lorsque la cible en a pris connaissance.

La vaporisation éthérale

Difficulté: Pas Difficile (– 1).
Durée: une heure.
Catalyseurs: éclat de marbre, plomb.

Cette Vapeur, aux particules scintillantes, est de couleur gris soutenu. L'Alchimiste en imprègne un objet, qui ne doit pas excéder le volume d'un mètre cube, et celui-ci devient gazeux, quelle qu'ait été sa matière de départ et son état physique (liquide ou solide).

La vapeur du soulagement

Difficulté: Pas Difficile (– 1).
Durée: une heure.
Catalyseurs: feuille de marronnier, plume de cygne, feuille de lierre.

Cette Vapeur assez épaisse, d'un gris tirant sur le vert, doit être respirée par une cible humaine. Celle-ci se sent alors devenir très, très, très légère, jusqu'à peser le dixième de sa masse. Par conséquent, ses capacités physiques sont décuplées: toutes actions ayant trait au mouvement ou à la vitesse (sauter, courir, nager...) ont leur difficulté décalée d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution. Ceci ne s'applique pas à ce qui touche à la précision (frapper, crocheter, tirer...).

L'infaillible signet

Difficulté: Pas Difficile (– 2). **Durée:** instantané.
Catalyseurs: saphir, papyrus, cire.

Cette Vapeur est très diaphane avec de légers reflets verdâtres sous le soleil. L'Alchimiste en imprègne un livre. Puis il se concentre sur l'information qu'il recherche dans l'ouvrage.

Celui-ci s'ouvre naturellement de lui-même (!) à la bonne page. Le temps de recherche ésotérique est alors divisé par deux. Pour utiliser cette Formule, il faut que l'Alchimiste ait une vague idée des renseignements qu'il peut trouver dans le livre pour pouvoir cerner clairement le paragraphe ou le chapitre concerné.

Les Ambres

L'Ambre du végétal dissimulé

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : cinq tours.
Catalyseurs : graine de la plante concernée, feuille de lierre, écorce de chêne.

L'Alchimiste produit un éclat d'Ambre, aux reflets verts, qui contient en son centre la graine d'une plante. Jeté, l'éclat se brise libérant la graine qui pousse instantanément et devient, en cinq tours, une plante luxuriante. Cette formule étant permanente, la plante aura un développement biologique normal.

Les cristaux de vigueur

Difficulté : Pas Difficile
Durée : une heure.
Catalyseurs : feuille de marronnier, feuille de lierre, argile.

L'Alchimiste lance aux pieds de sa cible son éclat d'Ambre. Il se brise, les particules se plantent dans le corps du bénéficiaire et sont absorbées. Ses muscles gonflent : elle est un peu plus droite, un peu plus grande, en meilleure santé. Elle gagne temporairement un niveau d'Endurant.

L'appel de la brume aux sombres secrets

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseur : pétale de lys.

Cette Ambre est translucide, avec des iridescences blanches et, au centre, le pétale de lys. L'alchimiste la lance : elle se brise et libère le pétale. Cela attire un brouillard opaque d'un rayon d'un kilomètre. La visibilité est réduite et toutes les actions impliquant la perception voient leur difficulté décalée de deux lignes vers bas sur la Table universelle de résolution.

L'Ambre de la renaissance

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : variable.
Catalyseurs : feuille de marronnier, cuivre, argile, feuille de chêne.

L'Alchimiste jette son éclat d'Ambre aux pieds d'une cible. Il se brise et libère une gangue d'Ambre. Celle-ci enveloppe la cible qui regagne toutes ses cases de sa ligne de vie à raison d'une par minute. Les blessures ne laissent aucune trace de cicatrices ou autres.

L'Ambre de la luxuriance végétale

Difficulté : Pas Difficile (– 2). **Durée :** trois heures.
Catalyseurs : feuille de lierre, goutte d'eau de rosée, arsenic.

L'Alchimiste jette sur le sol un éclat d'Ambre qui se brise en minuscules fragments. Là où gisent ces particules, les plantes se développent de façon extraordinaire et atteignent cinq fois leur taille normale en cinq tours. Les effets de cette formule durent trois heures.

L'appel des animaux

Difficulté : Pas Difficile (– 2).
Durée : variable.
Catalyseurs : sang de l'animal appelé, cire, pistil de rose.

L'Alchimiste lance l'éclat d'Ambre : il se brise en libérant une odeur qui attire l'animal désiré s'il est présent dans un rayon d'un kilomètre. Les animaux appelés sont bienveillants envers l'Alchimiste et tentent de répondre à son attente dans la limite de leurs moyens.

Les Poudres

L'élimination du mal

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : trois jours.
Catalyseurs : cuivre, feuille de marronnier, argile.

L'Alchimiste doit lancer cette poudre brune-orangée sur une cible humaine blessée. Celle-ci voit immédiatement ses blessures se refermer, comme comblées par la poudre.

Contrairement aux soins que peuvent apporter les autres États, cette guérison n'est pas définitive. Les plaies ont disparu et toutes les cases de la ligne de vie sont restaurées… Pour trois jours. Ensuite, une intervention médicale sera nécessaire, à moins qu'un autre Sort soit utilisé.

La poudre de magnificence

Difficulté : Pas Difficile.
Durée : vingt-quatre heures.
Catalyseurs : feuille de lierre, feuille de marronnier, pistil de rose.

L'Alchimiste doit lancer cette Poudre sur une cible humaine. Le physique de celle-ci change : ses traits s'affinent, ses imperfections disparaissent… Son corps s'harmonise. La cible se sent plus charismatique et n'hésite plus à jouer de sa personne pour séduire, impressionner, s'imposer, etc. Elle gagne temporairement un niveau de Séduisant.

La poudre de crédulité

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : améthyste, plomb, cire, feuille de marronnier.

Cette Poudre verte pomme doit être respirée ou ingérée par une cible humaine. Cette dernière perd alors tout sens critique et devient complètement crédule. Désormais elle croit tout. Une personne essayant de lui mentir, de la persuader de quelque chose de complètement farfelu, de lui jouer la comédie… a la

difficulté de son action décalée de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution.

La poussière de rêves

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : belladone, feuille de marronnier, pavot.

La cible doit respirer cette très fine Poudre : elle sombre aussitôt dans un profond sommeil peuplé de chimères étranges et de songes incongrus. Elle dort ainsi, sans pouvoir être réveillée, pendant une heure, absorbée par ses visions oniriques.

La poudre d'enivrement amoureux

Difficulté : Pas Difficile (– 2).
Durée : trois jours.
Catalyseurs : pistil de rose, cristal, feuille de marronnier.

L'Alchimiste doit faire ingérer cette Poudre rouge à la personne dont il veut être aimé. Il peut ainsi la lui faire respirer mais aussi l'incorporer à un met ou une boisson. La cible, qui doit être humaine, tombe immédiatement amoureuse du Nephilim et fait désormais tout pour lui, dans la mesure de ses possibilités. Si la cible est psychiquement faible, en dépression ou dans la solitude, elle peut sombrer encore un peu plus et même se suicider s'il arrive quelque chose à son aimé(e). Ainsi, la puissance de cette Formule dépend de la cible et du besoin d'amour qu'elle peut avoir, et donc du MJ.

L'esprit de la Substance volatile vénéneuse

Difficulté : Peu Difficile (– 2).
Durée : une minute.
Catalyseurs : chrysanthème, feuille de marronnier, acier.

Cette Poudre est verte mais elle brille comme du métal. L'Alchimiste a vingt-quatre heures pour déclencher les effets de cette Substance. Il suffit de la faire ingérer d'une manière ou d'une autre à une cible humaine, pour qu'elle se mette à hurler, prise d'une douleur insoutenable et tombe à terre terrassée par des convulsions inouïes. La victime doit faire un test d'Endurant Assez Difficile : si elle échoue, elle meurt dans la minute. Ce spectacle est traumatisant pour toute personne non avertie qui en est témoin. L'effet est, évidemment, définitif.

Les Liqueurs

La traversée suspendue

Difficulté : Pas Difficile (– 2).
Durée : une heure.
Catalyseurs : plume de cygne, quartz, feuille de marronnier.

Cette Liqueur translucide et incolore, avec un précipité brun, doit être ingérée. La cible se sent alors plus légère et se rend compte qu'elle peut marcher sur l'eau. Elle ne peut pas remonter une fois immergée : elle se contente de considérer une surface liquide comme étant solide. On ne peut la faire couler tant que la Formule reste active. Si le liquide en question est brûlant, corrosif ou glacé, elle en subit les désagréments.

La vivace liqueur

Difficulté : Pas Difficile.
Durée : une heure.
Catalyseurs : feuille de marronnier, feuille de lierre, argile.

Cette Liqueur saumâtre et nauséabonde doit être ingérée par une cible humaine. Ses membres deviennent plus graciles, ses doigts plus fins, elle bouge plus vite : elle gagne temporairement un niveau d'Agile.

Le philtre de guérison

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : une minute.
Catalyseurs : cuivre, feuille de marronnier, écorce de chêne, argile.

Cette Liqueur brune orangée doit être bue par une cible humaine. Ses blessures se referment à vue d'œil. Elle est de nouveau Pas Blessé. Elle gardera, toutefois, quelques souvenirs sous forme de cicatrices disgracieuses. Cet effet est permanent.

Le philtre de l'insaisissable

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : éclat de marbre, savon noir.

Cette Liqueur doit mouiller une surface de moins de dix mètres carrés d'un objet. Une fois cette surface humidifiée, nul ne peut la saisir, marcher dessus ou faire quoi que ce soit avec : elle est totalement glissante. Après une heure, la surface retrouve ses propriétés initiales.

Le fluide équilibre

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : quartz, feuille de marronnier, feuille de lierre.

Cette Liqueur d'un brun verdâtre doit être ingérée par une cible humaine. Son sens de l'équilibre est alors décuplé : les actions d'équilibre ont leur difficulté décalée d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution.

La liquéfaction matérielle

Difficulté : Pas Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : éclat de marbre, chrysalide, larmes.

Cette Liqueur sirupeuse et blanchâtre doit être versée sur un objet de moins d'un mètre cube qui se liquéfie instantanément.

L'Œuvre au Blanc

Maladresses

Détransmutation : toutes les Substances transportées par l'Alchimiste ont 16 chances sur 20 d'être transformées en matière inerte et inutile.

Transmutation saurienne : l'influence de la Lune Noire s'insinue dans la Substance. Par rétroaction, c'est le Pentacle de l'Alchimiste qui en subit les effets. Il gagne immédiatement deux « puces » de Ka-Lune Noire.

Transmutation du Pentacle : le Pentacle de l'Alchimiste subit une brutale déformation. Ses Ka-éléments sont bouleversés. L'Alchimiste gagne immédiatement deux « puces » en Khaïba, en plus de ceux subis normalement pour une Maladresse !

Explosion élémentaire : la Substance s'effondre sur elle-même avant d'exploser, projetant de petites particules de matières destructrices. Tous les personnages dans un rayon de dix mètres sont exposés à une source de dommage Assez Meurtrière de trois points de dégât.

Destruction d'un outil : l'un des outils alchimiques du laboratoire, déterminé aléatoirement, est désintégré. Toutes les substances issues de cet outil deviennent inefficaces. L'Alchimiste n'a plus qu'à reconstruire son outil.

Formules

Les Métaux

La fureur métallique

Difficulté : Peu Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : rubis, feuille de marronnier, cristal.

Ce Métal blanc veiné de rouge se présente généralement sous forme de bille. Celle-ci se dissout lorsque la cible l'avale. C'est très douloureux. Pourtant, très vite, la cible entre dans une rage guerrière inextinguible. Elle ne subit plus les effets de ses blessures, elle voit la difficulté des actions concernant le combat décalée d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution et elle ajoute deux niveaux de Fort. Le massacre ne cesse qu'une fois que tous ses adversaires ont sombré ; quiconque souhaitant empêcher la cible de se jeter sur ses ennemis la voit se retourner contre lui.

Maladresses de l'Œuvre au Blanc

D20	Maladresse
1-4	Détransmutation
5-8	Transmutation saurienne
9-12	Transmutation du Pentacle
13-16	Explosion élémentaire
17-20	Destruction d'un outil

Le Métal de la souffrance

Difficulté : Peu Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : feuille de marronnier, acier.

Ce Métal doit être projeté contre la victime. Il se fiche dans son corps et inflige une douleur abominable. La cible doit décaler la difficulté de toutes ses actions d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution. Si elle essaie d'arracher le Métal, la douleur se fait plus vive et elle doit réussir un test d'Endurant à Difficile pour ne pas s'évanouir.

La membrane de Métal inaltérable

Difficulté : Peu Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : feuille de marronnier, airain.

Ce Métal se présente généralement sous forme de bille. La cible doit l'avaler. Sa peau se couvre alors d'une mince couche métallique — bonus : 5/5 ; enc. : – 4. Cette pellicule, si elle est endommagée, se reforme sur la blessure… Interdisant toute tentative de stabilisation !

La dissipation du métal

Difficulté : Assez Difficile.
Durée : instantané.
Catalyseurs : argent, plomb.

Ce Métal recèle des particules argentées très fines. L'Alchimiste doit le projeter sur un Nephilim en train de lancer un Sort d'Eau ou de Lune ; ce dernier est alors contré : rien ne se passe. Les « puces » de Stase éventuellement utilisés sont perdues. Il faut lancer la dissipation du métal avant que le Nephilim n'ait achevé son Sort, autrement dit, avant que l'Alchimiste sache si l'effet magique ciblé réussit ou échoue.

La flamboyance du métal aveuglant

Difficulté : Assez Difficile.
Durée : instantané.
Catalyseurs : soufre, acier, phosphore.

Ce Métal est blanc-jaune et très brillant. L'Alchimiste lance sa Formule et le Métal produit un flash de lumière aveuglante. Les personnes présentes confrontent leur valeur d'Agile à Assez Difficile. Si ce jet du D20 donne une Réussite, la cible parvient à se protéger les yeux pendant deux tours, mais voit quand même la difficulté de toutes ses actions impliquant la vue décalée d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution. Si ce test est raté, la victime est aveuglée pour cinq heures.

La suffocation métallique

Difficulté : Peu Difficile (– 2).
Durée : une heure.
Catalyseurs : pétale de lys, acier.

Cet alliage métallique recouvre le pétale de lys. Lorsque l'Alchimiste le lance, la pellicule de métal saute, révélant le pétale qui se dissout en une épaisse fumée blanche et opaque. Cette masse gazeuse fait suffoquer tous les êtres vivants qui la respirent dans un rayon de vingt mètres. Les victimes doivent faire un test d'Endurant Assez Difficile. S'il est réussi, elles peuvent tenter d'agir bien que la difficulté de leurs actions soit décalée d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution. S'il est raté, elles s'évanouissent et cochent une case de la ligne de vie par tour de combat. La fumée peut être dissipée par un vent violent.

Les Vapeurs

La fusion topique

Difficulté : Peu Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : éclat de marbre, émeraude.

Cette Vapeur a une couleur indéfinissable : elle est en perpétuel changement. Il faut en remplir un lieu. L'Alchimiste doit alors s'en imprégner : il entre en communion avec cet endroit et peut entrapercevoir ce qui s'y passe et ce qui s'y est déroulé. Il peut donc savoir si un intrus y pénètre, et, surtout, il peut voir les différents événements marquants ayant laissé des traces surnaturelles et émotionnelles dans les Champs magiques. L'Alchimiste, pendant ce temps, est complètement mobilisé, comme sorti de son corps : il ne peut percevoir autre chose que ce qui a trait au lieu, et il est incapable de bouger ou de communiquer.

Brume de l'oubli

Difficulté : Peu Difficile (– 2).
Durée : vingt-quatre heures.
Catalyseurs : plomb, feuille de marronnier, émeraude.

Il faut disperser cette Vapeur sur un groupe de personnes. Toutes celles qui la respirent oublient immédiatement ce pour quoi elles sont venues. Elles se comportent avec l'Alchimiste selon son attitude du moment : s'il est agressif, elles le seront aussi ; s'il est aimable et les reconduit gentiment à la porte, elles partiront sans sourciller, ravies d'être tombé sur un si charmant personnage.

La vapeur abêtissante

Difficulté : Peu Difficile (– 2).
Durée : une heure.
Catalyseurs : plomb, feuille de marronnier, améthyste.

Cette Vapeur grise aux reflets violines doit être respirée par une cible humaine. Celle-ci sent distinctement ses capacités mentales et intellectuelles ralentir : elle ne sait plus que faire, où aller, comment se comporter. Elle voit la difficulté de toute action impliquant sa Caractéristique Intelligent décalée d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution et subit un décalage supplémentaire si cette action requiert des connaissances particulières, comme celle d'une Tradition ou d'une Science occulte.

L'effacement vaporeux

Difficulté : Assez Difficile.
Durée : variable.
Catalyseurs : papyrus, saphir, plomb.

Cette Vapeur permet d'effacer un écrit. L'Alchimiste doit en imbiber une série de feuillets, un livre, un registre… et délimiter en soufflant dessus les parties à effacer et celles à laisser

intactes. On les voit toujours mais elles sont mystérieusement illisibles pour quiconque. Pour pouvoir de nouveau lire le texte, il faut exécuter une clef choisie par l'Alchimiste lorsqu'il a lancé sa Formule.

La dissipation éthérale

Difficulté : Assez Difficile.
Durée : instantané.
Catalyseurs : argent, plomb.

Cette Vapeur recèle des particules argentées très fines. L'Alchimiste doit en imprégner un Nephilim en train de lancer un Sort de Lune ou de Terre ; ce dernier est alors contré : rien ne se passe. Les « puces » de Stase éventuellement utilisés sont perdues. Il faut lancer la dissipation éthérale avant que le Nephilim n'ait achevé son Sort, autrement dit, avant que l'Alchimiste sache si l'effet magique ciblé réussit ou échoue.

L'ouvrage de l'envoûtement vaporeux

Difficulté : Assez Difficile (– 2).
Durée : trente jours.
Catalyseurs : cristal, papyrus, feuille de marronnier, pistil de rose.

Cette Vapeur sert à enchanter un livre, qui agit alors comme un Sort à retardement : si une quelconque cible humaine l'ouvre et le lit, elle se sent captivée et éprouve le besoin irrépressible de le relire, et de le relire encore, etc. Il ne peut s'en détacher et il est incapable de faire autre chose. Certains érudits ont été retrouvés ainsi, morts de faim et de soif.

Les Ambres

La cristallisation de l'être

Difficulté : Peu Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : feuille de marronnier, airain.

L'Alchimiste lance l'Ambre qui éclate sur la cible : elle se retrouve couverte de minuscules fragments qui s'étendent sur son corps jusqu'à former une armure d'Ambre de quelques centimètres — bonus : 6/6 ; enc. – 2. On ne peut la briser à moins de lui infliger quatre points de dégâts en une seule fois, auquel cas, elle vole en éclats.

L'Ambre carcéral

Difficulté : Peu Difficile (– 1).
Durée : vingt-quatre heures.
Catalyseurs : feuille de marronnier, bronze.

Cette Ambre est de couleur jaune, avec des traînées de bronze. L'Alchimiste doit la briser aux pieds d'une victime. Cette dernière se voit enfermée dans une gangue d'Ambre. Pour la libérer, il faut casser la gangue, ce qui est Peu Difficile (action exclusive), car l'Ambre est aussi fragile que le verre, mais peut se révéler dangereux pour la personne emprisonnée — Peu Meurtrier ; dégâts : 2.

L'Âme de la forêt

Difficulté : Peu Difficile (– 1).
Durée : une heure.
Catalyseurs : goutte d'eau de rosée, mousse, feuille de marronnier.

Cette Ambre est vert soutenu, avec des éclats bruns. Elle se lance sur une cible humaine qui prend immédiatement les couleurs de la forêt. Elle se déplace silencieusement, aussi souplement qu'un animal, et surtout elle est indécelable puisque camouflée dans les tons forestiers. Elle voit ainsi toutes les difficultés d'actions impliquant la discrétion décalée de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution lorsqu'elle est dans les bois.

La dissipation du Lithos

Difficulté : Assez Difficile.
Durée : instantané.
Catalyseurs : argent, plomb.

Cette Ambre est un cristal recelant des particules argentées très fines. L'Alchimiste doit la projeter sur un Nephilim en train de lancer un Sort d'Air ou d'Eau ; ce dernier est alors contré : rien ne se passe. Les « puces » de Stase éventuellement utilisés sont perdues. Il faut lancer la dissipation du Lithos avant que le Nephilim n'ait achevé son Sort, autrement dit, avant que l'Alchimiste sache si l'effet magique ciblé réussit ou échoue.

L'Ambre de la régénération

Difficulté : Assez Difficile.
Durée : une heure.
Catalyseurs : feuille de marronnier, cuivre, feuille de lierre, argile.

L'Ambre est de couleur jaune foncé, avec des traînées de cuivre un peu partout. L'Alchimiste doit la lancer sur la peau nue de sa cible, qui se recouvre d'une légère pellicule couleur cuivre. Elle peut alors régénérer les blessures qui lui ont été infligées à raison d'une case de la ligne de vie par tour de combat.

L'Ambre lithique

Difficulté : Assez Difficile (– 2).
Durée : vingt-quatre heures.
Catalyseurs : coquille d'œuf de serpent, éclat de marbre.

Cette Ambre est de la couleur de l'éclat de marbre qui a servi à sa fabrication. Elle se lance sur une statue de pierre et permet de l'animer temporairement. C'est l'Alchimiste qui la contrôle. La statue ne peut excéder les trois mètres de haut, ni avoir une masse de plus d'une tonne. Pour en animer une plus grande, il faut lancer à la fois plusieurs doses selon les modalités des Formules pluriciblées.

L'AMBRE LITHIQUE

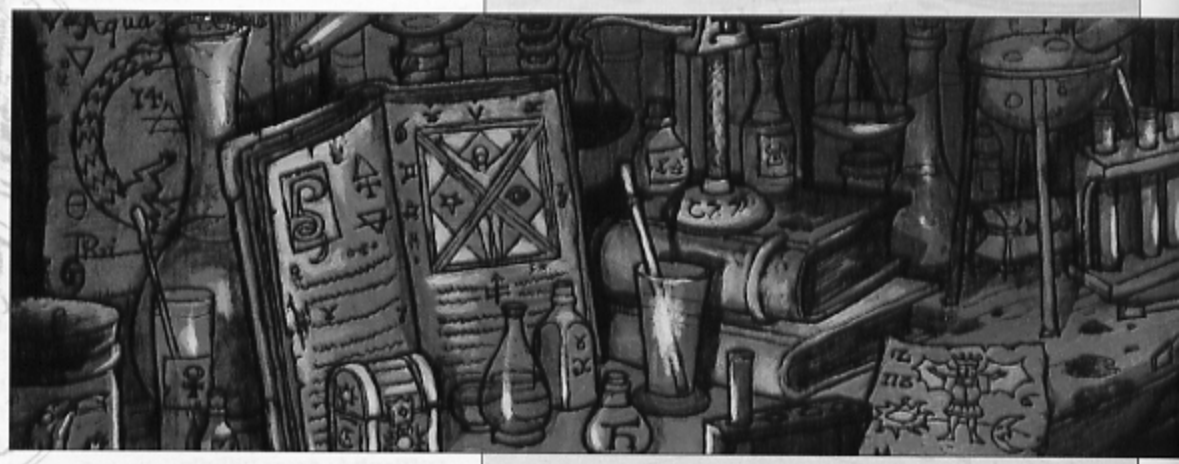
Caractéristique : Forte, Très Résistante, Peu Agile, Intelligent du Nephilim et Séduisant au choix du Nephilim !
Toutes les Compétences de cette statue liées à des actions physiques sont notées à Apprenti.
La taille de cette statue n'influence pas ses paramètres techniques.

Les Poudres

Le cercle impassible

Difficulté : Peu Difficile (– 2).
Durée : variable.
Catalyseurs : écorce de chêne, bronze.

L'Alchimiste doit former un cercle autour de sa victime avec cette Poudre. Aucune créature vivante ne peut y entrer, ni en sortir. En revanche, les projectiles, les objets et tout ce qui concerne les Sciences occultes peuvent franchir dans les deux sens le tracé. Le cercle peut être brisé, mais de l'extérieur uniquement : il suffit de disperser la Poudre qui le compose. Jusque-là, son effet est permanent.



La dévoreuse de lumière

Difficulté : Peu Difficile (– 2).
Durée : variable.
Catalyseurs : mousse, plomb, phosphore, écorce de chêne.

Cette Poudre bleue nuit doit être répandue sur un objet ou un tas d'objet ne dépassant pas un mètre cube. Ils deviennent alors quasi invisibles, car ils réfléchissent la lumière. Cette Formule ne fonctionne pas sur les êtres vivants, mais un Alchimiste un peu astucieux peut en recouvrir tous ses vêtements. L'objet ainsi enchanté confère un décalage de deux niveaux vers le haut à la difficulté de toute action visant à le voir, ou à le détecter, sur la Table universelle de résolution. Cet effet est permanent jusqu'à ce que la Poudre soit mouillée ou enlevée délibérément de l'objet.

La poussière d'hypnose

Difficulté : Peu Difficile (– 2).
Durée : une heure.
Catalyseurs : cristal, feuille de marronnier, belladone.

Cette Poudre est très douce au toucher. Une fois respirée par une cible humaine, elle la plonge dans un état de transe hypnotique profonde. La victime ne sait plus rien de ce qui lui arrive. On peut, cependant, en lui posant des questions habiles, lui faire dire la vérité, savoir quelle sont ses opinions et finalement qui elle est. Pour ce genre de manipulations, il faut faire un test d'Intelligent Peu Difficile modifiée par la Compétence magique de l'Alchimiste pour ce qui peut être considéré comme « à la surface » de l'esprit, Assez Difficile pour ce qui est enfoui un peu plus profondément, et Difficile pour ce qui a été refoulé. En réussissant un test d'Intelligent Assez Difficile, on peut faire oublier à la cible un événement court et qu'elle peut considérer comme mineur — un test Difficile pour faire disparaître un souvenir qui a plus d'ampleur.

La dissolution pulvérine

Difficulté : Assez Difficile. **Durée :** instantané.
Catalyseurs : argent, plomb.

Cette Poudre recèle des particules argentées très fines. L'Alchimiste doit la projeter sur un Nephilim en train de lancer un Sort de Feu et d'Air ; ce dernier est alors contré : rien ne se passe. Les « puces » de Stase éventuellement utilisés sont perdues. Il faut lancer la dissipation pulvérine avant que le Nephilim n'ait achevé son Sort, autrement dit, avant que l'Alchimiste sache si l'effet magique ciblé réussit ou échoue.

La poussière de hideur

Difficulté : Assez Difficile (– 2). **Durée :** trente jours.
Catalyseurs : chrysalide, arsenic, feuille de marronnier.

Cette Poudre noire-marron doit être lancée sur une cible humaine : celle-ci devient hideuse, perdant tout ce qui faisait sa beauté. Sa Caractéristique Séduisant est alors réduite à Pas Séduisant, et la plupart des gens la fuient, les enfants pleurent sur son passage, les autres sont étreints par la pitié : ses Proches deviennent Pas Sociable. Aucune vie sociale normale n'est envisageable après une telle Formule.

La poudre de démence

Difficulté : Assez Difficile (– 2). **Durée :** trente jours.
Catalyseurs : plomb, cristal, feuille de marronnier.

Cette Poudre tourbillonnante doit être respirée par une cible : celle-ci sombre immédiatement dans la folie. Elle a des hallucinations, ne sait plus où elle est ni qui elle est. D'un point de vue extérieur, elle a les yeux exorbités, bave et lance des imprécations et des grognements incompréhensibles.

Les Liqueurs

La liqueur de maladresse

Difficulté : Peu Difficile (– 1). **Durée :** une heure.
Catalyseurs : plomb, cendre, feuille de marronnier.

Cette Liqueur doit être lancée sur une cible humaine : celle-ci perd la coordination de ses mouvements, elle devient maladroite et gauche. Elle subit alors un décalage d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution pour tous ses jets impliquant Agile.

Le philtre de transparence

Difficulté : Peu Difficile (– 1). **Durée :** une heure.
Catalyseurs : feuille de marronnier, mousse.

Cette Liqueur doit être ingérée par une cible humaine qui devient transparente. Elle prend la couleur des murs, elle se fond dans le paysage. Bref, elle est quasiment invisible, ce qui veut dire qu'elle bénéficie d'un décalage de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution à la difficulté de tous jets requérant de la discrétion. Cependant, cette formule n'influe absolument pas sur le bruit qu'elle peut faire. Si elle fait tomber un vase sur du carrelage, il se brisera en faisant un grand vacarme.

La liqueur du mouvant

Difficulté : Peu Difficile (– 1). **Durée :** une heure.
Catalyseurs : plume de cygne, feuille de lierre, feuille de marronnier, cendre.

Cette Liqueur doit être ingérée par une cible humaine : celle-ci devient alors plus légère, plus rapide et ses mouvements sont toujours aussi précis. Elle se déplace deux fois plus rapidement et elle bénéficie d'une action normale de plus par tour.

La liqueur ophtalmique

Difficulté : Peu Difficile (– 2).
Durée : permanent.
Catalyseurs : écorce de chêne, éclat de marbre, cire.

Avec cette Liqueur, l'Alchimiste doit badigeonner le sol d'une pièce sur environ vingt centimètres carrés en un endroit découvert (pas de tapis, pas de moquette, etc.), puis en verser le reste dans un chaudron. À partir de ce chaudron, il peut voir tout ce qui se passe dans cette pièce — mais pas user de la Vision-Ka. Cet effet est permanent mais la Liqueur contenue dans le chaudron n'est pas réutilisable.

La dissipation de la liqueur

Difficulté : Assez Difficile.
Durée : instantané.
Catalyseurs : argent, plomb.

Cette Liqueur recèle des particules argentées très fines. L'Alchimiste doit la projeter sur un Nephilim en train de lancer un Sort de Terre ou de Feu ; ce dernier est alors contré : rien ne se passe. Les « puces » de Stase éventuellement utilisés sont perdues. Il faut lancer la dissipation de la liqueur avant que le Nephilim n'ait achevé son Sort, autrement dit, avant que l'Alchimiste sache si l'effet magique ciblé réussit ou échoue.

Le souffle liquide

Difficulté : Assez Difficile (– 2).
Durée : instantané.
Catalyseurs : chrysanthème, feuille de marronnier.

Cette Liqueur est parfaitement transparente si l'on excepte les irisations noires et mouvantes qu'elle contient. L'Alchimiste doit la faire boire à sa victime : celle-ci meurt dans l'instant. Elle présente tous les symptômes de la noyade (poumons remplis d'eau, etc.).

les SELENIM

GÉNÉRALITÉS

Les Sciences occultes des Nephilim prétendent expliquer totalement la dimension magique de l'univers. Pourtant, elles ignorent un élément capital de celle-ci : la Lune Noire. Et pour cause. Les Nephilim craignent leurs cousins maudits ; ils préfèrent les ignorer et donc négliger le Ka-Lune Noire, plutôt que d'affronter son existence.

La Lune Noire est née de la passion des Sauriens, et c'est elle qui souffle sur les Sciences occultes des Selenim. La noirceur qui les traverse est faite de cette démence dévastatrice. Et la folie la plus profonde recèle les pouvoirs les plus terrifiants. C'est en découvrant cela que les Selenim ressentirent le besoin d'inventer leurs propres Sciences occultes.

Comme les Sciences occultes des Nephilim, celles des Selenim sont au nombre de trois. Cela n'est pas le fruit du hasard. Après tout, Nephilim et Selenim se sont construits autour de la même culture, celle de l'Atlantide et des Champs magiques.

L'**Anamorphose** vise à la construction d'un Imago, image magique idéale et monstrueuse du Selenim. Elle permet à l'Immortel de manifester sur son simulacre les traits de cet avatar de Lune Noire, et d'y faire pousser ailes, crocs, tentacules et autres métamorphoses effrayantes et destructrices.

La **Conjuration** consiste à évoquer des effets-Dragon maudits et à les plier à sa volonté. Ces créatures de cauchemar, les Entités, doivent être manipulées avec prudence, car elles expriment toute la sauvagerie et l'impétuosité de la folie des Sauriens.

On aurait tort de croire que la mort est le dernier événement de la vie. Et la **Nécromancie** est là pour démontrer le contraire ! Les Nécromants apprennent, en se servant des cadavres, à entrer en contact avec les esprits des morts.

DÉFINITIONS

Sort : on désigne par ce terme tous les procédés magiques permettant d'obtenir un effet magique.
Cercle : il s'agit des étapes initiatiques des différentes Sciences occultes. Pour chacune d'entre elles, il en existe trois, le troisième permettant d'accéder à un stade supérieur d'existence.
Compétence occulte ou magique : c'est la Compétence employée pour lancer un Sort.
Focus : ce sont des instruments magiques permettant de lancer et d'écrire des Sorts. En fait, ils permettent de reconstruire celui-ci à partir de la description d'un mode opératoire. Étant de nature magique, un Focus est toujours détectable par la Vision-Ka. Un Selenim ne peut lancer un Sort qu'à condition que celui-ci soit gravé dans son Noyau, ou qu'il dispose du Focus adéquat.
Artefact : les artefacts sont des objets, généralement magnifiquement ouvragés, contenant des Ka-éléments et permettant d'affecter les Champs magiques afin de lancer un Sort.
Relique : objet contenant la totalité ou une partie de la mémoire d'un être magique.

LES VOIES DES SELENIM

Science occulte	Mot-clef	Praticien	Sorts	Ka-Lune Noire contre
Nécromancie	Corruption	Nécromant	Rite	Ka-Soleil + Tourment modifié par un Desmos
Conjuration	Domination	Conjurateur	Évocation	difficulté du Sort modifiée par un Appel
Anamorphose	Sublimation	Anamorphe	Aspect	difficulté de l'Aspect modifiée par un Morphe

SYSTÈME

Lancer un Sort

Même si les procédés permettant de lancer un Sort sont très variables d'une Science occulte à l'autre, au final, le test à effectuer est sensiblement le même. On doit confronter le Ka-Lune Noire du Selenim à la difficulté du Sort modifiée par le niveau de la Compétence occulte.

Les cycles de la Lune Noire

Le Ka-Lune Noire est un Ka-élément « parasite ». Il ne résulte pas des Éthers émanant du Soleil mais s'insinue sournoisement dans les autres Ka. Par conséquent, il ne subit pas directement l'influence des astres. En revanche, l'emprise de ceux-ci sur les cinq Éléments des Nephilim et sur l'Orichalque s'exerce par ricochet sur le Champ de Lune Noire. Tous les modificateurs de la Table des éphémérides (*cf.* Annexes) s'appliquent aux difficultés des Sorts.

Les Maladresses

Le Champ de Lune Noire est versatile, mais aussi impétueux. Une manipulation maladroite de la puissance qu'il recèle peut se révéler dévastatrice pour le Selenim. Chaque Science occulte connaît des Maladresses différentes.

Le Noyau

L'Entropie

Le Champ de Lune Noire est instable et délétère. Il a spontanément tendance à se disperser puis à disparaître, en ne laissant aucun résidu. Il s'agit d'une perte sèche appelée Entropie. Sans doute ce phénomène est-il lié à la nature profondément parasitaire de la Lune Noire.

Toutes les créatures de Lune Noire subissent cette triste réalité. Elles s'en protègent en satellisant autour de leur Noyau un flux de Lune Noire, la réserve. Mais, lorsque celle-ci est vide, le Noyau des Immortels subit l'Entropie. Une « puce » en Ka-Lune Noire du Noyau disparaît alors toutes les heures.

La réserve de Ka-Lune Noire d'un Selenim se vide à raison d'une « puce » par jour. Si la lune est nouvelle ou pleine, cette perte est doublée !

L'Assouvissement

Le Ka-Lune Noire s'évapore et la pratique des Sciences occultes des Selenim consomme des « puces » emmagasinés dans la réserve de Lune Noire. Ces deux phénomènes poussent les Selenim à chercher à reconstituer leur potentiel. Or, ces Immortels ont la faculté de se nourrir des émotions des hommes et donc de leur Ka-Soleil. Ce dernier est en fait transformé en Ka-Lune Noire par les Selenim. Ce sont ces « puces » d'énergie converties qui aliment la réserve de ces Immortels. Ce phénomène de transsubstantiation du Ka-Soleil en Ka-Lune Noire est appelé Assouvissement.

L'Assouvissement est méconnu de la plupart des Nephilim et à peine envisagé par les êtres humains. Ce phénomène occulte est l'expression d'une loi magique aussi puissante que celle de la sympathie : la loi de l'érotisme. L'érotisme est la force par laquelle les opposés s'attirent, et se transforment l'un en l'autre. L'homme est attiré par la femme, la lumière du soleil crée l'ombre, le mal et le bien ne peuvent exister que l'un par rapport à l'autre. Or, le Ka-Soleil et le Ka-Lune Noire occupent des positions exactement symétriques : ils répondent à cette loi générale.

Les Selenim peuvent donc se nourrir sur les individus. Pour qu'un de ces Immortels puisse se nourrir sur un groupe, il est nécessaire que chacun des membres de cet ensemble partage une même émotion. Les concerts et les prières en commun sont autant de manifestations dont se délectent les Selenim tant la ferveur qu'ils suscitent exalte le Ka-Soleil.

Plus l'émotion est intense, plus le Selenim peut se nourrir en quantité. Lorsqu'il se nourrit sur un individu seul, le joueur d'un Selenim confronte sur la Table universelle de résolution le Ka-Lune Noire de son personnage au Ka-Soleil de sa victime. Lorsqu'il se nourrit sur un groupe, on considère le Ka-Soleil le plus élevé.

En fonction de l'intensité de l'émotion, le Selenim vole plus ou moins de « puces » de Ka-Soleil, qu'il convertit en « puces » de Ka-Lune Noire — ces « puces » sont emmagasinées dans la réserve du Selenim. Bien sûr, un Selenim ne peut voler plus de Ka-Soleil qu'un être humain « contient ». Pour chaque « puce » de Ka-Soleil que le Selenim vole, sa réserve augmente d'une « puce ».

Lorsqu'il se nourrit sur un groupe, la perte de « puces » de Ka-Soleil est répartie aléatoirement parmi les membres du groupe.

Le Ka-Soleil se reconstitue spontanément à la vitesse d'une« puce » par heure. Pendant cette phase de récupération, la victime se sent lasse, amorphe, déprimée... et ne parvient pas à prendre de décision satisfaisante à ses yeux.

L'ASSOUVISSEMENT

Assouvissement	Exemple de victimes	« Puces » volés sur : un individu	un groupe
Pas Difficile	Coma	0	1
Peu Difficile	Spectateur d'un navet Sommeil profond	1	2
Assez Difficile	Amoureux Sommeil paradoxal (rêve)	3	3
Difficile	Gagnant du loto	4	5
Très Difficile	Intégriste témoin d'un miracle	5	7

Note : la dernière « puce » de Ka-Soleil du niveau Pas Initié ne peut être absorbé lors d'un Assouvissement. Le Selenim doit attendre que sa victime ait régénéré ses « puces » de Ka-Soleil pour poursuivre sa collecte.

Si le joueur obtient une Maladresse sur son jet de dé, il se produit les deux effets suivants :

- le nombre de « puces » que son personnage aurait dû absorber est prélevé sur sa réserve. Si celle-ci est vide à la suite de cette fuite, le Selenim tombe en Entropie ;
- la Lune Noire qui a fui de sa réserve se mêle sournoisement au Ka-Soleil de sa victime. En cas d'Assouvissement sur un groupe, le Ka-Lune Noire se disperse parmi les victimes, en se répartissant aléatoirement. La(es) victime(s) est(sont) alors

contaminée(s) par la Lune Noire et développent leur Caractéristique Maudit.

Graver un Sort

Pour lancer un Sort, un Selenim doit soit disposer du Focus adéquat, soit avoir gravé celui-ci dans son Noyau.

Pour graver un Sort, l'Immortel doit se concentrer une journée entière sur le Focus adéquat. Si son auteur assiste le Selenim, ce temps est réduit de moitié.

La recherche ésotérique

Les activités du Culte de Lilith et de l'Arcane-sans-Nom ont rendu la quête des Focus extrêmement ardue. La recherche ésotérique pour les Selenim est donc plus difficile que pour les Nephilim, et elle pose deux types de problèmes :

- les informations sont souvent disséminées dans différents lieux (bibliothèques publiques, bibliothèques privées, herméthèques, etc.) ;
- et elles sont difficilement accessibles (accès limités, informations cryptées).

Ces obstacles nivellent la difficulté de toutes les recherches ésotériques sur la Lune Noire.

Les quelques règles qui suivent sont indicatives. Lorsque la recherche d'une information ésotérique constitue la trame d'un scénario, elles sont évidemment caduques. En revanche, pour toutes les recherches ésotériques plus communes, ces informations doivent permettre d'indiquer rapidement le succès ou l'échec de l'action, ainsi que le temps nécessaire à l'obtention d'informations valables.

La difficulté

Lors d'une recherche ésotérique, la première étape consiste à déterminer la difficulté de cette action. Plus l'information recherchée est précise, ou risque potentiellement de mettre en danger une faction du monde occulte, plus la difficulté est élevée.

En fonction de l'appartenance du chercheur au Culte de Lilith ou à l'Arcane-sans-Nom — s'il n'appartient à aucune de ces factions, l'Immortel est dit Orphelin — les difficultés de recherche des Focus, et des Focus uniquement, changent.

Le temps de la recherche

Plus le chercheur passe de temps à chercher, plus il a de chances de trouver une information satisfaisante. Chaque jour de quête intensive (huit heures de travail), le joueur du quêteur tente un test d'Intelligent avec Recherche d'information — ou toute autre Compétence adéquate (Usages (Universitaire), Connaissance (Administration), etc.

En cas d'Échec, le temps de recherche écoulé n'est néanmoins pas perdu. En effet, tous les cinq tests, la difficulté baisse d'un niveau. Dès que le D20 indique une Réussite, le chercheur a trouvé une information lui permettant d'accéder directement à ce qu'il cherche précisément.

Si un joueur décide que son Immortel est pressé dans sa recherche, il peut décider que celui-ci agit dans la précipitation. Dans ce cas, il peut effectuer deux tests par jours de travail intensif, ou un test par demi-journée de travail intensif. Dans ce cas, la difficulté augmente de deux niveaux.

Les Focus

Les Focus peuvent prendre toutes sortes de formes. La plupart du temps, ce sont des livres, mais cela peut être une mélodie, un tableau... La seule limitation est qu'un Focus est toujours un objet unique. Les Selenim aiment faire des Focus baroques, étranges ou morbides, inspirant l'effroi, comme pour rappeler au quêteur qu'il s'engage dans une voie où l'on ne peut jamais faire demi-tour.

En raison de la nature spécifique de l'Anamorphose (voir plus bas), il n'existe aucun Focus pour cette Science occulte.

Difficulté d'une recherche ésotérique

Difficulté	Exemple
Pas Difficile	Biographie d'un occultiste célèbre.
Peu Difficile	L'influence d'un Immortel dans un complot.
Assez Difficile	Lutte intestine au sein d'une société secrète.
Difficile	Description précise d'une Stase.
Très Difficile	Le numéro de téléphone portable d'un des chefs d'un Arcane mineur.

Recherche de Focus

Sort	Orphelin	Adopté de l'Arcane-sans-Nom	Membre du Culte de Lilith
Peu Puissant	Assez Difficile	Peu Difficile	Pas Difficile
Assez Puissant	Difficile	Assez Difficile	Peu Difficile
Très Puissant	Très Difficile	Difficile	Difficile

Déchiffrer

Cette grande variabilité des supports des Focus induit nécessairement de nombreux problèmes de déchiffrement. Pour pouvoir utiliser un Focus, il faut d'abord en découvrir les méandres, les pièges destinés à égarer le profane ou l'indigne.

Pour ce faire, le joueur d'un Selenim doit réussir un test de Ka contre la difficulté de déchiffrement du Focus, modifiée par son niveau dans la Compétence employée pour créer le Focus. Par conséquent, un Focus dissimulé dans une mélodie ne pourra être déchiffré que par un Immortel ayant quelques notions en Art (Musique).

La difficulté de déchiffrement est déterminée lors de la création du Focus par son auteur.

Si un Selenim dispose de l'aide de l'auteur lors du déchiffrement, cette difficulté baisse d'un niveau.

Créer

Pour créer un Focus, il faut soit avoir gravé le Sort, soit disposer d'un autre Focus.

Si le Focus est créé à partir d'un Sort gravé, on doit effectuer un test de Ka contre une difficulté qu'on choisit librement, modifiée par le niveau de Compétence correspondant à la forme du Focus: Langue pour un Focus écrit, Art (Peinture) pour un tableau, etc. La difficulté de déchiffrement est égale à la difficulté de création du Focus.

Si le Focus est créé à partir d'un autre, il faut d'abord déchiffrer ce dernier. Cela fait, on peut retranscrire le Sort dans un Focus de n'importe quelle forme. Pour ce faire, le joueur d'un Selenim doit effectuer un test de Ka contre la difficulté du Focus original, modifiée par le niveau de Compétence correspondant à la forme du nouveau Focus.

Les **artefacts**

Les artefacts sont des éléments extrêmement importants du monde occulte. En effet, ils permettent à un Selenim de lancer un Sort qu'il est normalement incapable d'utiliser. De plus, ces objets magiques utilisant leur propre réserve de Ka-Lune Noire, n'importe qui connaissant les moyens de l'activer peut en employer les ressources. Il n'est donc pas nécessaire d'être un Selenim pour utiliser un artefact contenant un Sort de Selenim.

Créer

La première étape dans la création d'un artefact est le façonnage de l'objet. C'est au cours de cette étape que le Selenim fait entrer l'objet dans la danse démente de la Lune Noire. Il est impossible de transformer un objet profane en artefact.

La qualité du travail fourni lors du façonnage de l'artefact influe directement sur sa puissance. Pour fabriquer l'objet, le joueur de l'Immortel doit réussir un test d'Agile contre une difficulté qu'il choisit librement et qu'il modifie par son niveau de Compétence Savoir-faire (Artisanat choisi). Plus cette difficulté est élevée, plus le façonnage prend de temps, plus l'objet est beau, et plus il contient de « puces » de Ka-Lune Noire, qui permettront de lancer le Sort. Le nombre de « puces » de Ka-Lune Noire pouvant être incorporés dans l'objet est égal au double du nombre de jours passés au façonnage, et induit la difficulté du façonnage.

La seconde étape consiste à incorporer un Sort dans l'objet. Pour ce faire, il faut lancer le Sort en question à la fin du façonnage et dépenser, en une seule fois, un nombre de « puces » de Ka-Lune Noire issus de sa réserve égal au double du coût de lancement du Sort. Dès ce moment, l'artefact contient une « puce » de Ka-Lune Noire. Enfin, le Selenim doit créer une clef pour activer l'artefact. Il peut s'agir d'un mot que l'utilisateur doit prononcer, d'un geste particulier, ou encore d'un signe à tracer au sol ou sur un parchemin. Quiconque exécute cette clef en touchant l'artefact utilise le pouvoir magique qu'il contient. Il reste encore à alimenter en quantité suffisante l'objet en énergie magique, en « puce » de Ka-Lune Noire. N'importe quel Selenim peut alimenter la réserve de l'artefact avec sa propre réserve.

Utiliser

Pour utiliser un artefact, il suffit d'effectuer la clef prévue pour son déclenchement, en touchant l'objet. Puis, on dépense un nombre de « puces » de la réserve de l'artefact égal au coût de lancement du Sort. Aucun test n'est nécessaire: la réussite est automatique. Lancer un Sort à partir d'un artefact prend une action à moins que la clef soit longue à employer.

Tant qu'il reste au moins une « puce » de Ka-Lune Noire dans l'artefact, celui-ci reconstitue spontanément sa réserve à raison d'une « puce » par jour. En revanche, si l'artefact est totalement vidé, il perd définitivement ses propriétés, redevenant un objet profane.

Un artefact crée toujours autour de lui des perturbations dans les Champs de Lune Noire. En raison de cette perturbation, deux artefacts contenant le même Sort ne peuvent garder leurs propriétés s'ils sont à moins de trois mètres l'un de l'autre. Lorsque le fait se produit, ils redeviennent des objets profanes.

NOTE: *l'Anamorphose n'admet pas d'artefact.*

Créer un **artefact**

Temps de façonnage	Difficulté
Deux jours	Pas Difficile
Trois jours	Peu Difficile
Quatre jours	Assez Difficile
Cinq jours	Difficile
Six jours	Très Difficile

La progression initiatique

Pour entrer dans un Cercle supérieur, le Selenim doit disposer d'un total de huit niveaux dans les Compétences occultes de son Cercle. Une fois que le Selenim a atteint le cercle supérieur, il possède les compétences de ce dernier à Profane.

La Nécromancie

Présentation

Il faudrait être fou pour croire que la mort est la fin de quoi que ce soit. Elle est à peine une étape dans l'existence d'un individu. Le passage de vie à trépas est, du point de vue d'un Selenim, un événement résolument anecdotique. Lorsque le corps d'un humain cesse physiologiquement de fonctionner, la moitié de son Ka-Soleil s'évanouit dans les Champs magiques. Cette dispersion est sans doute due au traumatisme que constitue la mort : le défunt ne parvient pas à conserver à son Ka-Soleil la cohérence qui le maintient. L'autre partie de ce qu'on pourrait appeler l'âme, le Ka-Soleil résiduel, reste fixée au cadavre. Or, celui-ci renferme une partie de la conscience et des souvenirs du défunt.

La Nécromancie permet d'agir sur le Ka-Soleil résiduel, de le manier, d'entrer en contact avec les morts et de rétablir un lien entre l'au-delà et le monde des vivants. Les Nécromants savent générer des fantômes, c'est-à-dire créer, ou plutôt susciter, des êtres qui passent de la mort à une nouvelle vie. Mais ils savent aussi faire l'inverse. Non pas faire passer quelqu'un de vie à trépas — tout le monde est capable de le faire —, mais inclure dans le Noyau de Ka-Soleil d'un humain une part de Ka-Lune Noire, symboliquement lié à la mort.

Et c'est là la grande révélation de la Nécromancie : la Lune Noire est un pont, un lien, entre la vie et la mort. Et comme tous les ponts, on peut le franchir dans les deux sens.

La Pavane

La Pavane, appelée aussi par les Selenim le Chant des morts, recèle bien des secrets. Lorsque les Sauriens ont créé la Lune Noire, ils ont également créé un stock de Ka-Lune Noire occultant les autres Éléments. Lorsque les Nephilim l'ont détruit, ils l'ont rendu délétère, et l'ont voué à disparaître. Ce sont les Selenim qui ont sauvé ce Ka de la disparition inéluctable à laquelle il était promis, en créant l'écologie de la Lune Noire.

En se nourrissant du Ka-Soleil des humains, les Selenim transforment une partie de ce Ka en un flux de Lune Noire, la Pavane. Cette émanation, d'une part, évolue autour de leur Noyau dans la réserve, et, d'autre part, nourrit le Champ de Lune Noire.

Puis, les Selenim transforment ce flux en stock, sous la forme d'Imago, de Royaume, d'Entités… Le stock représenté par la Lune Noire diffuse alors à son tour le flux, le Champ maudit.

On peut considérer ce flux de deux manières. Perçu par la Vision-Ka, ce flux est le Champ maudit. Mais perçu par l'Ouïe-Ka, il est le Chant des morts, la Pavane.

Comme tous les Champs magiques, le Champ maudit n'est pas qu'une simple énergie. Il a également une signification analogique et symbolique, qu'il tient de ses créateurs : la passion, la folie et la terreur.

Dès que la folie ou la peur s'insinue dans une conscience, la Lune Noire peut s'y engouffrer. Mais ces sinistres sentiments peuvent également habiter des objets, comme des bâtiments, ou même les restes putrides d'un humain, ce qui explique qu'on puisse pratiquer la Nécromancie.

Définitions

Desmos : les Compétences occultes de Nécromancie.

Rites : les Nécromants appellent ainsi leurs Sorts, par référence aux rites funéraires.

Sans-repos : un cadavre magiquement animé — la plupart du temps sorti de sa tombe et dans un état effrayant et grotesque de putréfaction.

Mort-vivant : on appelle ainsi les vivants corrompus par la Lune Noire. Ils ont un pied dans la mort et l'autre dans la vie.

Fantôme : c'est ainsi qu'on appelle les esprits des morts sortis de leur cadavre.

Des fantômes ??

La Nécromancie est la Science occulte par laquelle le Selenim apprend qu'il y a un continuum entre la vie et la mort. Qu'un humain soit mort ou vivant n'a guère d'importance. Il s'exprime et se manifeste simplement sur des modes différents. Mais il n'y a absolument rien de normal dans la manifestation d'un mort dans le monde des vivants, ni dans la relation qu'un vivant peut entretenir avec l'au-delà. Renverser la frontière séparant vie et mort nécessite une trahison du réel.

La Nécromancie est corruption.

Du symbolique et du social

Cercle	Titre	Attribut	Couleur (matière)
Premier	Fossoyeur	Une vanité du XVII[e] siècle	Noir (toile)
Deuxième	Embaumeur	Un crochet d'embaumeur	Noir (cuir)
Troisième	Imputrescible	Un crâne métallique	Noir (ossements)

La Nécromancie repose sur la maîtrise de Desmos — du Grec « Lien ». Ceux-ci sont traités comme des Compétences. Il en existe huit, répartis dans les trois Cercles de cette Science occulte.

Les Desmos servent à employer des Rites manipulant l'âme, lui faisant franchir la frontière normalement à sens unique séparant vie et mort.

Du symbolique et du social

Les Nécromants sont en général des personnages taciturnes. Il faut dire à leur décharge qu'ils sont souvent largement occupés par leurs fantômes. Pourtant, ils ont pris l'habitude de se parer de divers signes de reconnaissance, afin de se signaler les uns aux autres. Les profanes voient dans ces symboles en général morbides une expression de l'insupportable cynisme des Nécromants. Mais c'est là faire injustice aux sinistres Selenim, qui ne voient dans ces signes qu'ironie et expressions de la vanité de l'existence.

Les Desmos du premier Cercle

Spiritisme : permet d'entrer en contact avec les morts, de leur parler, d'entendre leurs réponses, et de détecter leur présence lorsque celle-ci n'est pas évidente. En effet, il n'y a pas que dans les cimetières que les cadavres sont ensevelis…

Clairvoyance : permet de manipuler les fantômes, et d'atténuer leurs souffrances.

Animation : permet de créer et de manipuler les Sans-repos.

Les Desmos du deuxième Cercle

Possession : permet de posséder le corps d'un vivant grâce à un fantôme.

Au-delà : permet de se projeter dans les Champs de Lune Noire.

Corruption : permet de créer et de manipuler les morts-vivants.

La mort

Le destin du Ka-Soleil

Lorsqu'un être humain meurt, la moitié de son Ka-Soleil, arrondie au niveau supérieur, se dissout dans les Champs magiques. L'autre moitié est liée au cadavre. En principe, cette part disparaît avec le cadavre. Pourtant, lorsque le Ka-Soleil est particulièrement important, il garde sa cohérence au-delà de la disparition de son enveloppe charnelle.

À moins qu'un Selenim lutte contre ce phénomène, tous les cinquante ans, un niveau d'Initié (Ka-Soleil), et non une « puce », s'évapore définitivement.

La mémoire

Un mort ne conserve jamais la totalité de ses souvenirs — parmi lesquels se trouvent ses Compétences. La moitié d'entre eux disparaît. Cela dit, un souvenir ne disparaît jamais totalement. Il en reste toujours un petit quelque chose, qui n'est pas forcément exploitable par le Selenim.

En ce qui concerne les Compétences, le mort garde toujours au moins le souvenir du niveau Apprenti lorsqu'il était Compagnon et le niveau Compagnon lorsqu'il était Maître.

La non-vie

Le passage de vie à trépas est en général traumatisant. En effet, personne ne s'attend à ce que la vie après la mort consiste en un enfermement dans son corps en décomposition. Il n'y a ni réincarnation, ni paradis, ni enfer, ni dissolution immédiate dans un hypothétique néant. Finalement, pour un mort, l'enfer, c'est l'ennui qui meuble sa nouvelle condition. Seul avec ses souvenirs, ses remords et ses rancœurs, un mort n'est quasiment jamais en mesure de faire quoi que ce soit sans l'aide d'un Selenim. Seule une volonté particulièrement puissante ou des circonstances magiques trop complexes pour qu'on les évoque ici permettent à un mort d'agir par lui même.

Cette triste condition fait des morts des personnages particulièrement difficiles à manipuler. Dès que le Selenim leur offre l'occasion de quitter l'éternel ennui dans lequel ils sont plongés, ils rechignent à regagner leur « océan sans remous ».

Les fantômes

On appelle fantôme la conscience d'un mort portée par son Ka-Soleil résiduel. Celui-ci ne peut avoir à peu près aucune action sur le monde qui l'entoure. Toutefois, il continue de percevoir ce qui se passe autour de son cadavre. Il entend, voit, sent, etc. Les morts attachent donc de l'importance aux visites qu'on peut leur faire.

Le fantôme est attaché à son cadavre. Il ne peut normalement pas s'en éloigner de plus cinq mètres par niveau de Ka-Soleil.

Le Nécromant, pour pratiquer son art, doit sans cesse entrer en contact avec les esprits. Or, il ne dispose que de peu de moyens de coercition à leur encontre. Il doit donc s'attirer leurs bonnes grâces pour que ceux-ci lui soient fidèles.

Effectuer un Rite

Le corps

De façon générale, pour effectuer un Rite, un Nécromant a besoin soit du cadavre du fantôme sur lequel il souhaite agir, soit de la personne « vivante » lorsqu'il s'agit de morts-vivants. En effet, le Rite nécessite de se situer à moins de niveau Ka-Soleil mètre(s) du corps.

L'état de décomposition du corps n'a aucune importance. L'essentiel est que la totalité restante du corps soit à la disposition du Selenim. Lorsque le cadavre est tombé en poussière, aucun Rite n'est

possible. Parfois, lorsqu'ils veulent garder longtemps un cadavre, les Selenim sont contraints de pratiquer l'embaumement, ou, de nos jours, de garder les corps dans du formol.

Si le Selenim ne peut ou ne veut se servir du corps, il peut utiliser un objet qu'affectionnait particulièrement le mort. Dans ce cas, on augmente d'un niveau le Ka-Soleil de l'esprit du défunt. Bien entendu, cette manipulation est strictement impossible lorsqu'on cherche à employer la Nécromancie sur un vivant, pour le transformer en mort-vivant par exemple.

Le Tourment

L'esprit d'un mort est nécessairement tourmenté par sa nouvelle condition. La plupart des morts désirent achever une action entreprise commencée de leur vivant. Cette insatisfaction dans la non-vie est appelée le Tourment. Celui-ci est sans doute le principal obstacle qu'un Selenim rencontre lorsqu'il souhaite manipuler l'esprit d'un fantôme.

Le Tourment est un paramètre de l'esprit d'un mort. Il s'exprime comme une Caractéristique qui s'ajoute au niveau de Ka-Soleil du mort lorsque le Selenim tente un Rite.

Le niveau du Tourment dépend des circonstances de la mort et de l'idée qu'un mort se fait de sa vie passée. Un génie arraché à la vie alors qu'il n'avait pas terminé son œuvre majeure est généralement Très Tourmenté (5), alors qu'un vieillard résigné n'est que Peu (2) ou Pas Tourmenté (1).

Plus un mort est Tourmenté, plus il est difficile d'entrer en contact avec lui. Les Selenim veillent donc à rendre le séjour d'après vie des morts moins pénible, en apaisant leurs souffrances.

Système

Pour que son Selenim réussisse à lancer Rite, un joueur doit opposer le niveau d'Initié de son personnage au Ka-Soleil de l'esprit plus son Tourment. Cette difficulté est modifiée par son niveau dans la Compétence occulte concernée. Pour que le Rite fonctionne, le Selenim doit en outre dépenser un nombre de « puces » de sa réserve de Ka-Lune Noire dépendant du Rite. Que celui-ci réussisse ou échoue, ces « puces » sont perdues.

LE TOURMENT

Tourment	Individu tourmenté
Pas Tourmenté	Vieillard satisfait de la vie qu'il a vécue
Peu Tourmenté	Personne morte dans la crainte
Assez Tourmenté	Victime d'un assassinat
Tourmenté	Ancien simulacre de Nephilim
Très Tourmenté	Initié d'un Arcane mineur ayant failli à sa mission

Conditions rituelles

Pour qu'un Rite réussisse, certaines conditions, outre la présence du cadavre ou de l'humain que l'on souhaite transformer en mort-vivant, doivent être réunies.

La transe mortuaire : lorsqu'un Selenim utilise la Nécromancie, il entre en contact avec les morts grâce aux Harmoniques de la Pavane. Cela l'empêche de faire toute autre action simultanément. De plus, ses perceptions sont comme abolies pendant le Rite. Il n'est averti que des dangers immédiats.

Le Champ maudit : si le Champ de Lune Noire est absent de l'endroit où officie le Nécromant, tout Rite est impossible.

Le cadavre : celui-ci, ou au moins un objet ayant appartenu au mort, est absolument nécessaire.

Maladresses

Lorsque le Selenim est malhabile dans son art, ou lorsqu'un ensemble de circonstances magiques imprévisibles se produit, le Nécromant subit une Maladresse. Il s'agit d'une distorsion violente du Champ de Lune Noire qui provoque divers effets négatifs, tant sur le Selenim que sur l'esprit sur lequel il souhaite agir.

Ce genre d'événement se produit lorsque le résultat d'un D20 indique une Maladresse. Les Maladresses sont déterminés aléatoirement en fonction du Cercle auquel appartient le Rite qu'utilise le Selenim.

Premier Cercle

Le Selenim qui entreprend l'exploration de la Nécromancie entame son périple par l'exploration des trois premiers Desmos. Le premier Cercle de Nécromancie est avant tout une phase exploratoire.

MALADRESSES DU PREMIER CERCLE

D20	Maladresse
1-4	Vieillissement du corps
5-8	Entropie du soleil
9-12	Torture du défunt
13-16	Fascination
17-20	Évaporation de la réserve

Maladresses

Vieillissement du corps : trop brutalement baigné de Lune Noire, le corps vieillit instantanément de cinquante ans, risquant de tomber en poussière, ce qui rend toute manipulation de Nécromancie impossible.

Entropie du soleil : un niveau de Ka-Soleil du mort se transmute instantanément en Ka-Lune Noire, et se dissout aussitôt dans la Pavane, emportant ainsi une partie des souvenirs, voire le mort dans l'oubli.

Torture du défunt : le défunt ne supporte pas d'être tiré de sa torpeur mortuaire. La folie s'insinue un peu plus en lui. Son Tourment augmente d'un niveau.

Fascination : le Nécromant est fasciné par l'esprit du mort auquel il s'adresse. Il plonge ses sens de Selenim dans les plis et les replis de sa personnalité, émerveillé par tant de complexité. Il reste en transe pendant niveau de Tourment heures. Mais il reste averti des dangers immédiats.

Évaporation de la réserve : trop sollicité, le Champ de Lune Noire environnant cherche spontanément à se reconstituer, puisant pour ce faire dans la réserve du Selenim. Celle-ci est immédiatement divisée par deux, arrondie à l'entier supérieur.

Rites

Tous les Rites de premier Cercle demandent une minute de préparation. Il est possible de réduire cette durée à un tour de combat en multipliant par deux la dépense de « puce » de Ka-Lune Noire.

Rites de Spiritisme

Les Rites qui suivent permettent d'entrer en contact avec un mort de façon très superficielle. Pour ce faire, les Selenim préfèrent employer la Clairvoyance ou la Vision. Mais le Spiritisme sert surtout à atténuer la barrière qui sépare le monde des morts de l'au-delà, à détecter les fantômes… En outre, il permet de s'adresser aux morts, sans leur permettre de se manifester physiquement.

Localisation

Coût : 2.

Ce Rite permet de détecter le Ka-Soleil résiduel situé à moins de réserve maximale mètres du Selenim. Autrement dit, si un cadavre se trouve dans ce périmètre, fût-il bien dissimulé, le Selenim devine

où il se trouve. Ce pressentiment se manifeste par un flash visuel montrant le cadavre ainsi que quelques indices permettant de trouver facilement l'endroit ; ou par un appel de détresse de l'âme en perdition, lui indiquant où se trouve le corps, etc.

Note : *ce Rite ne nécessite aucun jet de dé.*

Conversation

Coût : 2.

Ce Rite permet de discuter avec un mort pendant réserve maximale minutes. Celui-ci entend les paroles que le Selenim prononce à haute voix. Le Selenim entend la voix du mort comme si elle lui était chuchotée.

Ultime conseil

Coût : 5.

Ce Rite permet au Nécromant d'envoyer un esprit auprès de l'un de ses proches, afin qu'il puisse lui prononcer une ultime parole, par-delà la tombe. On entend par proche l'ensemble de ceux que le mort considérait comme ses Alliés (*cf.* Les simulacres), ainsi que la totalité de sa descendance. Les mots prononcés par l'esprit restent à son entière discrétion.

Certains Selenim utilisent ce Rite comme monnaie d'échange pour plier les esprits à leur volonté. D'autres les emploient pour livrer des messages aux vivants. Enfin, quelques Nécromants emploient ce Rite pour tous les morts qui en font la demande.

Si le Selenim est présent lorsque l'esprit s'adresse à ses proches, il peut tenter un Assouvissement Assez Difficile.

Vision des yeux morts

Coût : 5.

Ce Sort fait apparaître au-dessus du cadavre une vision fantomatique des dernières minutes de sa vie. En général, cette image est assez précise. Elle se déroule devant le Nécromant comme si celui-ci avait assisté à la scène tel un esprit observant en surplomb.

Cette vision ne produit aucun son, ni ne permet au Selenim d'employer sa Vision-Ka.

Le froid messager

Coût : 1 par mot.

Ce Rite permet au Nécromant de projeter un esprit dans les courants de Lune Noire, afin que celui-ci transmette un message choisi par le Selenim à n'importe quelle forme de vie, même magique. Le destinataire doit néanmoins se trouver sur Terre.

Unisson

Coût : 3 par mort sollicité.

Ce Rite permet de mobiliser l'attention de plusieurs morts, au choix du Nécromant, sur une question particulière. Les esprits des morts travaillent de concert et mettent en commun l'ensemble de leurs ressources pour répondre aux attentes du Selenim. Bien sûr, ils ne peuvent travailler qu'à partir des informations dont ils disposent. Certains Selenim emploient ce Rite pour se faire dicter des livres par quelques grands écrivains réunis en conférence.

Pour lancer ce Rite, on prend pour difficulté le mort dont le niveau de Ka-Soleil additionné à celui de Tourment est le plus fort.

Réduction en sels essentiels

Coût : 10.

Ce Rite permet de conserver un esprit au-delà de la décomposition totale de son cadavre. Le Selenim doit brûler le cadavre, et en récupérer les cendres avant de les enchanter. Celles-ci sont alors inaltérables et renferment l'esprit.

Cela dit, le fantôme perd toujours un niveau d'Initié (Ka-Soleil) tous les cinquante ans.

Rites de Clairvoyance

Esprit frappeur

Coût : 5.

Ce Rite permet à un esprit de se manifester de façon sonore dans un rayon de cent mètres autour de l'emplacement de son cadavre, ou dans tout lieu qu'il a fréquenté assidûment de son vivant. Il peut ainsi frapper les objets, provoquant des bruits de chocs. De plus, il peut renverser de petits objets, comme des verres, pour manifester sa présence. L'effet du Rite dure une nuit.

Ces manifestations terrorisent les humains, et la plupart des Nephilim, s'ils échouent en confrontant leur Ka-Soleil au Ka-Lune Noire du Selenim responsable. On considère que dans ces conditions, tout travail intellectuel est impossible, action Difficile, et qu'il est Très Difficile de trouver le sommeil. En outre, l'esprit peut employer ces capacités pour communiquer avec les vivants, en utilisant machines à écrire et autres claviers d'ordinateur.

Reflets d'outre-tombe

Coût : 7.

Ce Rite est une variante de « Esprit frappeur ». Il permet pendant un jour et une nuit au fantôme qui en bénéficie de se manifester de façon visuelle, soit dans un rayon de cent mètres autour de son cadavre, soit dans des lieux qu'il a assidûment fréquentés de son vivant. Il peut faire apparaître son corps déformé par la mort dans les miroirs, projeter son ombre... Il apparaît dans les limites du champ de vision de ceux qui se trouvent dans le lieu.

En général, voir ainsi le reflet de quelqu'un qu'on croyait mort est profondément dérangeant. Tous les témoins confrontent leur Intelligent à une difficulté égale au Ka-Soleil du fantôme plus son Tourment. En cas d'Échec, les témoins sont pris de terreur, et tentent de fuir par tous les moyens. En cas de Maladresse, ils fuient et refusent de revenir sur les lieux pendant niveau de Tourment semaine.

Frappe thanatonaute

Coût : 5.

Contrairement aux autres Rites, celui-ci ne prend qu'un tour d'incantation. Il permet d'infliger des blessures grâce à un

fantôme. La victime doit se trouver à moins de cent mètres du cadavre, ou de ce qui en tient lieu — sels essentiels, objet appartenant au mort. Elle subit un nombre points de dégâts égal à la somme des niveaux de Ka-Soleil et de Tourment du fantôme. Cette source de dommage est Assez Meurtrière.

Hantise

Coût : 10.

Grâce à ce Rite, le Nécromant peut attacher un fantôme non pas à son cadavre, mais à un bâtiment que celui-ci a fréquenté de son vivant. Si le Rite réussi, le fantôme ne disparaît pas avec son cadavre, mais avec le bâtiment qu'il hante. Il y bénéficie de tous les avantages procurés par « Esprit frappeur » et « Reflets d'outre-tombe », sans limitation de durée.

En revanche, il perd un niveau d'Initié (Ka-Soleil) chaque année et gagne dans la même durée deux niveaux en Tourment.

Mirage de la conscience torturée

Coût : 8.

En employant ce Rite, le Nécromant plonge l'esprit dans une euphorie plaisante et grisante. Ainsi, il oublie momentanément sa sinistre condition. Son Tourment baisse instantanément de deux niveaux. L'euphorie dure une nuit. Celle-ci passée, le retour à la réalité est très pénible pour l'esprit. Il retrouve un niveau de Tourment majoré d'un niveau par rapport à sa situation avant le Rite.

Sérénité

Coût : 8.

Ce Rite permet au Nécromant de faire disparaître de la mémoire d'un esprit les souvenirs qui causent son Tourment. Mais pour ce faire, il faut mutiler l'esprit d'une partie de son Ka-Soleil. Ainsi, le Nécromant peut faire baisser le Tourment d'un niveau en amputant le fantôme de cinq « puces » en Ka-Soleil.

Les souvenirs associés au Tourment — souvent, les circonstances de la mort — sont irrémédiablement perdus.

Rites d'Animation

Éveil d'un Sans-repos

Coût : 5.

Ce Rite permet de transférer du Ka-Lune Noire dans un cadavre. Ainsi, le fantôme qui lui est attaché peut l'animer et le contrôler.

Le Sans-repos est soumis à l'Entropie. Il perd une « puce » de Ka-Lune Noire toutes les six heures sur les cinq que lui a fournis le Selenim. Lorsque leur Ka-Lune Noire tombe à zéro — zéro « puce » et Pas Initié —, le Rite cesse de fonctionner. À tout moment, le Nécromant qui a créé le Sans-repos peut réapprovisionner sa réserve.

Le Sans-repos peut utiliser l'ensemble des Compétences dont il se souvient. Ces Caractéristiques sont celles qu'il avait de son vivant moins un niveau (minimum : Pas). Le Sans-repos ainsi animé subit les malus dus à son état de décomposition. Ses membres éventuellement absents ne repoussent pas, et le processus de putréfaction n'est pas arrêté.

Les Sans-repos ne sont pas soumis aux malus dus aux blessures, ne ressentent pas la peur, et ne peuvent être victimes de folie. En fait, leur état les rend froids et détachés. Bien qu'ils soient déjà morts, leur infliger suffisamment de blessures les renvoie à leur état de cadavre inanimé.

Linceul d'acier

Coût : 7.

Ce Rite permet de recouvrir un Sans-repos d'une pellicule chitineuse et malodorante. Le Sans-repos bénéficie d'une armure — bonus : 2/2 ; enc. 0. Cette armure est due à une métamorphose définitive.

Tentacules du trépassé

Coût : 7.

En lançant ce Rite sur un Sans-repos, le Nécromant équipe celui-ci d'une paire de tentacules noirâtres qui semblent faits de vers et de terre de cimetière, longs d'un mètre cinquante — Peu Meurtrier ; 2. Le Sans-repos peut les utiliser comme bon lui semble. Ces tentacules disparaissent au prochain crépuscule.

Griffes de l'agonie

Coût : 8.

Ce Rite permet au Nécromant de doter le Sans-repos de son choix d'ongles longs et rigides. Ceux-ci sont aiguisés comme des lames de rasoir — Très Meurtrier ; 2. Les dommages qu'ils infligent sont aussi magiques. Ils disparaissent au bout d'une nuit.

Entropie ralentie

Coût : 5.

Ce Rite permet de ralentir l'Entropie d'un Sans-repos, de façon définitive. Le Sans-repos qui en bénéficie ne perd plus qu'une « puce » de Ka-Lune Noire par nuit.

Infect rassasiement

Coût : 5.

Ce Rite permet à un Sans-repos d'aller collecter du Ka-Soleil pour son maître, de le nourrir à distance. Pour ce faire, le Sans-repos doit confronter Ka-Soleil plus Tourment à une difficulté égale au niveau d'Initié (Ka-Soleil) de sa victime. En cas de Réussite, il transmet directement deux « puces » de Ka-Soleil au Nécromant. Un Sans-repos ne peut effectuer ce prélèvement que deux fois par nuit. Le Sans-repos ne peut se nourrir lui-même de cette façon.

L'effet de ce Rite dure une semaine.

Inlassable retour

Coût : 8.

En lançant ce Rite sur un Sans-repos, le Nécromant le rend insensible aux dégâts. Le fait qu'il perde des cases de la ligne de vie n'a plus aucune importance. Il continue de se mouvoir tant que ses capacités strictement mécaniques le permettent. Pour l'arrêter, il faudra donc lui couper bras et jambes. Ceux-ci continueront-ils de se tortiller sinistrement au sol.

Ce Rite cesse dès que le Sans-repos n'est plus en mesure de se déplacer.

Deuxième Cercle

En entrant dans le deuxième Cercle, le Selenim entrevoit l'immense complexité de la mort et son effroyable puissance. Il apprend à rendre la frontière entre la vie et la mort perméable, et à faire passer son propre esprit d'un côté puis de l'autre. Seule cette expérience personnelle de la mort lui permet de comprendre l'essence de la Lune Noire et son importance pour l'univers.

Maladresses

Hostilité : les actes magiques du Selenim ont irrité les esprits. Ceux-ci lui sont hostiles pendant un jour et une nuit. Tous les tests de Desmos voient leur difficulté augmenter d'un niveau pendant ce temps.

Inconscience : le Nécromant voit la Lune Noire refluer en lui. Son Noyau ne supporte guère ce traitement, et son simulacre sombre instantanément dans l'inconscience jusqu'au prochain crépuscule.

Brûlure du chant des morts : la Pavane que manipule le Nécromant devient assourdissante. Lui, ainsi que tous les Selenim se trouvant dans un rayon de cent mètres, perdent l'ouïe jusqu'au crépuscule.

Entropie du Noyau : la Pavane devient un flot tumultueux qui fait vaciller le Noyau du Nécromant comme un bouchon de liège dans une tempête, emportant avec elle une « puce » du Noyau du Selenim.

Obsession : l'esprit sur lequel le Selenim opérait devient haineux. Il s'attache au Noyau du Nécromant, et le hante — comme s'il s'agissait d'un lieu. Le Selenim entend les suppliques fielleuses du fantôme pendant dix jours. Toutes les actions requérant un minimum de concentration (travail intellectuel, minutieux, magique, etc.) voient leur difficulté augmenter d'un niveau.

Rites

Tous les Rites de deuxième Cercle demandent une heure de préparation. Il est possible de réduire cette durée à une minute en multipliant par deux la dépense de « puce » de Ka-Lune Noire.

Rites de Possession

Pour l'ensemble de ces Rites, le Nécromant utilise l'esprit d'un mort pour s'immiscer dans celui d'un vivant. Le vivant en question doit se trouver à moins de réserve maximale mètres du cadavre de l'esprit. Le fantôme confronte son Ka-Soleil additionné à son Tourment au niveau d'Initié (Ka-Soleil) de sa victime sur la Table universelle de résolution.

Infâme subterfuge

Coût : 7.

La victime est en état d'hypnose. Le Nécromant peut profiter de cet état pour loger de faux souvenirs dans la mémoire de sa victime. Ces derniers entrent en contradiction avec la mémoire de la cible, car celle-ci n'est pas effacée. Par conséquent, la victime est troublée : son subconscient résout le paradoxe en faisant passer ces faux souvenirs pour des rêves. Mais il lui faut un mois lunaire pour opérer cette « tricherie ».

Ce Sort n'affecte pas les Nephilim mais bien leur simulacre — ainsi que les Ar-Kaïm.

Mémoire

Coût : 8.

Lors de ce Rite, la victime se rend toujours compte de l'intrusion de l'esprit du mort. Seuls ceux qui possèdent une forte volonté (Ka-Soleil à Initié ou Très Initié) ne succombent pas à la plus entière terreur lors de ce viol de la conscience.

L'esprit peut fouiller la mémoire de la victime pour y apprendre un souvenir répondant à une question précise posée par le Nécromant. Ce souvenir est immanquablement subjectif. Il comporte des déformations et des interprétations. Dès que le fantôme a trouvé la réponse à sa question, ce qui lui prend niveau de Tourment heure, il sort du corps de la victime, et s'en va répondre au Selenim.

Ce Sort n'affecte pas les Nephilim mais bien leur simulacre — ainsi que les Ar-Kaïm.

Oubli hypnotique

Coût : 10.

La victime est en état d'hypnose. Le Nécromant peut profiter de cet état pour détruire un souvenir de la victime. Pour ce faire, le Selenim doit connaître précisément le souvenir en question.

Le subconscient de la victime comble le trou laissé par le souvenir comme il peut : soit en le reconstituant, soit en laissant une béance suspecte, dont la cause peut elle-même être sujette à reconstitution (« j'ai pris un coup sur la tête, et puis plus rien »). Le subconscient reconstitue toujours le véritable souvenir au bout d'un mois lunaire.

On entend par souvenir une séquence d'événements reliés à un thème précis : les vacances au Grand Bornant, l'attaque

Maladresses du deuxième Cercle

D20	Maladresse
1-4	Hostilité.
5-8	Inconscience.
9-12	Brûlure du chant des morts.
13-16	Entropie du Noyau.
17-20	Obsession.

du repère des Adoptés de tel Arcane Majeur, etc. Il est possible de faire oublier une Compétence grâce à ce Rite.

Un Selenim habile veillera lui-même à combler la mémoire de la victime en opérant un infâme subterfuge. Dans ce cas, le subconscient ne reconstitue aucun souvenir. L'oubli est donc définitif. Seul un Sort permet de faire rejaillir le souvenir original, dont il reste toujours quelques traces.

Ce Sort n'affecte pas les Nephilim mais bien leur simulacre — ainsi que les Ar-Kaïm.

Hystérie hideuse

Coût : 8.

La victime devient hystérique pendant niveau de Ka-Lune Noire minutes. Une écume blanche lui coule des lèvres, ses traits sont déformés par un rictus chaotique, et ses mouvements deviennent anarchiques. Seule une minorité d'êtres humains parvient à rester debout dans un tel état, les Très Endurants. Souvent, l'esprit en profite pour utiliser la victime, en la faisant parler. C'est ainsi qu'on a vu certains possédés parler des langues qu'ils ne connaissent pas.

Ce Sort n'affecte pas les Nephilim mais bien leur simulacre. Celui-ci devient hystérique. Si le joueur du Nephilim ne réussit pas un test d'Initié (Ka dominant) contre Ka-Soleil plus Tourment du fantôme, son personnage tombe en Ombre. Ce Sort n'a pas d'effet sur les Ar-Kaïm.

Vol de l'âme

Coût : 10.

La victime est possédée par l'esprit, de la même façon qu'un Nephilim peut posséder un humain. La volonté de la victime est donc abolie, et c'est le fantôme qui contrôle le corps pendant au plus une semaine. S'il commet une Maladresse en utilisant les Compétences de la victime, il est immédiatement éjecté du corps. Il en va de même s'il met de façon évidente en péril la vie de la victime. Ce Rite peut affecter les simulacres des Nephilim et les Ar-Kaïm. Mais pour qu'il réussisse, le fantôme doit également battre le Ka dominant de l'Immortel. Dans ce cas, celui-ci

- subit en effet une réincarnation, s'il est un Nephilim ;
- perd le contrôle de son corps, mais peut utiliser ses Talents à l'insu du fantôme, s'il est un Ar-Kaïm.

Parasite impie

Coût : 8.

Le Nécromant doit choisir trois Compétences dont il suppose que la victime a connaissance. Chaque fois que celle-ci utilise l'une de ces trois Compétences, elle subit un « Vol de l'âme ».

Le fantôme se retire spontanément dès qu'il commet une Maladresse en utilisant une Compétence de la victime.

Léthargie morbide

Coût : 8.

Ce Rite fait entrer la victime dans un état apathique pendant niveau d'Initié (Ka-Soleil)

de la cible plus Tourment du fantôme heures. Elle murmure des paroles dénuées de sens, mais empreintes d'une détresse et d'une horreur indicibles suggérées par le fantôme.

Rites de Corruption

Ces Rites ne nécessitent pas d'entrer en contact avec un mort, mais avec un vivant. Pour déterminer la difficulté, on prend donc en compte le Ka-Soleil du vivant. Aucun de ces Sorts ne peut s'appliquer à un simulacre possédé par un Immortel ou toute autre entité de Ka (Ka-Soleil exclu, évidemment).

Malédiction de Lilith

Coût : 5 + nombre de « puces » transférées au mort-vivant.

En employant ce Rite, un Nécromant fait entrer un vivant dans le royaume des morts — créant ainsi un mort-vivant. Il lui insuffle du Ka-Lune Noire, le mettant en symbiose avec la Pavane.

Le mort-vivant subit une Entropie d'une« puce » de Ka-Lune Noire par nuit sur ceux que le Selenim lui a transmis. Il n'a aucun moyen de se nourrir seul, et seul le Nécromant qui l'a créé peut lui fournir du Ka. Lorsque la réserve d'un mort-vivant tombe à zéro, celui-ci sombre dans une folie destructrice et meurtrière, qui se termine invariablement par un suicide. Systématiquement, un mort-vivant poussé à une telle extrémité tente de détruire son créateur.

Ce Rite lie donc de façon définitive le mort-vivant au Nécromant.

Mort-vivant visionnaire

Coût : 5.

En lançant ce Rite sur un mort-vivant qu'il a créé, le Nécromant lui confère la Vision-Ka des Selenim jusqu'au crépuscule. Le mort-vivant peut utiliser celle-ci à loisir.

Don sinistre

Coût : 8.

Ce Rite permet à un Nécromant de conférer trois Rites de Nécromancie de son choix au mort-vivant qu'il a créé pendant un jour et une nuit. Le mort-vivant peut les utiliser à sa guise. En revanche, il ne paye que la moitié des coûts avec sa propre réserve. L'autre moitié est prélevée sur la réserve du Selenim, où qu'il se trouve.

Armure de l'astre saurien

Coût : 12.

En lançant ce Rite sur un mort-vivant qu'il a créé, le Nécromant lui confère la capacité de se servir de sa réserve comme d'une armure. Ainsi, il peut convertir cinq « puces » de sa réserve un bonus d'armure de 1/1 pendant une heure. Passé ce délai, les « puces » de Ka-Lune Noire convertis sont perdus.

Ce Rite prend fin au bout d'un jour et une nuit.

Ignoble ravitaillement

Coût : 15.

Grâce à ce Rite, un mort-vivant peut nourrir son maître à distance. Pour ce faire, il doit battre le Ka-Soleil de sa victime avec son Ka-Lune Noire. En cas de Réussite, il transmet instantanément deux « puces » de Ka-Soleil au Nécromant qui l'a créé. Ce Rite fait effet pendant une semaine.

Macchabée subreptice

Coût : 10.

Grâce à ce Rite, le Nécromant confie à un mort-vivant qu'il a créé la capacité de se dissimuler dans l'ombre. Toutes ses actions ayant trait à la discrétion voient leur difficulté décalée de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution lorsqu'il est dans l'ombre ou l'obscurité.

Au bout d'un jour et une nuit, ce Rite cesse de faire effet.

Aliéné nyctalope

Coût : 8.

Ce Rite permet de conférer à un mort-vivant la faculté de voir dans l'obscurité la plus totale comme en plein jour. Le blanc des yeux du mort-vivant devient doré dès que le Rite est réussi.

Ce Sort dure vingt-quatre heures.

L'au-delà

Lorsqu'il utilise l'un des Rites d'au-delà, le Nécromant sort de son corps. Celui-ci présente alors à peu près tous les signes de la mort. En fait, on peut encore déceler quelques rares battements cardiaques — moins d'un par minute. Le Nécromant, loin de son corps, n'a a priori aucun moyen de surveiller sa dépouille. Mais il est prévenu d'un danger mortel immédiat pour son corps. Dans l'au-delà, le Selenim ne perçoit le monde profane que de façon lointaine : les sons lui parviennent étouffés, les images sont plus sombres, et les objets semblent entourés d'un halo blafard. Le toucher, le goût et l'odorat sont totalement abolis. En revanche, le Selenim perçoit avec une extrême netteté le Champs de Lune Noire mais confusément les autres.

Rites d'au-delà

Tous ces Rites utilisent l'esprit d'un mort comme un véhicule. Le Nécromant lie son Noyau au Ka-Soleil du fantôme pour voyager dans l'au-delà.

Voyage dans l'au-delà

Coût : 8.

Ce Rite permet au Nécromant de se déplacer dans l'au-delà. Il peut se mouvoir à une vitesse de niveau de (Ka-Soleil plus Tourment) x 5 kilomètres/heure dans un rayon de niveau de Ka-Soleil x 100 mètres autour du cadavre du fantôme, dans n'importe quelle direction, quels que soient les obstacles physiques pendant niveau de Ka-Soleil plus Tourment heures.

Pilleur de tombe

Coût : 3 par heure.

Grâce à ce Rite, le Nécromant peut depuis l'au-delà forcer un fantôme à le suivre. Pour ce faire, le Selenim doit réussir à battre le Ka-Soleil du fantôme avec son Ka. Cela fait, il pourra attacher le fantôme à n'importe quel cadavre, y compris celui d'un animal.

Si ce cadavre est déjà occupé par un mort, le Selenim peut faire fuir celui-ci sans qu'aucun test soit nécessaire. L'infortuné exproprié se dissout dans les Champs magiques en une heure. Ce triste sort est horrible pour certains, une délivrance pour d'autres. Les morts voisins sont révoltés par un tel acte.

Obédience traîtresse

Coût : 8.

En utilisant ce Rite, le Nécromant se jette sur le Ka-Lune Noire d'un mort-vivant dont il n'est pas l'auteur. Il peut alors lui voler toutes les « puces » de sa réserve et les remplacer par autant de « puces » de sa réserve personnelle. Le joueur du Nécromant effectue alors un test d'Initié Assez Difficile. En cas de Réussite, le mort-vivant ne peut plus être nourri que par celui-ci.

Liche

Coût : 2 par cm³ d'objet.

Grâce à ce Rite, le Nécromant projette un objet dans l'au-delà, et en confie la garde à un fantôme. L'objet y reste pendant niveau de (Ka-Soleil plus Tourment du fantôme) x 5 heures. Le Nécromant peut le récupérer à tout moment. Le joueur doit alors confronter son Ka au Ka-Soleil plus Tourment du fantôme sur la Table universelle de résolution, à condition de se trouver à moins de cent mètres du cadavre.

Caresse mortelle

Coût : 10.

Avec ce Rite, le Nécromant peut infliger de graves blessures à une cible quelconque. Il percute sa cible — Meurtrier ; somme des niveaux de Ka-Soleil plus Tourment points de dégâts. La moitié de ces dégâts, arrondie au supérieur, est magique.

Si le Nécromant attaque une seconde fois la même cible dans la même nuit (ou journée), la victime peut se défendre. On effectue alors un test de Ka contre le Ka-Soleil plus Tourment du fantôme. En cas de Réussite, le Nécromant réintègre immédiatement son corps, et le fantôme qu'il chevauchait est dissout.

Réincarnation temporaire

Coût : 15.

Ce Rite très puissant permet à un Nécromant de changer temporairement de corps. Pour ce faire, il doit être dans l'au-delà. De là, le fantôme qu'il chevauche doit vaincre le Ka de sa victime. En cas de Réussite, l'âme, et donc le Ka-Soleil de la victime, se trouve instantanément attachée au cadavre du fantôme, faisant une première expérience, généralement traumatisante, de la mort.

Le Nécromant peut alors piloter le corps comme s'il était un Nephilim. Néanmoins, il ne peut utiliser aucune Compétence de son hôte, ni fouiller ses souvenirs, car l'âme de celui-ci ne se trouve plus dans son corps. Le Selenim ne peut donc utiliser que les Caractéristiques de ce simulacre.

Utiliser ce Rite contre un Nephilim nécessite de battre son Ka dominant et non celui de son simulacre. En cas de Réussite, le Nephilim subit une réincarnation, et l'âme de son corps d'accueil est instantanément attachée au cadavre du fantôme que chevauche le Nécromant.

Note : *ce Rite ne fonctionne pas sur les Ar-Kaïm.*

Séjour akashique

Coût : 1 par jour.

Ce Rite permet à un Nécromant d'utiliser le Ka-Soleil du fantôme qu'il chevauche pour se rendre dans l'Astral. Il doit connaître l'entrée du Plan subtil qu'il souhaite visiter, et celle-ci ne doit pas être hors de portée du Selenim (c'est-à-dire à moins de cent mètres du cadavre, ou à moins de (Ka-Soleil plus Tourment du fantôme) x 2 kilomètres si le Nécromant utilise préalablement le voyage dans l'au-delà).

Dans l'Astral, le Nécromant ressemble à un mélange de lui-même et du corps du fantôme qu'il chevauche. Sa voix change sans cesse, passant de la sienne propre à celle du mort.

LA CONJURATION

Présentation

La Conjuration est aussi appelée Kabbale noire. Elle permet d'appeler des effets-Dragon de Lune Noire, les Entités, de les dompter et de leur faire accomplir diverses actions.

En effet, l'une des manifestations des Champs de Lune Noire est la Pavane, qui est, en quelque sorte, « sonore ». Or, des embryons de Noyaux de Ka-Lune Noire flottent dans ces courants magiques, attendant d'être révélés au monde.

Ces embryons sont la cristallisation de toute les émotions des humains qui sont sur le seuil de la mort : en ces derniers instants, toutes ces émotions se figent, créant des Noyaux de Ka-Lune Noire.

La Conjuration consiste donc à appeler, au sens propre du terme, ces embryons et à finir de les modeler grâce à la Pavane. Ces processus sont codifiés en Sorts par les plus puissants Selenim qui cherchent toujours à engendrer davantage d'Entités.

Cette Science occulte repose sur la maîtrise d'Appels, des Compétences magiques.

Le Conjurateur appelle, de diverses manières, les Entités par l'intermédiaire de la Pavane. Elles se matérialisent, encore sauvages, et doivent être maîtrisées : cette procédure est aussi incluse dans les Évocations. Il faut faire attention : les Entités sont plus ou moins dociles, et certaines ne se laissent jamais totalement dompter.

Du symbolique et du social

Les Conjurateurs sont peu entourés pour deux raisons évidentes. En effet, ils sont conscients du danger extrême que représente leur art magique et ne veulent pas exposer des innocents aux conséquences fâcheuses que peuvent avoir leurs pratiques douteuses. Mais surtout, ils sont jaloux de leurs connaissances : il y a peu de Focus de Conjuration et la puissance que recèlent les Évocations peut se révéler à double tranchant. Il règne un climat de pénurie dans les sphères de Conjuration qui incite les Conjurateurs à être discrets et à vendre (cher) leurs informations.

Même les moins avertis peuvent reconnaître les Conjurateurs à leur manie de la pratique musicale et aux instruments peu courants qu'ils portent toujours sur eux.

Les Appels

Les Appels du premier Cercle

Appel du Pacifiste : permet de conjurer des Entités vouées à l'apaisement et au bien-être (parfois relatif tout de même) des autres, qu'ils soient vivants ou morts.

Appel du Savant : permet de conjurer des Entités qui peuvent révéler des connaissances sur ce qui a été, ce qui est et ce qui sera.

Appel du Tortionnaire : permet de conjurer des Entités pouvant emprisonner, entraver voire neutraliser un ennemi ou un gêneur.

Les Appels du deuxième Cercle

Appel du Soldat : permet de conjurer des Entités guerrières, pouvant mettre en déroute les combattants les plus aguerris.

Appel du Fou : permet de conjurer des Entités qui ont pour fonction de rendre fou, à plus ou moins long terme et pour plus ou moins longtemps, n'importe quel être humain normalement constitué.

KABBALE NOIRE OU CONJURATION ?

La confusion de terminologie entre Kabbale noire et Conjuration provient d'un quiproquo remontant aux origines de cette Science occulte.
En effet, les Selenim ont découvert assez tôt qu'ils pouvaient « invoquer » des créatures de Ka-Lune Noire. Ils ont compris ultérieurement que ces Entités n'étaient que des effets-Dragon qu'ils domptaient. La confusion s'est produite à la naissance de la Kabbale : les Selenim ne l'ont comprise que très partiellement, au point de croire qu'ils pratiquaient une variation de celle-ci, variation qu'ils qualifièrent de « noire ».
Or, les créatures de Kabbale ne sont pas des effets-Dragons, elles ont une vie, des relations sociales et pour la plupart, un niveau de conscience bien supérieur à celui des Entités de la Conjuration. Il n'y a aucune notion de monde, ou de Sephirah, dans la Conjuration. Il n'est pas non plus question de trouver l'Unique.
La méprise a été peu à peu éclaircie par les Kabbalistes devenus Selenim qui, attirés par la Kabbale, ont voulu continuer leurs recherches avec la Kabbale noire. Réalisant la méprise de leurs frères de Lune Noire, ils contribuèrent à briser les idées reçues et démontrèrent l'altérité de la Kabbale noire. C'est à eux que l'on doit la terminologie plus claire de Conjuration, qui remet ainsi les choses à leur place.

DÉFINITIONS

Appel : nom des Compétences occultes de Conjuration.
Évocations : Sorts de Conjuration.
Conjurateur : personne qui se sert d'une Évocation pour appeler une Entité.
Entités : effets-Dragon de Lune Noire appelés grâce à une Évocation.
Entropie : processus au terme duquel une Entité se dissout dans les Champs de Lune Noire.

DES EFFETS-DRAGON ?

La Conjuration est une Science occulte dangereuse et paradoxale. En effet, les Nephilim ne voient des effets-Dragon que leur sauvagerie et leur imprévisibilité. Or, les Selenim, grâce à la capacité qui leur permet de percevoir les Champs de Lune Noire, la Ouïe-Ka, ont compris que les Entités étaient maîtrisables. Ils jouent avec les sons de la Pavane pour envoûter les effets-Dragon qu'ils conjurent, tels des charmeurs de serpents, et pour imposer leur volonté, tout en sachant qu'un échec peut se révéler désastreux.
La Conjuration est domination.

DU SYMBOLIQUE ET DU SOCIAL

Cercle	Titre	Attribut	Couleur (matière)
Premier	Charmeur	Une flûte de roseau	Noir (toile)
Deuxième	Dresseur	Une lyre	Noir (cuir)
Troisième	Démiurge	Un orgue	Noir (ossements)

Appel de l'Annihilateur: permet de conjurer des Entités qui sont réputées pour être les plus dangereuses. Elles permettent d'altérer, de ronger ou de souiller les différents Ka.

Vie et mort des Entités

De l'Entropie

Lorsqu'une Entité est appelée, elle apparaît avec le Ka-Lune Noire qui est indiqué pour chaque Évocation. Mais, du fait même que la nature de ce Ka est volatile et instable, ce niveau a tendance à baisser. Le rythme de l'Entropie est indiqué pour chaque Évocation. Lorsqu'elle a perdu tout son Ka, l'Entité disparaît. Il faut, éventuellement, l'évoquer à nouveau.

Il est à noter que, bien que la puissance magique de l'Entité soit en perpétuelle diminution, les niveaux de ses Caractéristiques et de ses quelques Compétences ne varient jamais.

Caractéristiques et Compétences

Il peut paraître absurde de donner ainsi les Caractéristiques et les Compétences de créatures quasi immatérielles et dont l'intelligence et le savoir sont inexistants ou quasi mécaniques. Pourtant, elles interagissent bien avec le monde physique tel que nous le connaissons, et peuvent effectuer des actions physiques en dehors des effets du Sort, sont automatiques et ne requièrent aucun jet de dé.

Dans ces conditions, lorsque rien n'est précisé, elles peuvent affecter n'importe quelle forme de vie, naturelle comme magique. Si elles s'attaquent à un type de cible en particulier, l'information est indiquée dans le texte de l'Appel.

Les Caractéristiques et les Compétences dépendent directement du niveau de Ka-Lune Noire des Entités (qui correspond à la difficulté de l'Évocation).

Les Entités n'ont pas de Caractéristique Intelligent ou Séduisant, mais parfois, elles accomplissent des actions qui semblent relever de ces domaines. Toutes ces actions sont alors accomplies à l'aide de leur Ka-Lune Noire: en effet, ce qui pour des êtres intelligents relève de la réflexion est instinctif chez ces créatures. Elles sont conçues pour effectuer certaines actions non physiques mais, tout comme une machine n'est pas intelligente et donc incapable d'improviser et de s'adapter, elles ne peuvent aller au-delà de ce « programme ».

CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

Ka-Lune Noire	Niveau des Caractéristiques	Nbr de Compétences	Niveau des Compétences
Pas Initié	Peu/Peu/Pas	2	Compagnon
Peu Initié	Assez/Assez/Peu	2	Compagnon
Assez Initié	« ... »/« ... »/Assez	3	Compagnon
Initié	Très/Très/« ... »	3	Maître
Très Initié	Très/Très/Très	3	Maître

Lorsque le joueur d'un Selenim réussit son test d'Appel, l'Entité comprend les ordres qu'il lui a donnés sans avoir à effectuer un autre jet de dé.

Procédure d'Évocation

Système

Avant de lancer le D20 pour déterminer si le Sort a été lancé avec succès, le Selenim dépense autant de « puces » de sa réserve que l'Entité conjurée possède de niveaux de Ka-Lune Noire: un pour Pas Initié, deux pour Peu Initié, etc.

Si le D20 indique un Échec, l'Entité appelée n'apparaît pas et les « puces » de Ka-Lune Noire sont perdues.

Le Selenim doit aussi produire un air musical qu'il peut exécuter de deux façons. De l'air musical dépend le temps d'Évocation.

Si le Selenim dispose du temps et des instruments nécessaires — flûte de roseau pour le premier Cercle, lyre pour le deuxième Cercle —, il conjure la créature au terme d'un air qui dure cinq minutes par niveau de Ka-Lune Noire de l'Entité conjurée.

Si le Selenim est pressé, ou qu'il ne dispose pas des instruments qui conviennent, il peut appeler l'Entité avec sa voix, en entonnant l'air musical nécessaire. La difficulté du test est alors décalée d'une ligne vers le bas dans la Table universelle de résolution. Dans ce cas, **l'Évocation ne prend qu'un tour pour une Entité du premier Cercle, deux tours pour une Entité du deuxième Cercle.**

Conditions évocatoires

Pour qu'une Évocation réussisse, certaines conditions doivent être réunies.

Le Champ de Lune Noire: s'il est absent de l'endroit où officie le Conjurateur, l'Entité ne peut être appelée.

La mélopée: le Conjurateur doit produire l'air musical qui convient.

La transe évocatoire: la mélopée absorbe totalement l'esprit du Conjurateur: il est incapable d'accomplir une autre action lorsqu'il appelle une Entité et se rend d'ailleurs à peine compte de ce qui se passe autour de lui, à moins que cela ne le touche directement. Dans ce cas, s'il est en danger de mort, sa transe est brisée et l'Évocation interrompue. Les « puces » de Ka-Lune Noire ne sont cependant pas dépensées.

Maladresse

Lors d'une Maladresse, le Conjurateur, commettant une erreur fatale dans son rituel d'Appel, ne produit qu'une cacophonie. Il a donc non seulement échoué dans son Évocation, mais il n'a pas réussi à maîtriser l'Entité, si elle s'est matérialisée alors que les « puces » de la réserve ont été dépensées. Dans ce cas, le joueur lance le D20, et consulte la table de Maladresse du Cercle de l'Entité.

Premier Cercle

Maladresses

Erreur d'Évocation : le Selenim s'est trompé dans sa mélopée, il invoque une Entité appartenant au même Appel que celle qu'il désirait mais qui ne correspond pas à ce qu'il voulait. Le MJ doit choisir (au hasard ou en fonction des circonstances) une Entité dans l'Appel désiré.

Erreur d'Appel : le Selenim s'est trompé dans le genre d'harmoniques qu'il fallait produire. Non seulement l'Entité désirée n'apparaît pas, mais se manifeste à sa place une créature correspondant à un autre Appel. Le MJ doit choisir une Entité dans un Appel autre que celui qui était désiré.

Entité déliquescente : le Selenim a produit d'atroces fausses notes, rendant son Entité difforme et infirme. Elle apparaît en ne possédant qu'une « puce » en Ka-Lune Noire et toutes ses Caractéristiques sont minorées de deux niveaux (minimum : Pas).

Fuite : le Selenim n'a pas réussi à maîtriser l'Entité qui, apeurée, fuit le plus loin qu'elle peut de cet atroce tortionnaire. Elle est alors complètement sauvage et attaque toute chose ou toute personne essayant de la rattraper et de la dompter. Elle ne disparaît que par Entropie.

Incompréhension : le Selenim n'a pas réussi à dompter correctement l'Entité, qui n'a rien compris de ce qu'il voulait. Elle effectue alors sa tâche avec diligence, mais n'importe comment. Elle se trompe de lieu, de cible, etc.

Maladresses du Premier Cercle

D20	Maladresse
1-4	Erreur d'Évocation
5-8	Erreur d'Appel
9-12	Entité déliquescente
13-16	Fuite
17-20	Incompréhension

Format de description des Évocations

Ka-Lune Noire : c'est la difficulté de l'Évocation, et, en changeant l'adjectif, le Ka-Lune Noire de l'Entité.
Entropie : c'est l'Entropie de l'Entité, et donc ce qui détermine sa « durée de vie ».
Compétences : liste des Compétences que possède l'Entité.
Visibilité : si oui, elle est visible par tous, si non, elle n'est visible qu'en Vision-Ka Lune Noire, ou avec le Domaine de Magie « Sentir ».

Appels

Appel du Pacifiste

Les Voix enchanteresses qui effacent les douleurs

Ka-Lune Noire : Pas Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle de minces femmes portant des robes grecques et ayant la tête couverte d'un épais voile. Ces Entités sont translucides et ne parlent jamais.

Elles se regroupent au chevet des humains traumatisés, blessés ou mourants, et chantent pour apaiser leurs souffrances. Leur chant n'est pas perceptible par l'ouïe humaine bien qu'il s'adresse directement au système nerveux pour progressivement le déconnecter. Le résultat est une plaisante somnolence qui dure quelques heures sans effets secondaires particuliers.

Ces Entités sont régulièrement évoquées par les Selenim compatissants, désireux de soulager les souffrances d'humains trop éprouvés. On en trouve toujours une ou deux dans les hôpitaux, notamment dans les ailes consacrées aux mourants.

L'Anémone d'or, dérisoire récompense des rêveurs défunts

Ka-Lune Noire : Peu Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle une anémone de mer géante, assez peu mobile, avec un visage dépourvu de traits au centre d'un buisson de tentacules.

La fonction de cette Entité est de récompenser les morts qui, pour une raison ou pour une autre, ont plu au Selenim. La

créature s'attache à un mort, l'enveloppe, lit ses souvenirs et lui « construit » un rêve « sur mesure ». Le défunt se retrouve plongé dans une vision d'un réalisme total, qui répond à ses rêves les plus secrets. La plupart du temps, ils sont faciles à contenter, il suffit de leur donner l'illusion qu'ils sont de nouveau en vie, entourés de leurs proches.

Le Tourment du mort baisse de deux niveaux après le passage de l'anémone, mais il revient progressivement à son niveau de départ à raison d'un niveau toutes les cinq nuits.

La Pierre de l'insensible

Ka-Lune Noire : Peu Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : oui.

Le Conjurateur voit un léger nuage noirâtre se matérialiser devant lui : il lui désigne une cible humaine ou même un simulacre et l'Entité s'accroche à elle en prenant la forme d'une pierre semblable à l'onyx fichée dans son front mais elle tente d'être la moins visible possible. L'humain ainsi marqué devient insensible à toute émotion. Il est donc impossible de « s'assouvir » sur lui.

Cet Appel est surtout pratiqué par des Selenim soucieux de voir leur « troupeau » se reconstituer sans qu'un rival vienne s'en servir pour son propre Assouvissement.

Les Choristes harmonieux de l'éternité

Ka-Lune Noire : Peu Difficile (– 1).
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : oui.

Un chœur de cinquante formes vêtues de toges blanches apparaît dans le cimetière où le Selenim les a évoquées. Ces Entités apaisent les défunts par leurs chants et savent transformer un cimetière de morts agités et malheureux en une vaste salle de concert où tous fredonnent à l'unisson. Cet Appel permet de faire baisser le Tourment de tous les morts d'un cimetière de deux niveaux pendant la durée du séjour des choristes. Après leur départ, les morts, attristés de retomber dans leur douloureuse grisaille, voient leur Tourment majoré d'un niveau pour la semaine.

Le Selenim peut pallier ce désavantage en les appelant à nouveau, mais la dépression de ses morts sera doublée après leur passage, et ainsi de suite.

Celui qui sait se rendre aimable

Ka-Lune Noire : Pas Difficile (– 2).
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : non.

Cette Évocation attire une Entité immatérielle : la seule façon de se rendre compte qu'elle est présente est de remarquer que tout est trop beau autour du Selenim. Ce dernier utilise la Pavane pour créer une zone riche en harmoniques qui attire les humains et les simulacres et qui le nimbe d'une aura qui le rend sympathique. De plus, tout ce qui se trouve autour de lui dans un rayon de dix mètres est plus propre, plus beau, plus brillant. La vie paraît plus colorée et l'ambiance plus accueillante.

Les Selenim s'en servent surtout pour nouer des contacts durables avec leurs futures victimes. Ils bénéficient d'une minoration d'un niveau à la difficulté de toute action sociale pendant toute la durée de l'Appel.

Le Double de souffrance

Ka-Lune Noire : Pas Difficile (– 2).
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : non.

Cette Évocation attire une forme humanoïde qui prend l'aspect de la cible désignée avant de se fondre en elle.

Cette Entité permet d'attirer à elle toute la douleur qui peut être infligée à sa cible, qui ne subit plus les malus occasionnés par la souffrance. Cependant, cette Entité peut être à double tranchant : sans le signal que constitue la douleur, la cible se croit invincible et devient donc très vulnérable. Elle se battra jusqu'à la mort, pour s'éteindre sans s'en rendre compte.

Les Mouvances sépulcrales, Protectrices du cheptel

Ka-Lune Noire : Assez Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle une enveloppe autour d'un corps ciblé.

Cette Entité offre une seconde peau — 2/2 ; enc. : 0 — qui est agitée de soubresauts dégoûtants qui mettent tout spectateur mal à l'aise.

Cette combinaison écailleuse est parcourue de reflets glauques et elle dispose d'une épine dorsale saillante avec laquelle elle attaque les agresseurs qui insistent un peu trop — Assez Meurtrier ; 2. En surimpression sur le regard du porteur, brillent deux petits yeux lumineux et jaunes.

Appel du Savant

L'Impitoyable juge des crimes oubliés

Ka-Lune Noire : Pas Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle une forme humaine au visage sévère, portant souvent un gros livre où sont, dit-on, inscrits tous les crimes des morts.

Cette Entité a le pouvoir de « lire » le Ka-Soleil résiduel d'un cadavre et de dire à son Conjurateur quels sont les actes que le défunt regrette le plus, ainsi que la punition qui lui conviendrait le mieux (il peut s'agir de quelque chose de parfaitement trivial, comme d'être privé de l'écoute de la Pavane, ou de châtiments abominables qu'ils sont seuls à connaître et à appliquer).

Les Selenim qui se sont proclamés protecteurs d'un cimetière trouvent cette Entité extrêmement utile : elle leur permet de repérer les « fauteurs de trouble » potentiels et de les neutraliser avant qu'ils ne commencent à poser des problèmes.

Malheureusement, le pouvoir de l'Impitoyable juge des crimes oubliés n'est pas totalement fiable. Il ne détecte que le remords et certaines âmes y sont totalement insensibles.

Le Froid bibliothécaire des âmes perdues

Ka-Lune Noire : Peu Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq mois.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle de vastes fleurs de chair blêmes, frangées d'yeux et de bouches, juchées sur une multitude de pattes « insectoïdes ». Ces Entités sont courantes dans les cimetières dominés par les Selenim qui les apprécient pour leur infaillible mémoire et leur totale absence d'émotions. La principale utilité de ces effets-Dragons est de servir d'administrateurs. Une fois évoqués, ils passent leur temps à se promener dans le cimetière et à écouter les morts. ils enregistrent tout, radotages ou visions pénétrantes sur l'au-delà, sans passion et sans discrimination. À leur manière froide, cette Entité accomplit un sacerdoce, et elle le sait. Au sein de ses pétales repose le savoir de toutes les générations humaines ayant vécu depuis des millénaires.

Les Inlassables auditeurs aux yeux candides

Ka-Lune Noire : Peu Difficile (– 1).
Entropie : un niveau tous les cinq mois.
Visibilité : oui.

Le Selenim qui a créé cette Évocation a choisi de donner à des effets-Dragon de Lune Noire la forme d'anges, conformes à l'imagerie catholique, avec pour seule anomalie des traits ravagés par le chagrin.

Ces Entités ont pour unique fonction de s'occuper des morts. Elles se promènent dans le cimetière et les écoutent. Contrairement aux Froids bibliothécaires des âmes perdues, elles n'enregistrent rien. En revanche, elles dialoguent, rompent la solitude des morts, commencent une conversation, consolent les nouveaux arrivants... Elles remplissent une fonction indispensable mais souvent négligée par les Selenim. Elles font ainsi baisser définitivement le Tourment de tout mort du cimetière d'un niveau (non cumulable). Elles surveillent aussi les tombes à la recherche d'anomalies surnaturelles : infestation d'Entités de Ka-Lune Noire, mort prédateur commençant à s'en prendre à ses voisins... Incapables de faire face à ce genre de menace, elles préviennent toujours leur Selenim.

Celui qui arpente le sentier obscur

Ka-Lune Noire : Peu Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle une forme — et dans une certaine mesure, une personnalité — différente à chaque apparition dont la seule constante est le double spectral qui l'accompagne à quelques pas en arrière. L'apparence de cette ombre ne change jamais : c'est un petit homme à lunettes à l'air terrorisé qui murmure « je dois m'éveiller ».

Le Conjurateur peut demander à cette Entité de lui indiquer l'emplacement de n'importe quel cadavre, à condition qu'il en reste quelque chose. Dans tous les cas, l'Entité se mettra à courir sans attendre le Selenim. Si le cadavre existe encore, même très partiellement, elle le mènera, de ce pas, jusqu'à lui, sans jamais s'arrêter. Si le cadavre est trop vieux et trop dispersé, elle sème le Selenim et l'emmène dans un endroit absurde. L'Entité peut traverser les murs, marcher sur l'eau, etc. Elle prend toujours le chemin le plus court, c'est-à-dire qu'elle court en ligne droite, ce qui n'est pas pour faciliter son pistage.

Les Yeux omnivoyants

Ka-Lune Noire : Peu Difficile (– 2).
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle des petits agglomérats d'yeux multicolores qui flottent dans les airs.

Les Selenim utilisent ces Entités comme des espions car ils sont extrêmement curieux de tout ce qui peut se passer sur la Terre. Ils sont à peu près incapables de suivre quelqu'un, il est facile de leur faire perdre une piste et ils sont facilement distraits. En revanche, ils sont imbattables comme observateurs statiques : dans un endroit fréquenté, ils remarqueront tout ce qui peut se passer, mais dans un lieu désert, ils ont tendance à partir à la recherche de coins plus intéressants. Il suffit de les toucher pour obtenir un « rapport » complet.

Ils ont aussi la faculté, s'ils sont en danger, de matérialiser les peurs de leurs agresseurs, ce qui a, en général, pour effet de faire fuir ces derniers.

Les Guides taciturnes aux pieds légers

Ka-Lune Noire : Peu Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle des Entités humanoïdes, avec des traits réguliers, des corps glabres et musclés et des yeux morts, grouillants de vers. Ils sont muets, mais comprennent parfaitement l'Énochéen.

La fonction de ces effets-Dragon est de guider le Conjurateur vers le Royaume d'un Selenim dont il connaît le vrai nom. Il ne leur faut que quelques secondes pour le repérer. Ils se mettent en marche immédiatement. Le Selenim doit alors les suivre. Si par hasard l'objectif est trop lointain pour qu'ils l'atteignent avant d'être dévorés par l'Entropie, ils s'arrêtent et dessinent un plan avant de disparaître. Ces cartes sont toujours très précises mais reposent sur des repères difficilement compréhensibles pour un profane — c'est-à-dire que celui-ci doit posséder la Tradition Plans subtils (Anti-Terre) à Maître. De plus, leur utilité est limitée dans le temps, les Champs de Lune Noire fluctuant sans cesse

L'Horreur qui murmure des secrets effroyables dans l'ombre

Ka-Lune Noire : Peu Difficile (– 1).
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui.

Cette Évocation attire une forme mi-reptile, mi-bouc, qui ne se montre jamais à la lumière. Sa véritable fonction semble être de révéler des bribes de connaissance occulte à son Conjurateur. Mais il y a un prix : le Selenim doit la combattre. Il s'agit généralement d'une lutte à mort au corps à corps, mais cela reste tout à fait négociable.

Si le Selenim triomphe, l'Entité se dissipe dans les Champs de Lune Noire, et une voix murmure une révélation à l'oreille du Selenim. Il ne s'agit jamais de réponses franches et directes à une question triviale, mais plutôt d'énigmes qui nécessitent des mois de recherches pour déboucher sur une véritable information.

Appel du Tortionnaire

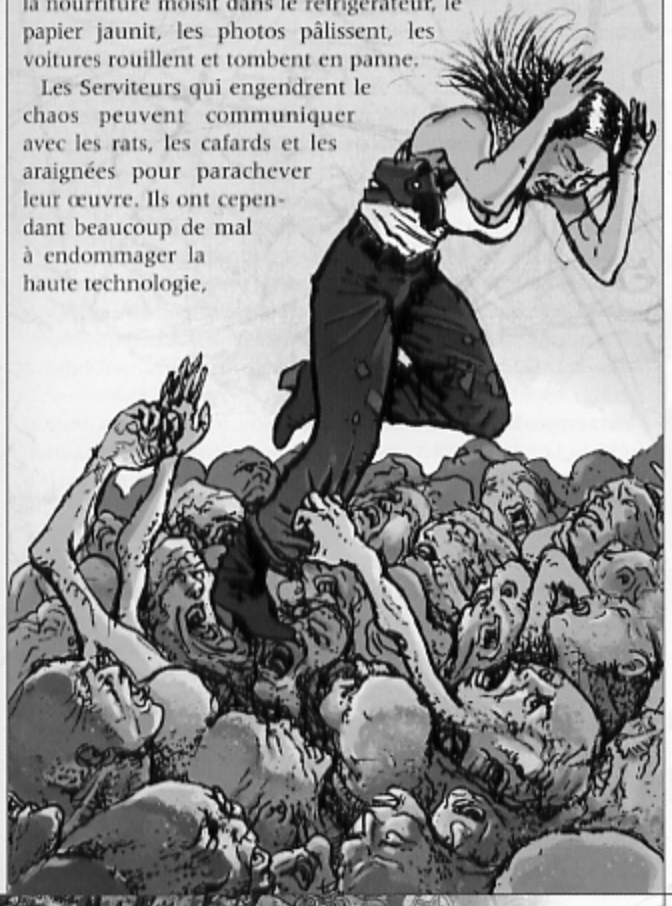
Les Serviteurs qui engendrent le chaos

Ka-Lune Noire : Peu Difficile (– 2).
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle des petites Entités à cinq pattes, à l'aspect noirâtre, sale et suintant, qui adorent dégrader, salir, user les choses… et qui se déplacent toujours par groupes de six. Les Selenim lâchent souvent ces Entités sur les humains dont ils veulent cultiver le délire de persécution.

Avec eux, les immeubles tombent vite en ruine, la nourriture moisit dans le réfrigérateur, le papier jaunit, les photos pâlissent, les voitures rouillent et tombent en panne.

Les Serviteurs qui engendrent le chaos peuvent communiquer avec les rats, les cafards et les araignées pour parachever leur œuvre. Ils ont cependant beaucoup de mal à endommager la haute technologie, et sont, en particulier, incapables de s'attaquer à ce qui fonctionne avec de l'électricité.



Les Mille visages de la torture

Ka-Lune Noire : Assez Difficile (– 2).
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : oui.

Avec cette Évocation, le Conjurateur fait appel aux peurs et aux souffrances des humains torturés et soumis à une abominable souffrance, qui prennent la forme de dizaines de visages impersonnels, qui crient leur douleur sans espoir. De ces faciès surgissent des bras qui essaient de retenir des cibles désignées sur un rayon de vingt mètres.

Tout être humain confronté à cette abomination doit échouer à un test d'Intelligent Peu Difficile, sous peine de sombrer dans la terreur et la folie.

Les Mille visages de la torture essaient d'attraper et de mordre les êtres qui les foulent — Peu Meurtrier ; 2. S'ils y parviennent, ils empêchent leurs victimes de bouger. Celles-ci doivent tenter un test d'Agile Assez Difficile, difficulté modifiée par la Compétence Esquive, chaque tour pour leur échapper. Si elles sont prises, elles doivent confronter leur niveau de Fort à Assez Difficile sur la Table universelle de résolution pour se dégager et tenter de sortir de cette zone.

Celui qui entrave le Verbe

Ka-Lune Noire : Peu Difficile (– 1).
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle un petit tas d'une substance noire et visqueuse, avec quatre yeux et quatre bras. Le Conjurateur lui désigne une cible, et elle va s'accrocher à son visage, au niveau de la bouche, l'empêchant de parler.

On ne peut se débarrasser de cette Entité : la victime, qui dans la majeure partie des cas ne comprend pas ce qui lui arrive, peut encore boire, manger et respirer. Elle doit attendre que l'Entropie fasse son œuvre pour que l'Entité disparaisse.

Les Ricanants voleurs d'attention

Ka-Lune Noire : Peu Difficile (– 2).
Entropie : un niveau par minute.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle vingt lutins grands comme la paume de la main, avec de longs crocs et de petits yeux verts lumineux. Ils sont complètement immatériels. Très turbulents et indisciplinés, il est difficile de s'en faire obéir. Ils adorent les humains et semblent avoir un message très

important à leur transmettre. Ils sont invisibles et inaudibles mais font l'impossible pour attirer l'attention du premier humain qui passe ou celui que le Selenim a désigné à vue ! Bien sûr, ils ne parviennent jamais à leurs fins mais n'ont pas leur pareil pour rompre la concentration de leur cible grâce à un effet magique : les effets peuvent être dévastateurs sur une cible au volant ou en train de tirer. Ils prennent tous les Immortels pour des humains et les déconcentrent donc tout autant.

La victime voit la difficulté de toute action réclamant un minimum de concentration majorée de deux niveaux.

Les Redoutables fileuses au souffle de glace

Ka-Lune Noire : Peu Difficile (– 1).
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle quatre araignées. Leur arrivée s'accompagne inévitablement d'une sensible baisse de la température.

Ces Entités ne sont pas agressives ; elles n'aiment pas combattre. En revanche, elles adorent tisser des toiles en sécrétant un fil de Lune Noire. Leurs toiles sont aisées à repérer en Vision-Ka ou avec le Domaine de Magie Sentir, mais elles ont une façon déconcertante de s'enrouler autour de ceux qui cherchent à les éviter. La victime doit donc réussir un test d'Agile Assez Difficile, difficulté modifiée par son Esquive, pour ne pas se laisser attraper. Si elle échoue, elle ne peut ni s'échapper, ni être délivrée à moins que les Entités ne soient éliminées. Elle n'est relâchée que lorsque les fileuses disparaissent par Entropie.

Les Ronces qui durcissent les chairs

Ka-Lune Noire : Assez Difficile (– 2).
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle un buisson de ronces.

Le Conjurateur désigne une cible à cette Entité qu'elle s'efforcera, le plus discrètement possible, d'agripper pour lui enfoncer ses ronces dans la chair. La victime est alors complètement paralysée et, par conséquent, incapable de parler. Elle ne peut donc pratiquer aucune Science occulte à l'exception de la Magie et des Talents — le Mage ou l'Ar-Kaïm voit tout de même la difficulté de tous ses Sortilèges majorée de deux niveaux.

La victime est naturellement libérée lorsque l'Entité disparaît, rongée par l'Entropie. On peut, auparavant, essayer de la libérer en détruisant les ronces.

Le Lierre qui fige les âmes

Ka-Lune Noire : Peu Difficile (– 2).
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui

Cette Évocation attire un pseudo-végétal qui peut couvrir un pan de mur ou trois humains de taille moyenne.

Cette Entité sert d'arme sur Terre. Elle est utile pour détenir quelqu'un sans le blesser. Le Selenim peut même quitter les lieux avec la conscience tranquille : l'Entropie libère la victime en moins d'une journée, de toute façon. Elle peut donc attraper et ligoter toute forme de vie en la plongeant dans un doux coma. Ainsi, la victime ne peut essayer de se libérer par un quelconque moyen puisqu'elle est inconsciente. Elle peut tout au plus tester Agile à Assez Difficile, difficulté modifiée par son Esquive, sur la Table universelle de résolution pour éviter d'être attrapée.

Le deuxième Cercle

Maladresses

Comportement anarchique : l'Entité que le Selenim n'a pas réussi à maîtriser ne sait que faire et devient comme folle. Elle va choisir une cible, un lieu, etc. au hasard et en changer régulièrement comme si elle ne pouvait se fixer. Si elle se déplace, elle court dans tous les sens, sans jamais trouver son chemin.

Tourments : un résidu de Ka-Lune Noire est conjuré par le Selenim, mais il n'est pas assez puissant pour former une Entité. Il se fixe sur le Noyau du Conjurateur (ou son Ka, quel qu'il puisse être, le cas échéant) et le hante par ses chuchotements, ses visions et autre hallucinations gênantes. Le Conjurateur doit attendre que l'Entropie le débarrasse de l'intrus.

Voracité : l'Entité, mal maîtrisée, a une peur panique de l'Entropie et ne pense qu'à accroître son Noyau pour survivre plus longtemps. Elle va donc s'attaquer à la source de Ka-Lune Noire la plus proche, à savoir le Conjurateur. Celui-ci peut se défendre : s'il n'y parvient pas, il perd, sous l'attaque de la créature, une « puce » de réserve par tour.

Évaporation de la réserve : trop sollicité, le Champ de Lune Noire environnant cherche spontanément à se reconstituer, puisant pour ce faire dans la réserve actuelle du Selenim. Celle-ci est immédiatement divisée par deux, arrondie à l'entier supérieur.

Attaque brutale : l'Entité n'est pas maîtrisée et devient folle du fait de la violence déployée par le Conjurateur pour la soumettre. Elle se jette sur lui pour l'annihiler.

Appels

Appel du Soldat

Les Impavides soldats aux cœurs d'airain

Ka-Lune Noire : Difficile (– 1).
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : oui.

Les Entités liées à cette Évocation ont dû être modelées pour la première fois à l'époque romaine car elles ressemblent exactement à des légionnaires du temps de César. Elles ne comprennent que le latin et apparaissent toujours en groupe de huit individus.

MALADRESSES DU DEUXIÈME CERCLE

D20	Maladresse
1-4	Comportement anarchique
5-8	Tourments
9-12	Voracité
13-16	Évaporation de la réserve
17-20	Attaque brutale

Ces Entités combattent volontiers pour le Conjurateur sans demander de contrepartie, mais jamais les unes contre les autres.

Certains Selenim régnant sur un Royaume ont créé des légions entières de ces créatures. Et ce fut une grave erreur. En effet, à moins que le Conjurateur ne soit un excellent chef de guerre, ces Entités s'ennuient et fomentent un « coup d'État » !

Les Colosses de chair morte

Ka-Lune Noire : Assez Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : oui.

Cette Évocation attire des géants monstrueusement obèses, répandant une suffocante odeur de putréfaction.

Appelées dans des situations extrêmes, ces Entités ne sont bonnes qu'à une chose : la charge héroïque ! Elles sont de plus d'une étonnante stupidité ; il est très difficile de leur faire comprendre qui elles doivent attaquer et quand elles doivent s'arrêter. Si leur cible est d'une taille inférieure à celle d'un adolescent, elles ne le remarquent pas du premier coup, quelques tours de combat leur sont nécessaires — durée que fixe le MJ.

Leur taux d'Entropie, extrêmement rapide, correspond à une décomposition accélérée de leur enveloppe de Lune Noire, ce qui est particulièrement effrayant.

Ceux dont le toucher est un fer rouge

Ka-Lune Noire : Assez Difficile (- 1).
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle des torches de feu vert, plus hautes qu'un homme, qui sautent d'objet inflammable en objet inflammable en rugissant. Ces Entités sont partiellement solides et peuvent infliger des dégâts. Elles ne s'enflamment que dans le monde profane.

Quand elles attaquent, elles se ruent sur leur proie en hurlant, provoquent la combustion de toute matière inflammable — Assez Meurtrier ; 4.

En Vision-Ka, ces créatures sont visibles comme un écho ténu du Champ magique de Feu. Ce phénomène n'est pas connu des Nephilim et des Ar-Kaïm, qui, dans leur grande majorité, n'ont jamais rencontré ces Entités.

La Noirceur aux yeux brasillants

Ka-Lune Noire : Assez Difficile (– 2).
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui.

Cette Évocation attire six petits humanoïdes voûtés, composés d'une substance noire et vaporeuse, dotées de plusieurs paires d'yeux rouges sang.

Ces Entités sont des chasseurs. Lorsqu'elles regardent une cible désignée par le Conjurateur, le Ka-Lune Noire de l'effet-Dragon est confronté au Ka dominant de la cible sur la Table universelle de résolution. Si ce test est réussi, sa victime est paralysée par la peur et elle ne peut rien faire pendant deux tours. Pendant ce temps, les Entités l'attaquent : elles enfoncent leurs pattes sous la peau, pour brûler et dissoudre les organes, ce qui entraîne la mort. La cible peut s'échapper si elle n'est pas sous l'emprise de la peur.

L'Horreur qui vient de l'ombre

Ka-Lune Noire : Assez Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle un amas de chair informe, possédant des dizaines de tentacules, qui ne peut survivre que dans les ombres. Sur chaque tentacule, un observateur attentif peut apercevoir un œil rond. Cette Entité ne peut se mouvoir. En outre, ses tentacules peuvent s'allonger d'une cinquantaine de mètres. Le Conjurateur désigne des cibles que l'Entité tente de saisir avec ses tentacules. La

victime doit faire un test d'Agile Assez Difficile, difficulté modifiée par la Compétence Esquive, pour éviter d'être enserrée. Si c'est pourtant le cas, sa Caractéristique Fort est opposée à celle de l'Entité sur la Table universelle de résolution pour se dégager. Il est possible de couper un tentacule en lui infligeant quatre points de dégâts d'un coup, mais il repousse toujours en deux tours.

Lorsqu'une victime est prisonnière, le Selenim a deux possibilités : soit il désire la garder en vie et demande à l'Entité de la lui livrer, soit il souhaite la mettre à mort. À ce moment, l'horreur l'attire à elle, dans l'ombre, et l'engloutit.

Il y a plusieurs méthodes pour échapper à l'Horreur qui vient de l'ombre : fuir hors de sa portée, la tuer, ou l'éclairer avec un spot, un projecteur, un flash d'appareil photo... pour qu'elle disparaisse.

La Purulente infamie

Ka-Lune Noire : Assez Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui.

Cette Évocation attire un effet-Dragon de Lune Noire à l'apparence insoutenable pour tout humain. De forme humanoïde, très large et très grande (2,50 m sur 2,50 m), grisâtre, cette Entités possède des traits grossiers et sa « peau » est recouverte d'énormes pustules purulentes.

Outre le fait qu'elle sache parfaitement se battre à mains nues, malgré sa lenteur, cette Entité a la capacité de projeter l'acide que contiennent ses bubons sur son adversaire — à condition qu'il soit au corps à corps. Pour éviter l'acide, la victime de la Purulente infamie doit réussir un test d'Agile Assez Difficile, difficulté modifiée par la Compétence Esquive. En cas d'Échec, elle subit quatre points de dégâts Meurtrier et se retrouve avec un trou passablement disgracieux sur le corps.

Les Hyènes de ténèbres

Ka-Lune Noire : Très Difficile (– 1).
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : oui.

Cette Évocation attire de grandes hyènes noires aux reflets d'argent.

Elles se dissipent dans le néant après avoir frappé, accréditant ainsi l'idée que ce sont des kamikazes envoyés par le Culte de Lilith. Il est impossible de leur infliger des dégâts. Seule l'Entropie a raison d'elles.

Appel du Fou

Les Ténèbres annonciatrices de chagrin

Ka-Lune Noire : Assez Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle un nuage noir fuligineux, de la forme et de la taille d'une tête humaine qui flotte dans les airs.

Les barrières matérielles n'ont aucune importance pour cette Entité. Même si elle est d'un naturel assez sociable, sa compagnie n'est pas des plus agréables. Elle hante un humain désigné par le Conjurateur ce qui permet à ce dernier de décaler la difficulté de son test d'Assouvissement sur cette personne de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution.

Les Sinistres rongeurs des âmes insatisfaites

Ka-Lune Noire : Assez Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle six petits démons bleuâtres dotés d'une longue trompe qu'ils introduisent dans l'oreille d'une cible humaine désignée par leur Conjurateur.

Une fois attachées à une proie, ces Entités ne la quittent plus tant que l'Entropie ne les contraint pas à rentrer dans les Champs magiques de Lune Noire. Elles explorent la personnalité de leur victime et découvrent instinctivement ses points faibles. Elles jouent alors sur ses frustrations pour l'entraîner dans la folie. Trois mois de « traitement » sont toutefois nécessaires. La cible ressent avec acuité tous ses échecs passés, les revit en rêve, elle est hantée par la certitude que quoi qu'elle fasse, elle échouera de nouveau. Généralement, sa personnalité se désagrège. Certaines victimes cherchent à se venger sur

leur entourage, générant ainsi de nouvelles émotions négatives grâce auxquelles le Selenim peut s'assouvir.

La difficulté du test d'Assouvissement est minorée de deux niveaux sur la proie des Sinistres rongeurs des âmes insatisfaites et d'un niveau sur leur entourage, s'il a été maltraité.

Le Tortionnaire raffiné du pays des cauchemars

Ka-Lune Noire : Assez Difficile (– 2).
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle un effet-Dragon qui n'a pas d'apparence fixe : il se détache des Champs magiques de Lune Noire sous la forme d'une sphère.

Cette Entité se modèle d'après les peurs du sujet humain que lui indique le Conjurateur. De plus, elle oriente les rêves de sa proie et les déforme en cauchemars atroces. Elle peut donc servir plusieurs desseins. Soit le Selenim l'utilise pour déformer les rêves d'une cible, auquel cas il bénéficie, tant que le Tortionnaire raffiné du pays des cauchemars hante sa victime, d'une minoration de deux niveaux à la difficulté de ses tests d'Assouvissement sur elle. Soit le Conjurateur veut s'en débarrasser, auquel cas il lui ordonne de se faire plus « pressante » : l'Entité attaque alors sa victime par le biais de ses rêves, et celle-ci doit réussir, chaque nuit, un test de Ka-Soleil contre une difficulté égale au Ka-Lune Noire de l'effet-Dragon. En cas d'Échec, elle perd deux « puces » de Ka-Soleil, et, en cas de Maladresse, trois. Lorsqu'elle perd sa dernière « puce » de Pas Initié, elle meurt.

Les Ministres de la haine écarlate

Ka-Lune Noire : Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : non.

Cette Évocation attire des effets-Dragon invisibles au commun des mortels. En Vision-Ka, en se focalisant sur la Lune Noire, ces Entités apparaissent comme des nuages violacés d'où émerge un brouhaha confus. Sous certains angles, des visages reptiliens et des gueules dégoulinantes de fluide bleu noir apparaissent.

Ces Entités s'attachent à un humain, qui n'a pas conscience d'être hanté, et, chaque fois qu'il est en situation de conflit (physique ou moral), on confronte le Ka de celui-ci à celui de l'effet-Dragon. En cas d'Échec, la cible attaque la première personne venue ou son interlocuteur. Le Selenim bénéficie d'une minoration de deux niveaux à la difficulté d'un test d'Assouvissement sur la proie de l'Entité lorsqu'elle est furieuse.

Ceux qui révèlent les démons dissimulés

Ka-Lune Noire : Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : non.

Cette Évocation attire des Entités au visage petit et renfrogné, dotées d'une paire de pattes griffues liées entre elles par une masse indistincte. Ces effets-Dragon volent jusqu'à une proie humaine désignée par le Conjurateur.

Ces Entités écoutent et surveillent leur proie pendant une heure ou deux. Puis, elles sentent les pulsions inavouables que la cible a pris soin de refouler. À chaque fois que la victime se trouve dans une position « tentatrice », elle doit réussir un test d'opposition Ka-Soleil contre Ka-Lune Noire sur la Table universelle de résolution. Dans le cas contraire, elle cède à ses pulsions.

L'Être de noirceur qui engendre la terreur

Ka-Lune Noire : Difficile (– 1).
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : oui.

Cette Évocation appelle un nuage très noir et très épais, qui s'engouffre par la bouche et le nez d'une cible humaine désignée par le Conjurateur. Deux tours plus tard, l'Entité ressort par les mêmes orifices et prend la forme du pire cauchemar de sa cible, ou de sa phobie s'il en a une. La cible doit réussir un test de Ka-Soleil à difficulté égale au Ka-Lune Noire de l'Entité pour garder intacte sa santé mentale. Si elle échoue, elle sombre dans la démence. Son état ne peut s'améliorer qu'avec une thérapie de plusieurs mois qui laissera néanmoins des séquelles.

Outre le fait qu'il peut être débarrassé d'un ennemi récalcitrant, le Selenim bénéficie d'une minoration de deux niveaux sur tous ses tests d'Assouvissement sur la proie de L'Être de noirceur qui engendre la terreur tant qu'elle n'a pas retrouvé un certain équilibre mental.

Le Miroir de dégénérescence

Ka-Lune Noire : très difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui.

Cette Évocation attire l'incarnation des forces qui peuvent souiller et détruire un Pentacle ; elle ne s'attaque donc qu'aux Nephilim. Cette Entité est humanoïde. Elle est faite d'une vapeur noire très intense et très épaisse, presque palpable.

Le Miroir de dégénérescence se dresse devant le Nephilim ciblé, prend son aspect, lentement, en stigmatisant toutes les mutations dues au Khaïba qu'il pourrait avoir. Enfin, elle s'approche de l'Immortel pour fusionner. Cela fait, le Nephilim gagne un niveau d'Enkhaïbatement et possède maintenant toutes les déformations que présentait son double.

Appel de l'Annihilateur

Les Maléfiques suzerains de l'apathie

Ka-Lune Noire : Assez Difficile.
Entropie : un niveau tous les cinq jours.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle des méduses qui flottent paresseusement dans les airs. Elles mesurent environ cinquante centimètres de hauteur pour un mètre de diamètre. Elles portent une rangée d'organes sensoriels rudimentaires sur leur pourtour.

Ces Entités absorbent du Ka-Soleil et le convertissent en Ka-Lune Noire. Elles s'attachent à un

humain désigné par le Selenim, généralement en recouvrant son visage et son crâne, et drainent son énergie. Leurs attentions ne sont généralement pas fatales, mais les victimes sombrent dans la paresse, dorment davantage et souffrent de trous de mémoire.

Elles convertissent ainsi une « puce » de Ka-Soleil en « puce » de Ka-Lune Noire par nuit en triomphant d'une opposition Ka-Lune Noire contre Ka-Soleil sur la Table universelle de résolution. Cette « puce » est ensuite transmise à la réserve de Ka-Lune Noire du Selenim.

Les Princes de la douce décomposition

Ka-Lune Noire : Assez Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : non.

Cette Évocation appelle de majestueuses ombres noires à la forme indéfinissable, qui sont l'incarnation du principe de vieillissement. Ces Entités permettent de faire vieillir un humain, ou un simulacre, de trente ans et de dérégler ses mécanismes vitaux en le touchant. La victime prend des rides et tous les aspects extérieurs des trente ans qu'elle vient d'accuser, et surtout, elle en développe les troubles physiologiques instantanément. Si elle est déjà d'un âge respectable — plus de cinquante ans — elle doit confronter Endurant à Assez Difficile sur la Table universelle de résolution. Un Échec entraîne la mort.

Ceux qui rôdent sous les gibets

Ka-Lune Noire : Assez Difficile (– 2).
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui.

Cette Évocation attire des nains difformes, à demi putréfiés, avec de longues dents noires. Certains ont des membres ou des organes surnuméraires. Ces Entités ravagent les cimetières, s'introduisent dans les tombes et volent aux morts le peu d'énergie qui leur reste. Elles attaquent un mort en réussissant un test de Ka-Lune Noire contre leur Ka-Soleil. En cas de Réussite, le mort perd deux « puces » de Ka-Soleil qui ne sont pas converties en Ka-Lune Noire.

Le Dévoreur obtus, terreur des démons indisciplinés

Ka-Lune Noire : Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq heures.
Visibilité : oui.

Cette Évocation fait surgir des Champs magiques d'énormes chiens aux crocs aiguisés de couleur gris fer. Ces Entités sont destructrices, goinfres et indisciplinées. Leur unique activité consiste à dévorer toutes les créatures de Lune Noire — à l'exception des Selenim qui ont la mauvaise habitude de se défendre ! — en opposant leur Ka-Lune Noire à celui de leur cible, ce qui leur permet de voler à chaque morsure cinq « puces » du Noyau. Les morceaux ainsi avalés sont dissous puis recrachés sous la forme de blocs de Lune Noire inoffensifs, qui rejoignent les courants de Lune Noire.

Les Pernicieux serpents qui prospèrent dans la putréfaction

Ka-Lune Noire : Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : oui.

Cette Entité attire des serpents de Lune Noire de la taille d'un boa constrictor, aux yeux brillants comme des morceaux d'obsidienne.

Ces Entités rongent le Ka-Lune Noire. Elles peuvent être invoquées pour s'attaquer à des Immortels. À chaque tour, on confronte le Ka-Lune Noire de leur proie à leur Ka-Lune Noire. En cas d'Échec, la victime perd deux « puces » de Ka-Lune Noire de sa réserve. Lorsque celle-ci est vide, ces Entités attaquent le Noyau au même rythme.

Les Murènes toujours affamées

Ka-Lune Noire : Très Difficile.
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : oui.

Comme leur nom l'indique, les Entités liées à cette Évocation ressemblent à de grands poissons ophidiens avec une gueule illusoire garnie de dents acérées.

Une fois qu'une de ces Entités a vu sa proie, rien ne peut plus l'en détourner. Le seul espoir de sa cible est de rester à l'écart assez longtemps pour que l'Entropie ait raison d'elle. S'enfermer quelque part ne sert à rien : les Murènes toujours affamées traversent toute matière solide sans la remarquer. Lorsqu'elles mordent leur proie, elles lui infligent deux points de dégâts Assez Meurtrier et absorbent autant de « puces » de Ka-Lune Noire de la réserve puis, lorsque celle-ci est épuisée, du Noyau. Elles rongent le Ka-Soleil de la même façon et contaminent les Pentacles d'autant de « puces » de Ka-Lune Noire.

Ces Entités sont dangereuses. À moins que la proie désignée ne se trouve à moins d'un kilomètre, elles se jettent sur le Conjurateur. À l'apparition d'une d'entre elles, il y a un risque cumulatif d'une chance sur vingt par tour qu'une autre apparaisse, à qui il faut désigner une proie distincte de la première. Dès que trois de ces Entités sont matérialisées, il n'y a plus aucune chance que d'autres ne surgissent des courants de Lune Noire.

Ceux dont le nom n'est jamais évoqué

Ka-Lune Noire : Très Difficile (– 2).
Entropie : un niveau toutes les cinq minutes.
Visibilité : oui.

Cette Évocation attire de terrifiants êtres humanoïdes, privés d'yeux, et à la bouche dégoulinante de sang — c'est en réalité du Ka-Lune Noire artistiquement modelé. Rares et difficiles à appeler, ces effets-Dragon sont souvent les outils des adorateurs de Lilith les plus puissants. Ces derniers les utilisent pour accélérer l'Entropie chez leurs ennemis de l'Arcane-sans-Nom. Ces Entités se refusent à attaquer les hommes et les autres Immortels.

Il est possible de faire agir ces effets-Dragon à distance. Il faut, dans ce cas, leur expliquer très précisément où se trouve la cible. Ces Entités la pistent puis l'attaquent avec une sauvagerie terrifiante. Leur Entropie importante est le seul espoir de leur victime. Si celle-ci ne parvient pas à leur échapper, pour chaque « touche » des créatures, elle perd deux « puces » de Ka-Lune Noire pour les Selenim.

L'ANAMORPHOSE

Présentation

L'Anamorphose est la Science occulte reine des Selenim. De leurs trois disciplines magiques, elle fut longtemps la seule qui leur permette d'accéder à un état supérieur d'existence, pendant sinistre de l'Agartha des Nephilim, l'Apothéose.

L'Anamorphose consiste à transformer son propre être, en en produisant une image idéale dans les Champs de la Lune Noire. Les Selenim appellent cette image l'Imago. Les Selenim ne produisent pas de telles ignominies par pur folklore. La monstruosité recèle en elle-même ses propres pouvoirs. La Lune Noire fut créée par la folie d'un Saurien, et c'est cette folie dévastatrice qui souffle sur l'Anamorphose et l'Imago. Si la plupart des Imago ressemblent à de purs cauchemars, certains sont d'une grande beauté. Cependant, malgré toute la magnificence que peuvent dégager leurs majestueuses ailes d'ange, ils exhalent la terreur.

L'Anamorphose permet aussi à celui qui la pratique, l'Anamorphe, de faire apparaître sur son simulacre certains aspects de son Imago. Ainsi, jaillissent des tentacules, des membres grotesques, des crocs, des cornes, des ailes, etc. Autant d'aspects plus effrayants et redoutables les uns que les autres.

L'Anamorphose consiste en la maîtrise de huit Morphes, répartis parmi les trois Cercles de cette Science occulte. Ces Morphes sont des techniques permettant de faire apparaître les Aspects de l'Imago, afin d'en utiliser la puissance.

La distinction entre trois Cercles n'a pas réellement de sens en ce qui concerne l'Anamorphose. Les Anamorphes ont pensé leur art en ces termes parce qu'ils étaient pétris de la culture atlante. Toutefois, la notion de Cercle a été conservée pour des raisons pédagogiques. Mais, en fait, seule une distinction en deux Cercles devrait être faite. En effet, après l'achèvement de son Imago, l'Anamorphe entreprend la construction d'un édifice encore plus monstrueux dont les fondations sont l'Imago: le Royaume. Cette question est trop complexe pour qu'on l'aborde ici.

Ce n'est qu'à l'achèvement de ce Royaume qu'un Selenim peut atteindre l'Apothéose.

Du symbolique et du social

Les Anamorphes vivent leur pratique de façon extrêmement personnelle. Contrairement aux pratiquants des autres Sciences occultes, ils rechignent à montrer leur puissance et leur savoir par des colifichets et autres attributs symboliques qu'ils jugent futiles et enfantins. Pourtant, dans le secret de leur atelier, ils peignent un tableau, un portrait, représentant leur Imago en construction. Ce portrait est magique. À mesure que l'Imago se construit, le portrait se modifie de lui-même par des nuances et des formes qui rappellent les Aspects de l'Imago. Parfois, les Anamorphes montrent leur portrait à quelques élus, avec fierté, dévoilant les méandres profonds de leur personnalité.

On n'imagine que difficilement l'importance que les Anamorphes attachent à leur « autoportrait ». Ils sont une manifestation artistique de l'œuvre qu'ils sont en train de bâtir, leur Imago. On raconte également que cette pratique du portrait est en fait un exutoire au penchant narcissique et égocentrique des Anamorphes, dont la Science occulte est exclusivement tournée vers la construction de soi-même.

Les Morphes

Les Morphes du premier Cercle

Visage: ce Morphe concerne la tête de l'Imago. Il permet essentiellement d'en développer les perceptions.

Extrémité: ce Morphe permet de pourvoir l'Imago en armes naturelles.

Peau: ce Morphe entre dans la construction des protections de l'Imago.

Les Morphes du deuxième Cercle

Membres: ce Morphe permet d'équiper l'Imago en multiples paires de bras, de jambes etc.

Tronc: élément liant différents Aspects de l'Imago, le tronc permet aussi de développer des facultés portant sur l'ensemble de l'Imago.

Appendices: ce Morphe permet de doter l'Imago d'appendices totalement étrangers à l'humain: tentacules, ailes, etc.

L'Imago

La substance

L'Imago est en quelque sorte une sculpture de Ka-Lune Noire, construite à partir de la matière même de la Pavane. Il est à la fois un être différent de l'Anamorphe qui le construit, dont il est le double, et

une partie de son créateur. En effet, l'Anamorphe construit son Imago à partir de sa propre matière magique, issue de sa réserve de Ka-Lune Noire. Imago et Anamorphe sont donc inextricablement liés. Si l'Anamorphe est tué, son Imago se dissout immédiatement dans la Pavane. Il est de plus totalement impossible de dérober son Imago à un Selenim. En revanche, détruire l'Imago d'un Selenim ne le détruit pas physiquement. Cela dit, cet acte ruine plusieurs années, voir plusieurs siècles d'efforts, ce qui suffit en général à faire chavirer l'équilibre psychologique souvent précaire d'un Anamorphe.

La conscience

L'Imago est sans cesse lié à son créateur, et ne peut guère s'en éloigner. Et plus le double de l'Anamorphe est puissant, moins il peut s'éloigner de son auteur.

Mais si cette autonomie géographique est fortement limitée, l'Imago n'en est pas moins un être à part entière doté d'une conscience. Cette capacité de discernement lui permet de comprendre ce qui l'entoure. Les Anamorphes ont donc souvent de longues conversations avec leur Imago, à qui ils donnent presque systématiquement un nom.

L'Imago ne perçoit les choses qu'en termes magiques. La dimension physique du monde lui échappe totalement, et seul l'Anamorphe peut lui expliquer cette partie de l'existence, qui reste toujours pour lui conceptuelle.

L'Imago a le caractère que lui « construit » l'Anamorphe. Certains traits peuvent provenir des aspirations inconscientes de son créateur. Celles-ci paraissent parfois totalement monstrueuses et insupportables à l'Anamorphe, mais il lui faudra les assumer pour atteindre l'Apothéose.

Tous les Imago partagent un trait commun, celui de la peur de leur destruction. Ils ne laisseront personne les détruire, pas même leur créateur. Aussi celui-ci doit-il bien méditer chacun des choix qu'il effectue, car ils doivent être considérés comme définitifs.

Construction de l'Imago

Conditions

Un Imago est fait de six Morphes. Chacun d'entre eux doit être présent au moins une fois pour que l'Imago soit complet. Ces Morphes portent des Aspects. Certains Aspects peuvent êtres présents plusieurs fois. Ainsi, un Imago peut avoir plusieurs paires de bras, de tentacules etc. Et équiper ceux-ci de griffes. L'Imago est la chose de l'Anamorphe, et il n'y a pas de limite à son œuvre.

En revanche, avant de « construire » un Aspect, il est nécessaire que l'Anamorphe maîtrise le Morphe correspondant au moins à Apprenti.

Matière

Construire un Aspect nécessite d'y investir beaucoup de « puces » de Ka-Lune Noire. Celles-ci doivent être issues de la réserve de l'Anamorphe, et peuvent être allouées en plusieurs fois. Il est donc possible de construire un Aspect petit à petit. Le coût de construction d'un Aspect est écrit en tête de sa description.

DÉFINITIONS

Imago : il s'agit d'une construction magique de Lune Noire, vivante et intelligente qui représente l'idéal monstrueux d'un Anamorphe.
Morphes : les Compétences occultes d'Anamorphose. Elles permettent de faire apparaître les Aspects de l'Imago. Le Morphe désigne aussi un composant de l'Imago (tronc, visage, etc.).
Aspect : il s'agit d'une partie de l'Imago, que le Selenim peut utiliser en la faisant apparaître sur son simulacre. C'est ainsi que l'on nomme un Sort d'Anamorphose.
Anamorphe : on appelle ainsi le Selenim qui recherche l'Agartha en construisant et utilisant son Imago.

UN ÊTRE IDÉAL ?

L'idée qu'un monstre puisse être l'idéal de quiconque choque souvent les Selenim nouvellement nés au monde de la Lune Noire. Pourtant, la monstruosité la plus absolue recèle la puissance la plus absolue. En construisant son Imago, l'Anamorphe transcende son existence en acceptant la réalité de sa nature : celle d'un être né de la folie, se nourrissant des âmes. C'est cette transcendance qui souffle à travers toute cette Science occulte.
L'Anamorphose est sublimation.

DU SYMBOLIQUE ET DU SOCIAL

Les Anamorphes vivent leur pratique magique de façon extrêmement personnelle. Contrairement aux pratiquants des autres Sciences occultes, ils rechignent à montrer leur puissance et leur savoir par des colifichets et autres attributs symboliques, qu'ils jugent futiles et enfantins. Pourtant, dans le secret de leur atelier, ils peignent un tableau représentant leur Imago en construction. Ce portrait est magique. À mesure que l'Imago se construit, la toile se modifie d'elle-même par des nuances et des formes qui rappellent les Aspects de la créature du Selenim. Parfois, les Anamorphes montrent leur peinture à quelques élus avec fierté, dévoilant ainsi les méandres profonds de leur personnalité égocentrique.

Il n'est pas nécessaire de connaître de Sort particulier pour construire cet Aspect. Par contre, sa construction permet au Selenim de le manifester sur son simulacre.

Un Imago n'est jamais fini, car on peut toujours y ajouter un Aspect. Pourtant, le Selenim doit achever cette construction pour la transcender de façon à pouvoir engager le troisième Cercle de l'Anamorphose. Mais ce passage ne peut être envisagé qu'à partir du moment où la somme des coûts de construction des Aspects de l'Imago excède cent vingt « puces ».

Procédure

Pour construire un Aspect, l'Anamorphe doit exécuter un long rituel. Celui-ci prendra une nuit complète, et doit être accompli dans un Champ de Lune Noire plein.

Dans un premier temps, le Selenim doit thésauriser suffisamment de « puces » de Ka-Lune Noire issus de sa réserve pour pouvoir construire l'Aspect. Ceux-ci sont stockés autours de l'Imago, et ne sont donc plus dans la réserve du Selenim.

Pour ce faire, le joueur de l'Anamorphe doit tester son Ka-Lune Noire à Pas Difficile pour le premier Cercle, et Peu Difficile pour le deuxième Cercle, sur la Table universelle de résolution. À cette difficulté, il applique Art (Peinture ou Dessin). Le rituel implique que le Selenim marque son portrait d'une forme, d'une ambiance ou d'une teinte rappelant métaphoriquement l'Aspect qu'il construit.

Si le D20 indique une Réussite, l'Aspect est construit. En cas d'Échec, la moitié des « puces » de Ka-Lune Noire nécessaires sont perdues. En cas de Maladresse, la totalité de ces « puces » est perdue.

Révéler un Aspect

Activation

Faire apparaître un Aspect de l'Imago sur le simulacre prend toujours un tour de jeu complet ; c'est une action exclusive. L'Aspect reste activé pendant un nombre d'heures égal à son coût d'activation. L'Anamorphe peut dépenser une nouvelle fois le coût en Ka-Lune Noire pour bénéficier d'une nouvelle période d'activation sans qu'aucun test soit nécessaire. En sacrifiant une « puce » d'Initié et en vidant la totalité de sa réserve actuelle, un Anamorphe peut, sans qu'aucun test soit nécessaire, activer simultanément tous les Aspects de son Imago. Lorsqu'un joueur active un Aspect de l'Imago de son Selenim, l'Anamorphe voit son corps s'altérer, ou la partie correspondante de son simulacre se transformer en conséquence. Ainsi, si l'Aspect « Horreur forestière » (voir plus bas) est activé, le tronc du corps de l'Immortel se change en un amas d'humus et de végétaux en décomposition.

Désactivation

L'Anamorphe peut choisir a tout moment de désactiver un Aspect sans qu'aucun test soit nécessaire. S'il désactive l'Aspect avant que sa durée d'activation ne soit écoulée, il ne récupère pas les « puces » dépensés pour l'activation. Cette désactivation prend un tour de combat ; c'est une action exclusive.

Utilisation

Les Aspects peuvent êtres regroupés en deux catégories : les Aspects passifs qui font effet dès que le Selenim les a activés, à savoir les Aspects de « Visage », « Peau » et « Tronc », et les Aspects actifs dont l'effet dépend de la façon dont le Selenim les utilise. Les Aspects actifs sont ceux de « Extrémités », « Membres » et « Appendices ». Lors de l'utilisation de ces Aspects, un test avec la Compétence et la Caractéristique la plus pertinente — selon le jugement du MJ — est parfois nécessaire. Ainsi, si un Anamorphe décide d'utiliser ses griffes en combat, le joueur utilise « Art martiaux » ou « Sports » s'il utilise ses griffes pour grimper sur une paroi verticale.

Seules les actions en opposition ou les actions dont la réussite n'est pas évidente nécessitent un test. Il est normal pour un Selenim muni de tentacules de se servir de celles-ci pour saisir un objet. Par contre, les utiliser dans la conception d'*origami* est plus épineux.

Système

Pour révéler un Aspect de l'Imago de son Selenim, le joueur doit tester le niveau d'Initié de celle-ci à Peu Difficile au premier Cercle, et à Assez Difficile au deuxième, modifié par le Morphe adéquat, sur la Table universelle de résolution. Le Selenim doit ensuite puiser dans sa réserve le nombre de « puces » de Ka-Lune Noire nécessaire à l'activation, indiqué en tête de description de l'Aspect. En cas d'échec, les « puces » sont tout de même dépensées.

Conditions anamorphiques

La transe anamorphe : faire apparaître un aspect de l'Imago requiert d'entrer en contact intime avec lui. Même si cela prend peu de temps, la concentration la plus absolue est requise. Il est donc impossible de faire quoi que ce soit d'autre en même temps. Cependant, si la vie du Selenim est directement mise en danger, il sort de sa transe, sans avoir réussi à activer son aspect, mais sans avoir non plus dépensé de « puce » de Ka-Lune Noire.

Le Champ de Lune Noire : si le Champ de Lune Noire est absent de l'endroit où officie l'Anamorphe, toute activation est impossible.

Les Maladresses

Lorsqu'un joueur obtient une Maladresse en activant un Aspect de l'Imago de son Selenim, des mutations instables peuvent survenir tant sur l'Imago que sur l'Immortel, ou dans son entourage. Les conséquences de ces Maladresses dépendent du Cercle auquel appartient l'Aspect utilisé. Leur effet est déterminé aléatoirement, avec un D20 (voir plus bas).

Le premier Cercle

L'Anamorphe engage ici la construction de son Imago. À ce stade, il ne voit souvent dans l'Imago qu'un artifice utilitaire. Les Morphes qu'il utilise ne permettent d'ailleurs pas de décrire l'Imago, mais tout au plus de l'évoquer.

Maladresses

Aspect paralysé : malgré tous ses efforts, l'Anamorphe ne peut plus activer l'Aspect suscité avant un jour et une nuit.

Corruption de l'Anamorphe : une mutation hideuse apparaît sur l'Anamorphe à la place de l'Aspect attendu. Le simulacre du Selenim est alors Pas Séduisant jusqu'au prochain crépuscule.

Corruption de l'Imago : cinq « puces » de Ka-Lune Noire investis dans l'Aspect utilisé par l'Anamorphe sont volatilisées. Cet Aspect est donc inutilisable jusqu'à ce que le Selenim ait dépensé le nombre de « puces » manquantes, et effectué le rituel adéquat.

Aspect atrophié : l'Aspect apparaît, mais il est ridiculement atrophié. Il n'est d'aucune utilité, et aussi disgracieux que suspect. De plus, l'Anamorphe ne peut le désactiver avant que le temps d'activation ne soit complètement écoulé.

Évaporation de la réserve : trop sollicité, le Champ de Lune Noire cherche spontanément à se reconstituer, puisant pour ce faire dans la réserve actuelle du Selenim. Celle-ci est immédiatement divisée par deux (arrondi à l'entier supérieur).

Aspects

Ces Aspects ne sont ni limitatifs ni exhaustifs : le joueur est encouragé à en inventer d'autres en accord avec le MJ.

Aspects du Visage

Yeux félins

Construction : 10. **Activation :** 2.

Les yeux de l'Imago sont semblables à ceux d'un félin. Le fond de l'œil est doré et séparé en deux par une pupille noire et verticale.

Maladresses du premier Cercle

D20	Maladresse
1-4	Aspect paralysé
5-8	Corruption de l'Anamorphe
9-12	Corruption de l'Imago
13-16	Aspect atrophié
17-20	Évaporation de la réserve

Cet Aspect permet à l'Anamorphe qui l'utilise de voir dans l'obscurité comme en plein jour, à condition que celle-ci ne soit pas totale. Les yeux reflètent particulièrement bien la lumière et brillent dans le noir.

Regard de salamandre

Construction : 12. **Activation :** 2.

Les yeux de l'Imago sont reptiliens et rougeoyants.

Le Selenim qui les utilise peut voir en vision thermique. Les objets chauds apparaissent en rouge orangé, et les objets froids apparaissent sombres, ou noirs s'ils sont très froids. Cet Aspect permet ainsi de distinguer des formes vivantes à travers les murs s'ils ne sont pas trop isolés.

Faciès de poisson

Construction : 10. **Activation :** 2.

La tête de l'Imago ressemble à celle d'un poisson de cauchemar.

En activant cet Aspect, le Selenim peut respirer sous l'eau.

Truffe canine

Construction : 14. **Activation :** 4.

Le visage de l'Imago porte un museau canin des plus disgracieux.

Le Selenim qui utilise cet Aspect voit toutes les difficultés des actions basées sur la perception olfactive baisser de deux niveaux. Il peut suivre quelqu'un grâce à son odeur, ou

Coûts des Aspects

Pour tous les Aspects proposés dans ce chapitre, les informations techniques suivantes sont mentionnées.

Construction : nombre de « puces » de Ka-Lune Noire qu'il faut réunir pour « construire » cet Aspect de l'Imago

Activation : nombre de « puces » de Ka-Lune Noire de la réserve qu'il faut dépenser pour activer l'Aspect.

démasquer un déguisement grâce à la subtilité des effluves corporels que véhicule tout être vivant.

Oreilles de chauve-souris

Construction : 15. **Activation :** 4.

L'Imago porte de grandes oreilles de chauve-souris, qui semblent s'orienter d'elles-mêmes vers les sources sonores.

L'Anamorphe qui utilise cet Aspect est capable de concentrer son ouïe sur une source sonore quelconque, même si celle-ci est très distante ou très ténue. Toutes les difficultés des actions basées sur la perception auditive sont décalées de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution.

Yeux télescopiques

Construction : 15. **Activation :** 5.

Les yeux de l'Imago sont enserrés dans des tissus musculaires qui permettent de se servir de ces organes comme de jumelles.

Le Selenim qui utilise cet Aspect peut faire de même, et observer des objets situés à cinq cents mètres comme s'ils se trouvaient juste devant lui.

Beauté ténébreuse

Construction : 17. **Activation :** 2.

Malgré la plus absolue monstruosité de l'Imago, celui-ci est fascinant, et provoque une attirance morbide.

En activant cet Aspect, le Selenim neutralise les éventuelles pénalités sociales dues à l'activation d'autres Aspects.

Aspects des Extrémités

Épines dorsales

Construction : 20. **Activation :** 5.

Le dos de l'Imago est planté d'une rangée verticale d'épines osseuses, longues et effilées.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe fait jaillir dans son dos une demi-douzaine d'épines — Assez Meurtrier ; 2. En combat, elles s'utilisent avec Arts martiaux.

Griffes

Construction : 12. **Activation :** 2.

Les pattes de l'Imago sont prolongées par des griffes noires parfaitement polies et acérées — Meurtrier ; 1.

L'Anamorphe peut les faire pousser au bout des doigts de son simulacre. Elles s'utilisent avec Arts martiaux. La présence de ces griffes rend impossible le maniement des armes à feu.

Pinces

Construction : 12. **Activation :** 2.

Les extrémités des pattes de l'Imago sont des pinces rappelant celles des crustacés — Peu Meurtrier ; 3. Elles sont suffisamment tranchantes pour couper de la tôle peu épaisse.

Elles s'utilisent avec Arts martiaux et sont particulièrement bien conformées pour maintenir fermement un objet (barre métallique, bras d'un adversaire etc.). Aussi toutes les actions de ce type voient leur difficulté décalée d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution. En revanche, ces pinces rendent impossible tout travail requérant de l'habileté manuelle et le maniement de la plupart des armes.

Sabots

Construction : 10. **Activation :** 2.

Les pattes postérieures de l'Imago se terminent par des sabots — Peu Meurtrier ; 2. Leur forme exacte est à la discrétion du joueur de l'Anamorphe.

En les activant, le Selenim transforme ses pieds en sabots. Ils s'utilisent avec Arts martiaux. Ces sabots gênent quelque peu l'équilibre de l'Anamorphe. Toutes les actions requérant de l'équilibre voient leur difficulté décalée d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution. Par contre, ces sabots sont insensibles à la chaleur, à l'acide et autres sources d'altération.

Langue venimeuse

Construction : 18. **Activation :** 5.

La bouche de l'Imago renferme une langue glauque et effilée terminée par un dard empoisonné — Assez Meurtrier ; 2.

L'Anamorphe qui active cet Aspect est doté d'une langue identique. Celle-ci est longue de trente centimètres et s'utilise avec Arts martiaux. Une victime blessée par cette langue est empoisonnée pour niveau d'Initié tours. À chaque tour, elle perd une case de la ligne de vie.

Crocs

Construction : 15. **Activation :** 5.

La bouche de l'Imago est parsemée de plusieurs rangées de crocs aiguisés comme des lames de rasoir — Assez Meurtrier ; 3.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe voit ses mâchoires s'hypertrophier de façon immonde pour recevoir les crocs. Ces derniers s'utilisent avec Arts martiaux.

Crochets

Construction : 12. **Activation :** 4.

Les membres supérieurs de l'Imago se terminent par des crochets aux reflets métalliques — Peu Meurtrier ; 4.

Ces crochets s'utilisent avec Arts martiaux. Ils interdisent toute action nécessitant d'utiliser ses doigts ou de tenir un objet. En revanche, ils sont particulièrement efficaces lorsqu'il s'agit de se suspendre — aucun test n'est nécessaire pour qu'un Selenim reste « pendu » par ses Crochets — ou de déchirer les chairs.

Aspects de la peau

Bien qu'il soit possible de doter un Imago de plusieurs peaux, l'Anamorphe ne peut activer qu'une seule de celles-ci à la fois.

Chaos épidermique

Construction : 14. **Activation :** 5.

La peau de l'Imago ne cesse de changer de couleur et de texture, des volutes insensées et mouvantes la parcourent en tous sens.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe plonge tous ceux qui l'aperçoivent dans un état de trouble profond. Toutes leurs actions impliquant une interaction avec l'Anamorphe — y compris tenter une action offensive — voient leur difficulté décalée d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution.

Peau reptilienne

Construction : 18. **Activation :** 6.

La peau de l'Imago ressemble à celle d'un lézard ou d'un serpent. Elle luit légèrement d'une luminescence malsaine.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe se recouvre de cette peau qui le protège contre les actions magiques portées directement contre lui. Ainsi, toutes les difficultés des Sorts dirigés directement contre l'Anamorphe voient leur difficulté décalée d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution.

Plumes

Construction : 12. **Activation :** 2.

La peau de l'Imago est couverte de plumes noires semblables à celles d'un corbeau.

En activant cet Aspect, le Selenim voit les difficultés de toutes ses actions liées au mouvement (courir, voler, jouer les équilibristes, se battre au corps à corps etc.) décalées d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution.

Épiderme infernal

Construction : 15. **Activation :** 6.

L'Imago est recouvert d'une pellicule brûlante, rougeâtre et parcourue de flammèches.

Lorsque l'Anamorphe active cet Aspect, tout ce qu'il porte sur lui d'inflammable brûle immédiatement. Tout contact avec l'Imago entraîne une brûlure — Assez Meurtrier ; 2.

Peau minérale

Construction : 14. **Activation :** 4.

L'Imago semble fait d'un granit d'où suppure une eau insalubre.

En activant cet Aspect, le Selenim recouvre son propre corps d'une couche minérale — bonus : 3/3 ; enc. : – 1 — qui n'entrave en rien ses mouvements.

Carapace scléreuse

Construction : 20. **Activation :** 6.

L'Imago est recouvert d'une répugnante carapace fibreuse particulièrement résistante. Ses articulations sont un complexe système d'emboîtements.

En activant cet Aspect, le Selenim se dote d'une carapace identique. Elle couvre la totalité de son corps — bonus : 5/5 ; enc. : – 3 — et le protège aussi de dégâts magiques. En revanche, ses mouvements et ses perceptions sont entravés par cette armure. Toutes les actions ayant trait à la perception ou au mouvement voient leur difficulté décalée d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution.

Épiderme de caméléon

Construction : 18. **Activation :** 6.

La peau de l'Imago prend la couleur et la texture des objets qui l'entourent. S'il est en forêt, elle ressemble à un feuillage sombre. S'il est devant une toile de maître, les esquisses du peintre apparaissent sur le corps de l'Imago.

La peau de l'Anamorphe acquiert les mêmes propriétés lorsqu'il active cet Aspect. L'Anamorphe n'est pas invisible. Ceux qui l'observent peuvent voir quelques déformations dans le paysage. Elles sont mouvantes si l'Anamorphe bouge. Tous les tests destinés à voir le Selenim voient leur difficulté décalée de deux lignes vers le bas sur la Table universelle de résolution.

Le deuxième Cercle

À ce stade, l'Anamorphe peut enfin engager la construction des Aspects les plus importants que sont le Tronc et les Appendices. Ceux-ci constituent la véritable substance de l'Imago, la base de son être.

Maladresses

Fuite de l'Imago : l'Imago est soudainement terrorisé par l'opération qu'effectue l'Anamorphe, et craint pour sa vie. Il tente de fuir son créateur. L'Anamorphe ne peut plus faire appel à aucun Aspect pendant niveau d'Initié heures, temps nécessaire pour que l'Imago se soit rasséréné.

Inconscience : l'appel au Champ de Lune Noire est si violent qu'il frappe l'Imago. Celui-ci, pour se protéger, transmet le choc au Selenim qui perd connaissance pendant niveau d'Initié minutes.

Entropie de l'Imago : un trou se forme dans la trame de la Lune Noire. La Pavane le comble en puisant dans le Ka-Lune Noire de l'Imago. Celui-ci perd instantanément cinq « puces » de Ka-Lune Noire, répartis à la discrétion du joueur. Les Aspects devenus impossibles à activer doivent faire l'objet d'un nouveau rituel de construction lorsque le joueur a de nouveau réuni suffisamment de « puces » de Ka-Lune Noire.

Entropie du Noyau : la Lune Noire devient un flot tumultueux qui fait vaciller le Noyau de l'Anamorphe comme un bouchon de liège dans une tempête, emportant avec elle une « puce » du Noyau du Selenim.

Corruption multiple : le Selenim ainsi que toute personne, quelle que soit sa nature, située à moins de niveau d'Initié mètres subissent d'ignobles mutations. Des pustules et des lésions recouvrent leur corps, les articulations s'inversent… pendant niveau d'Initié minutes.

MALADRESSES DU DEUXIÈME CERCLE

D20	Maladresse
1-4	Fuite de l'Imago
5-8	Inconscience
9-12	Entropie de l'Imago
13-16	Entropie du Noyau
17-20	Corruption multiple

Aspects

Ces Aspects ne sont ni limitatifs ni exhaustifs : le joueur est encouragé à en inventer d'autres en accord avec le MJ.

Aspects des Membres

Paire de bras anthropomorphes

Construction : 18. **Activation :** 5.

L'Imago est doté d'une paire de bras ressemblant plus ou moins à ceux d'un être humain. Ils sont terminés par des mains normales.

Seul, cet Aspect n'a pas grand intérêt. En revanche, il peut être « construit » plusieurs fois, l'Imago ayant alors plusieurs paires de bras. Pour activer l'ensemble des paires de bras, l'Activation n'est payée qu'une seule fois.

Chaque paire de bras permet d'effectuer une action normale par tour. Cependant, à partir de la troisième paire de bras, le Selenim connaît des problèmes de coordination. Toutes ses actions physiques voient alors leur difficulté décalée d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution par paire de bras supplémentaire — à partir de la troisième.

Pattes postérieures

Construction : 18.

Activation : 5.

L'Imago est doté d'une paire de pattes ressemblant plus ou moins à celles d'un être humain. Elles sont terminées par des pieds normaux.

Seul, cet Aspect n'a pas grand intérêt. En revanche, il peut être construit plusieurs fois, l'Imago ayant alors plusieurs paires de pattes postérieures. Pour activer l'ensemble des paires de bras, l'Activation n'est payée qu'une seule fois.

Chaque paire de pattes décale les difficultés des actions ayant trait à l'équilibre ou au mouvement d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution. Cependant, à partir de la quatrième paire de pattes, le Selenim a quelques problèmes de coordination. Toutes ses actions physiques voient leur difficulté décalée d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution par paire de pattes supplémentaire — à partir de la quatrième.

Membres supérieurs télescopiques

Construction : 18. **Activation :** 6.

La construction de cet Aspect nécessite qu'au moins une paire de bras ait été déjà construite.

L'Imago peut étirer ses membres supérieurs jusqu'à dix mètres devant lui.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe peut étirer ses propres bras sur la même longueur. Il décide librement de l'endroit où se situent les articulations. Toutefois, aucune articulation nouvelle n'apparaît.

Membres inférieurs télescopiques

Construction : 18. **Activation :** 6.

La construction de cet Aspect nécessite qu'au moins une paire de membres inférieurs ait été déjà construite. L'Imago peut étirer jusqu'à dix mètres sous lui ses pattes postérieures.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe peut étirer ses propres jambes sur la même longueur. Il décide librement de l'endroit où se situent les articulations. Toutefois, aucune articulation nouvelle n'apparaît.

Multi-fixations

Construction : 20. **Activation :** 5.

La construction de cet Aspect nécessite qu'au moins une paire de membres ait été déjà construite.

L'Imago est capable de détacher ses membres pour les fixer n'importe où sur son corps.

En activant cet Aspect, le Selenim peut faire de même. Cela lui prend une action normale, et il peut continuer de manier ses membres sans aucun malus.

Membres autonomes

Construction : 25. **Activation :** 6.

La construction de cet Aspect nécessite qu'au moins une paire de membre ait été déjà construite.

L'Imago peut détacher chacun de ses membres, et contrôler ceux-ci à distance. Ils peuvent se déplacer en fonction de leurs moyens. Ainsi, une main pourra se déplacer en utilisant des doigts comme autant de petites jambes.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe peut faire de même. Il ne projette pas ses perceptions auditives, visuelles et olfactives avec ses membres. Seul le toucher reste valide.

Membres illusoires

Construction : 15.

Activation : 5.

L'Imago dispose de plusieurs trentaines de membres, bras et jambes confondus, disposés n'importe où sur son corps. Ceux-ci ne sont que des illusions. Ils n'ont aucune matérialité.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe voit autant de membres illusoires pousser sur son corps et devient particulièrement effrayant. Cet Aspect

abuse souvent les adversaires du Selenim, qui n'ont aucun moyen autre que le toucher pour découvrir le subterfuge.

Aspects du Tronc

Brume fétide

Construction : 20.
Activation : 5.

Le tronc de l'Imago semble être une brume noirâtre fétide parcourue de visages cauchemardesques et tourbillonnants.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe bénéficie d'une action normale supplémentaire par tour.

Horreur forestière

Construction : 25.
Activation : 8.

Le tronc de l'Imago ressemble à un inextricable enchevêtrement de ronces, de feuillages et d'humus. Il dégage une insupportable odeur de végétaux en décomposition.

En activant cet Aspect, le simulacre de l'Anamorphe regagne spontanément deux cases de la ligne de vie chaque tour.

Aspects et Caractéristiques

Construction : 30.
Activation : 6.

Les cinq Aspects suivants sont indépendants et doivent être développés séparément.

Biomécanique : le tronc de l'Imago est un assemblage épouvantable de chairs et de mécanismes. Des pompes hydrauliques se mêlent à une impressionnante musculature, et se meuvent avec une inquiétante précision. Cet Aspect permet à l'Anamorphe qui l'utilise d'augmenter Fort d'un niveau.

Tronc de fauve : le tronc de l'Imago est celui d'un fauve aux poils ternis. Cet Aspect permet à l'Anamorphe d'augmenter Agile d'un niveau.

Charme inquiétant : le tronc de l'Imago semble être celui d'une Vénus ou d'un Kouros conforme aux canons antiques. Il se balance en permanence en une danse hypnotique. Cet Aspect permet à l'Anamorphe d'augmenter Séduisant d'un niveau.

Disproportions : la musculature de l'Imago est monstrueusement disproportionnée et pulse en permanence, sa poitrine se soulève régulièrement sous l'impulsion de poumons cyclopéens. Cet Aspect permet à l'Anamorphe d'augmenter Endurant d'un niveau.

Manteau cervical : le tronc de l'Imago est recouvert d'un tissu gris-rose rappelant le cerveau humain. Dans ses replis, on distingue de fugitifs arcs électriques. Cet Aspect permet à l'Anamorphe d'augmenter Intelligent d'un niveau.

Aspects des Appendices

Ailes

Construction : 25. **Activation :** 5.

L'Imago est pourvu d'une paire d'ailes membraneuses rappelant celles d'une chauve-souris.

En activant cet Aspect, le Selenim peut voler. Il peut transporter avec lui des charges allant jusqu'à une fois son poids. Dans les airs, il se déplace à une vitesse moyenne de dix kilomètres/heure. Seules les acrobaties aériennes nécessitent un test d'Acrobatie dont les difficultés sont fixées par le MJ.

Tentacules

Construction : 25. **Activation :** 4.

L'Imago dispose d'une paire de tentacules verdâtres longs de cinq mètres, arrimés à un endroit quelconque de son corps.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe fait apparaître sur son corps les mêmes tentacules. En combat, il peut les utiliser une fois par tour, indépendamment des autres actions qu'il pourrait effectuer dans le même tour. Elles permettent de saisir. Un personnage saisi par les tentacules doit réussir un test d'Agile contre Fort du Selenim sur la Table universelle de résolution. Le Selenim peut tenter d'étouffer sa victime. Pour ce faire, il doit réussir un test de Fort contre Endurant de son adversaire. S'il réussit, la victime subit trois points de dégâts Assez Meurtriers.

Queue

Construction : 18. **Activation :** 4.

L'Imago est équipé d'une queue préhensible longue de cinq mètres et plantée de barbelures.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe peut utiliser cette queue. Elle peut effectuer n'importe quel mouvement. En combat, elle fait trois points de dégâts Peu Meurtrier. L'Anamorphe peut l'utiliser deux fois à chaque fin de tour de combat, indépendamment de toutes ses autres actions.

Cheveux préhensibles

Construction : 15. **Activation :** 4.

La tête de l'Imago est surmontée d'une épaisse et longue chevelure de jais. Celle-ci semble dotée d'une vie propre.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe peut utiliser ces cheveux et leur faire faire n'importe quel mouvement. Il peut saisir jusqu'à dix objets dont la masse est inférieure à un kilogramme. Il peut également les utiliser pour actionner des mécanismes nécessitant très peu de force, comme un interrupteur. En revanche actionner la queue de détente d'une arme est impossible.

Ventouses

Construction : 18. **Activation :** 5.

À différents endroits de son corps, à la discrétion de l'Anamorphe, l'Imago est muni d'une dizaine de ventouses.

En activant cet Aspect, le Selenim peut utiliser ces ventouses pour s'accrocher, marcher sur les murs ou au plafond, maintenir quelqu'un contre lui, etc. Ces ventouses sont particulièrement efficaces. Seul le Selenim peut décider de les décoller. Pour faire cesser leur action, il n'y a pas d'autre solution que de faire passer l'air en dessous d'elles, en les tranchant par exemple.

Nageoires

Construction : 15. **Activation :** 2.

L'ensemble des membres de l'Imago est muni des nageoires improbables de quelque antique monstre marin.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe peut se mouvoir dans l'eau avec une grande agilité. Il peut se déplacer à une vitesse moyenne de dix kilomètres/heure, et peut faire sans malus n'importe quel mouvement dans un élément liquide.

Regards tentaculaires

Construction : 25. **Activation :** 5.

À la base de la tête de l'Imago se trouvent une quinzaine de fins tentacules rosâtres d'une dizaine de centimètres de long, terminés par des globes oculaires.

En activant cet Aspect, le champ de vision de l'Anamorphe devient circulaire. En outre, son acuité visuelle devient telle qu'il ne peut plus être surpris !

Les Ar-Kaïm

Généralités

Les Ar-Kaïm, les Révélés, sont considérés par les autres Immortels comme étant les derniers nés, la troisième génération — la première correspond aux Kaïm devenus des Déchus qui conservent dans leur Pentacle des traces de leurs Cycles basaltiques et la deuxième aux autres Nephilim. Les Ar-Kaïm tirent leurs pouvoirs, les Talents, du Zodiaque et des Maisons astrologiques qui le composent. Les étoiles influencent puissamment leur Cœur — l'équivalent du Pentacle des autres Nephilim — à sa « naissance » dans un Nexus des Champs magiques. Un Ar-Kaïm est ainsi inextricablement lié à un signe zodiacal. Ce signe est prépondérant dans la construction de son caractère, mais aussi dans la façon dont les Ka qui composent son Cœur sont mêlés en une essence unique. De ce lien découle également la façon dont un Ar-Kaïm affecte le réel par ses Talents.

À la différence des Nephilim des deux premières générations, les Ar-Kaïm ne puisent pas dans les Champs magiques ambiants pour produire un Sort, mais dans leur propre essence. Un exercice trop intensif des Talents tend à rendre leur Cœur instable, car affaibli. Or, l'instabilité reste l'ennemi mortel des Ar-Kaïm : lorsque celle-ci devient trop forte, leur Cœur explose et se disperse, pour partie ou en totalité, dans les Champs magiques.

Définitions

Essence : c'est l'énergie particulière, issue de l'émulsion de différents Ka, dont est empli le Cœur d'un Ar-Kaïm. Il y puise pour exercer ses Talents.
Maison : le signe astrologique du Zodiaque des derniers nés. Il en existe treize. Chaque Maison correspond à un Ka, à une série de huit Talents et à un mois astrologique. La Maison à laquelle appartient un Ar-Kaïm détermine son caractère.
Talent : c'est ainsi qu'on nomme les exercices Ar-Kaïm leur permettant de produire des effets magiques. Il sert également de Compétence occulte ou magique.
Zodiaque : il comprend treize signes, les douze de l'astrologie profane auquel s'ajoute le Serpentaire. Chaque Maison du Zodiaque des derniers nés est liée à un Ka.

Dans le Cœur d'un Ar-Kaïm, tous les Ka sont présents : les cinq Ka-éléments des Nephilim, le Ka-Lune Noire des Selenim, l'Orichalque et le Ka-Soleil des hommes. L'action conjointe du Ka-Soleil et de l'Orichalque permet de maintenir la cohésion des Ka du Cœur d'un Ar-Kaïm. Le premier permet de sublimer les différents Ka afin de les rapprocher. Le second fragilise leur structure, les « ramollit », de sorte que le mélange constituant l'essence de l'Ar-Kaïm est possible.

Les Talents des **Béliers** sont tournés vers la destruction et le combat. Les Ar-Kaïm du **Taureau** sont concentrés sur la protection et la lourdeur. Les **Gémeaux** sur l'ambivalence et l'illusion. Les **Cancers** sur la relation à autrui : leurs Talents n'en recèlent pas moins des trésors de sournoiserie. Les Talents des **Lions** sont puissants et lumineux, mais leur efficacité tient aussi à leur absolu manque de discrétion. Les **Vierges** sont orientés vers la précision et la perfection. Les Ar-Kaïm de la **Balance** sont inspirés par le jugement et la justice ; leurs Talents concernent l'équilibre. Les **Scorpions** sont les maîtres des pièges. Les Talents des **Sagittaires** sont ceux des chasseurs. Les **Capricornes** expriment souvent le cynisme grâce à leurs Talents ; ils sont glaciaux, au sens propre du terme. Les Ar-Kaïm du **Verseau** sont tournés vers la corruption ; leurs Talents peuvent se montrer, bien utilisés, particulièrement destructeurs. Les **Poissons** possèdent des Talents liés au flou, à la légèreté et à l'intelligence. Enfin, les rares Ar-Kaïm du **Serpentaire** exercent des Talents pervers et subreptices.

Système

Exercer un Talent

Chaque Talent est exprimé, dans les règles de *Nephilim : Révélation*, comme une Compétence magique. Celle-ci permet d'affecter le réel d'autant plus profondément qu'elle est développée. Ainsi, certaines possibilités s'ouvrent à un Ar-Kaïm au niveau Maître qui sont impossibles au niveau Compagnon, qui permet lui-même certaines utilisations du Talent impensables au niveau Apprenti. Pour simuler l'utilisation d'un Talent, le joueur d'un Ar-Kaïm doit opposer le niveau d'Initié de son personnage à une difficulté imposée par le niveau du Talent qu'il possède.

Pour que l'effet d'un Talent soit généré, l'Immortel entre dans une **transe méditative.** La durée de celle-ci dépend du niveau utilisé. La transe méditative se manifeste par un tressaillement de tous les muscles du corps de l'Ar-Kaïm. Ses yeux se plissent, et une légère lueur, presque invisible, se dégage de son corps. Tout au long de la transe, l'Ar-Kaïm est en Vision-Ka.

Note : *un Ar-Kaïm Maître ou Compagnon dans un Talent peut utiliser ce pouvoir magique à un niveau inférieur.*

Exercer un Talent

Niveau du Talent utilisé	Difficulté	Méditation
Apprenti	Pas Difficile	Un tour
Compagnon	Assez Difficile	Deux tours
Maître	Très Difficile	Trois tours

Puiser dans le Cœur

Chaque fois qu'un Ar-Kaïm utilise un Talent, il doit employer la substance de son Cœur pour provoquer l'effet magique. La nature du Ka dans lequel il doit puiser dépend à la fois du Ka lié au Talent et de sa Maison.

Le Ka

Contrairement aux Nephilim, les Ar-Kaïm notent par des « puces » tous leurs Ka.

Chaque Talent est lié à un Ka. Son activation nécessite la dépense de « puces » de ce Ka, ou d'un autre. Dans cette dernière hypothèse, la dépense d'énergie magique est plus importante.

Au sein d'un Cœur, les Ka sont sur un pied d'égalité. Il n'existe pas, comme dans une structure magique en Pentacle, de Ka favorable, défavorable, neutre ou opposé. En revanche, les Ar-Kaïm ont un Ka dominant.

La Maison

Un Ar-Kaïm peut utiliser les Talents des Maisons auxquelles il n'appartient pas. Dans ce cas, le coût varie en fonction de la position de la Maison du Talent sollicité par rapport à son signe dans le Zodiaque.

En effet, chaque Maison est opposée à une autre. Ces paires sont complémentaires, aussi les Talents qu'elles comportent sont les plus faciles à utiliser. Bien entendu, il convient d'avoir appris ce Talent auprès d'un Ar-Kaïm qui le maîtrise.

Lorsqu'il utilise un Talent de la Maison opposée, un Ar-Kaïm doit dépenser une « puce » supplémentaire. Pour chaque secteur zodiacal à franchir depuis la Maison opposée, on ajoute une « puce » supplémentaire au coût de lancement du Talent. Ainsi, un Ar-Kaïm du Bélier doit payer une « puce » de plus chaque fois qu'il utilise un Talent de la Balance, deux pour ceux de la Vierge et du Scorpion, trois pour ceux du Lion et du Sagittaire, et six ceux du Poisson et du Taureau.

Les Ar-Kaïm du Serpentaire dérogent à cette règle. Lorsqu'un « membre » de cette Maison utilise un Talent d'une autre Maison, le coût d'utilisation est majoré de trois « puces » quelle que soit la Maison. Les Ar-Kaïm n'étant pas sous le signe du Serpentaire et qui utilisent les Talents de cette Maison voient les coûts augmenter de quatre « puces ».

Note: *toutes les « puces » doivent toujours être puisées dans le même Ka.*

Éphéméride

Le mois astrologique en cours ainsi que le jour où un Talent est exercé affectent le coût d'activation. Chaque mois est lié à un Ka: tous les Talents associés à ce Ka voient leur coût d'activation diminué d'une « puce ». Chaque jour de la semaine est également lié à un Ka: tous les Talents associés à ce Ka voient leur coût de lancement diminué d'une « puce ». Par conséquent, lancer un Talent d'Attaque un mardi du mois du Bélier fait baisser le coût de deux « puces ». Ce jour exceptionnel, exercer les Talents d'Attaque au niveau Apprenti ou Compagnon ne dépense aucune « puce », et le niveau Maître n'en utilise qu'une seule. Il n'existe aucun mois ni jour associé à la Lune Noire. **Les Serpentaires ne peuvent donc pas bénéficier d'éphéméride favorable** (*cf.* Annexes).

Charger son Cœur

L'exercice des Talents tend à faire baisser dangereusement la quantité d'énergie magique présente dans le Cœur de l'Ar-Kaïm. Or, cette fluctuation risque de le laisser succomber à son instabilité, de le disperser dans les Champs magiques. Aussi les Ar-Kaïm ont appris à charger leur Cœur, à puiser dans les Champs magiques alentours pour « se remplir ».

La charge spontanée

Chaque jour, le Cœur d'un Ar-Kaïm se charge spontanément de quelques « puces ». Ce nombre dépend du jour astrologique en cours. Ces « puces » peuvent être réparties par le joueur comme bon lui semble dans le Cœur de son Ar-Kaïm, et sont disponibles dès le jour astrologique commencé.

La table se lit comme suit: un Ar-Kaïm dont le signe est celui du mois astrologique en cours gagne un nombre de « puces » à répartir dans son Cœur égal au chiffre écrit en gros sur la gauche de la case. Les Ar-Kaïm de tous les autres signes gagnent le chiffre inscrit en bas à droite de la case — le plus petit des deux.

Charge analogique

L'Ar-Kaïm peut également charger son Cœur d'un Ka particulier. Pour ce faire, certaines conditions analogiques doivent être réunies. Plus celles-ci reflètent un Ka, plus l'Ar-Kaïm peut absorber de « puces » de ce Ka dans les Champs magiques qui l'entourent.

Quoi qu'il arrive, on ne peut obtenir plus de cinq « puces » en une seule fois de cette façon. Pour charger analogiquement le Cœur de l'Ar-Kaïm qu'il interprète, le joueur doit réussir un test de Ka dominant Pas Difficile. En cas de Réussite, le Cœur se charge d'un nombre de « puces » dépendant de la qualité des conditions analogiques. En cas de Coup d'éclat, ce nombre est doublé. En cas d'Échec, l'Ar-Kaïm ne parvient à absorber aucune « puce ». En cas de Maladresse, il perd deux « puces » dans le Ka concerné.

UN BRIN DE LOGISTIQUE

Le contenu du Cœur d'un Ar-Kaïm est extrêmement fluctuant. Cela dit, un compte scrupuleux des « puces » qui y sont doit être tenu à jour. Le plus simple, et surtout le plus amusant, est d'utiliser des pierres de couleur réparties dans différentes boîtes pour tenir ce compte.

Charge magique

Il existe plusieurs façons de charger magiquement le Cœur d'un Ar-Kaïm.

- Les **Sorts :** chaque fois qu'un Immortel emploi un effet magique lié à un Ka, un Ar-Kaïm peut tenter d'absorber l'énergie dégagée. Cette absorption est exprimée par un gain de « puces » dans le Cœur. Le test à effectuer est le même que pour la charge analogique.
- Les **Stases :** un Ar-Kaïm peut également puiser dans une stase autant de « puces » qu'elle en contient. Aucun lancé du D20 n'est requis. Évidemment, cette opération irrite les Nephilim.
- Les **artefacts :** un Ar-Kaïm peut absorber les « puces » se trouvant dans un artefact de la même façon que pour une stase. S'il absorbe toutes les « puces » de l'artefact, celui-ci perd définitivement ses propriétés magiques. Certains Ar-Kaïm, emportés par leur entrain, ont anéanti la puissance d'artefacts recherchés depuis plusieurs siècles.
- Les **Plexus** et les **Nexus :** Chaque heure passée dans un Plexus ou un Nexus, permet à un Ar-Kaïm d'absorber l'énergie du nœud élémentaire. Dans un Plexus, les « puces » gagnées ne peuvent charger que le Ka d'un Ar-Kaïm correspondant au Plexus, alors que dans un Nexus elles sont réparties à la discrétion du joueur.

L'Instabilité

Le Cœur d'un Ar-Kaïm est profondément instable. L'alliance des Ka qui le constitue est précaire, et l'exercice des Talents accentue cette tendance. Lorsqu'un Ar-Kaïm est en situation de surcharge, c'est-à-dire lorsque l'un des Ka contient plus de « puces » qu'il n'en peut contenir — ce paramètre est défini lors de la création de personnage —, ou lorsqu'il effectue une Maladresse en exerçant un Talent, le joueur doit tester l'instabilité du Cœur de son personnage en confrontant sur la Table universelle de résolution la Caractéristique Initié de l'Ar-Kaïm à son niveau d'Instable. En cas de Réussite, ou de Coup d'Éclat, rien ne se passe. En cas d'Échec, ou de Maladresse, on doit se reporter aux effets décrits ci-après. La Caractéristique Instable mesure l'écart entre le niveau actuel du Ka le plus fort et le niveau du Ka le plus faible.

La surcharge

Lorsqu'un des Ka du Cœur est en surcharge, on teste son Instabilité. En cas d'Échec, l'Ar-Kaïm voit instantanément dix « puces » de son Cœur se disperser dans les Champs magiques. Cette perte est répartie à la discrétion du joueur. En cas de Maladresse, vingt « puces » disparaissent. En cas de Réussite, l'Ar-Kaïm doit exercer ses Talents le plus rapidement possible afin de ne plus être en surcharge. Un jet d'Instabilité doit être à nouveau tenté toutes les cinq minutes. En cas de Coup d'éclat, aucune « puce » n'est perdue. Le joueur peut modifier comme il le désire la répartition des « puces » de l'Ar-Kaïm afin de ne plus être en surcharge. Si malgré tout, après cette opération, l'Ar-Kaïm est toujours en surcharge, un nouveau test d'Instabilité a lieu.

Maladresse

Lorsque le D20 indique une Maladresse lors de l'exercice d'un Talent, un test d'Instabilité doit être fait. En cas d'Échec, l'Ar-Kaïm perd instantanément un nombre de « puces » qui dépend du niveau du Talent utilisé et du nombre de Ka composant ordinairement le Cœur de l'Ar-Kaïm.

Ces pertes sont réparties à la discrétion du joueur. Toutefois, la moitié des « puces » au moins doit être prélevée dans le Ka correspondant au Talent utilisé. Si ce Ka est vide ou absent, ces « puces » doivent être prélevées au Ka-Soleil ou à l'Orichalque.

Explosion

L'explosion d'un Ar-Kaïm est un fait rare, mais redouté de tous. Lorsque le niveau de Ka-Soleil ou d'Orichalque est réduit à zéro, le Cœur se pulvérise. Les Ka qui le composent se dissocient et se mêlent aux Champs magiques : l'Immortel périt. L'Orichalque libéré affecte les Nephilim.

Les Talents

Format de description des Talents

Ka : indique à quel Ka est lié le Talent, s'il s'agit de l'attaque (Feu), de la défense (Terre), du sentiment (Lune), du déplacement (Eau), de la sensation (Air), de la magie (Orichalque), de la part sombre (Lune Noire), ou de la sublimation (Soleil).

Durée : le temps que durent les effets du Talent.

La Maison du Bélier

Boule de feu

Ka : Feu. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet de faire apparaître une boule de feu dans la main de l'Ar-Kaïm et de la projeter comme si la manœuvre « J'attaque » avait été utilisée avec succès. Cette sphère enflammée n'inflige pas de dégâts à l'Immortel qui la crée.

Niveau	Taille (rayon)	Portée (en m)	Dégâts (en m)	Feu
Apprenti	0,01	10	Peu Meurtrier	2
Compagnon	0,03	50	Assez Meurtrier	4
Maître	1	100	Meurtrier	5

Anneau de feu

Ka : Terre. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent permet de faire apparaître autour de l'Ar-Kaïm un anneau de feu dont les flammes sont hautes de deux mètres. Cette barrière ne protège pas l'Immortel des projectiles, mais l'extrême luminosité qu'elle dégage engendre un malus d'un niveau à tout tireur. De plus, elle dissuade les attaquants de venir au corps à corps. L'Ar-Kaïm peut abriter une personne près de lui au centre de cet anneau.

Note : *si l'Anneau de feu rencontre une Barrière d'eau, les deux s'annulent et disparaissent.*

Niveau	Épaisseur	Dégâts (en mètres)	POT de Feu
Apprenti	1	Assez Meurtrier	4
Compagnon	5	Meurtrier	5
Maître	10	Très Meurtrier	10

Colère attisée

Ka : Lune. **Durée :** cinq heures.

Ce Talent provoque la colère d'individus se trouvant dans le champ de vision de l'Ar-Kaïm. Les cibles sont alors galvanisées — pas forcément contre l'Ar-Kaïm. L'Immortel doit donc apprendre à les manipuler. Ces personnes n'hésitent pas à aller se battre et bénéficient d'une majoration d'un niveau de leur Caractéristique sur toutes les actions qui peuvent leur permettre d'assouvir leur fureur.

Niveau	Nb de cibles
Apprenti	1
Compagnon	5
Maître	Toute personne à vue

Course de lumière

Ka : Eau. **Durée :** une minute.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se déplacer très vite. Tout observateur a alors des difficultés pour le voir bouger, pour le saisir ou pour lui tirer dessus. L'Immortel ne bénéficie cependant pas d'action supplémentaire.

Niveau	Vitesse de mouvement	Difficulté pour percevoir l'Ar-Kaïm
Apprenti	x 2	+ 1 niveau
Compagnon	x 3	+ 2 niveaux
Maître	x 4	+ 3 niveaux

Vision thermique

Ka : Air. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de bénéficier d'une vision thermique, c'est-à-dire de percevoir en terme de chaleur. Les objets froids apparaissent en bleu, les chauds en rouge, avec tous les dégradés possibles. Au-delà de la portée de ce Talent, l'Immortel ne voit qu'une infinie étendue de ténèbres.

Niveau	Portée
Apprenti	10 m
Compagnon	50 m
Maître	100 m

Vague d'antimagie

Ka : Orichalque. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de soulever des profondeurs de la terre une vague orichalquienne qui repousse les Champs magiques. Dans la zone balayée, il est impossible de pratiquer une quelconque Science occulte reposant sur les Ka-éléments des Nephilim durant une heure. Les Nephilim ne sont cependant pas affectés : la teneur en Orichalque de la Vague d'antimagie est trop faible.

Niveau	Zone d'antimagie
Apprenti	10 x 10 m
Compagnon	50 x 50 m
Maître	100 x 100 m

Transmutation de lave

Ka : Lune Noire. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de transformer une matière non-vivante en lave. Il faut pour cela que l'Ar-Kaïm la touche. L'Immortel est évidemment insensible à cette source de chaleur.

Niveau	Vol. transmuté	Dégâts
Apprenti	10 cm³	Assez Meurtrier : 2
Compagnon	50 cm³	Meurtrier : 4
Maître	100 cm³	Très Meurtrier : 5

Force flamboyante

Ka : Soleil. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'augmenter sa Caractéristique Fort d'une manière surnaturelle. Il devient ainsi Très Fort et peut aussi se permettre quelques prouesses spectaculaires.

Niveau	Masse soulevable sans effort
Apprenti	100 kg
Compagnon	500 kg
Maître	1 000 kg

La Maison du Taureau

Charge furieuse

Ka : Feu. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de faire une charge contre un adversaire se trouvant à moins de vingt mètres de lui. La cible ne peut pas esquiver cette charge et aucun obstacle ne peut ralentir l'Immortel.

Niveau	Dégâts de la charge
Apprenti	Peu Meurtrier ; 3 (aucun humain ne peut intercepter cette charge)
Compagnon	Assez Meurtrier ; 5 (aucun mur en brique ne peut intercepter cette charge)
Maître	Meurtrier ; 5 (aucun mur de béton armé ne peut intercepter cette charge.

Peau de pierre

Ka : Terre. **Durée :** une minute.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de durcir sa peau, qui devient pierreuse.

Niveau	Protection	Encombrement
Apprenti	2/2	0
Compagnon	3/2	0
Maître	4/3	1

Indomptable assurance

Ka : Lune. **Durée :** cinq heures.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de rendre une ou plusieurs personnes sûres d'elles. Les cibles deviennent totalement imperméables à la peur. Lorsqu'elles sont dans des situations périlleuses, elles gardent leur sang froid et réagissent avec calme.

Niveau	Nb de cibles
Apprenti	1
Compagnon	5
Maître	Toute personne à vue

Télékinésie massive

Ka : Eau. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de déplacer à distance des masses très lourdes, mais très lentement. La vitesse ne dépasse jamais les quatre kilomètres/heure (c'est-à-dire cinq mètres/tour).

Niveau	Masse (en kg)
Apprenti	10
Compagnon	50
Maître	100

Savoir meurtrier

Ka : Air. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'évaluer avec précision les capacités physiques d'un adversaire.

Apprenti : Fort, Endurant et Agile

Compagnon : Compétences utiles en combat

Maître : Tous les effets magiques

Levée de protection

Ka : Orichalque. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'annuler, entièrement ou partiellement, les protections magiques d'un adversaire. L'effet de Levée de protection s'applique à tous les Sorts.

Niveau	Niv. des protections retirées
Apprenti	Premier Cercle
Compagnon	Deuxième Cercle
Maître	Troisième Cercle

Le Minotaure

Ka : Lune Noire. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se transformer en une créature mythique bien connue, et qui n'est pas sans rapport avec sa Maison : le Minotaure. Lorsqu'il prend cette forme, l'Ar-Kaïm ne peut plus utiliser ses autres Talents. De plus, il devient si monstrueux que tout humain confronte son niveau d'Intelligent à Peu Difficile. Ce test doit être un Échec pour que le mortel conserve son calme et ne soit pas tenté de s'enfuir. Les humains Initiés et Très Initiés sont immunisés à cette peur panique.

Note : *Les niveaux de ce Talent se cumulent.*

- **Apprenti :** Apparition de cornes (deux points de dégâts au cours d'une attaque Peu Meurtrière).
- **Compagnon :** Fort, Endurant et Agile sont majorés d'un niveau alors que Intelligent et Séduisant sont minorés de deux niveaux.
- **Maître :** Absence de pénalités dues à des blessures.

Inébranlable constitution

Ka : Soleil. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de bénéficier d'une majoration de sa Caractéristique Endurant. Il devient alors Très Endurant et obtient aussi quelques avantages.

- **Apprenti :** Immunisé aux poisons, drogues, substances toxiques et maladies
- **Compagnon :** Absence d'effet de fatigue pendant une heure (l'Ar-Kaïm peut retenir son souffle pendant tout ce temps)
- **Maître :** La ligne de vie de l'Ar-Kaïm augmente de cinq cases situées avant le niveau Pas Blessé.

La Maison des Gémeaux

Dédoublement

Ka : Feu. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de créer une image illusoire de lui-même. Cette dernière a plus ou moins d'autonomie. Elle ne peut en aucun cas prendre une initiative personnelle.

L'instabilité

Écart	Instable
0 rang	Pas
1 rang	Peu
2 rangs	Assez
3 rangs	« ... »
4 rangs	Très

L'instabilité lors d'une maladresse

Nombre de Ka du Cœur	Niveau du Talent employé : Apprenti	Compagnon	Maître
2	1	3	5
3	1	3	5
4	1	3	5
5	3	5	10
6	3	5	10
7	3	5	10
8	5	10	15

Niveau	Possibilités de l'illusion
Apprenti	Elle est ne peut effectuer aucune action. Elle ne subit ni n'inflige de dégât.
Compagnon	Elle peut agir comme l'Ar-Kaïm le souhaite. Elle est immatérielle et ne peut ni subir ni infliger de dégât.
Maître	Elle est matérielle et peut agir comme l'Ar-Kaïm le souhaite. Elle peut subir et infliger des dégâts.

Doute salvateur

Ka : Terre. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de perdre sa matérialité : il devient plus flou aux yeux de ses adversaires qui ne savent plus où ils doivent frapper.

Niveau	Bonus de défense
Apprenti	+ 1
Compagnon	+ 2
Maître	+ 3

Psyché contradictoire

Ka : Lune. **Durée :** cinq heures.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'altérer le jugement d'une cible. Cette dernière doit être dans son champ de vision lors de l'activation du Talent. La cible devient la proie de sentiments contradictoires qui l'empêchent de faire des choix. Elle ne peut prendre que des décisions simples régissant sa vie quotidienne et des décisions presque instinctives lors d'un danger. Elle est par contre incapable de mettre au point une stratégie sensée.

Niveau	Nb de cibles affectées
Apprenti	1
Compagnon	5
Maître	10

Ubiquité

Ka : Eau. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se trouver à deux endroits à la fois. Les deux « personnes » ainsi générées ne font qu'une : elles sont régies par le même esprit, celui de l'Ar-Kaïm. Elles sont toutes deux visibles et matérielles. Ainsi, si l'une reçoit une blessure, l'autre la subit également. L'Immortel bénéficie de deux fois plus d'actions par tour. L'Ar-Kaïm se « projette » sur une distance dépendant du niveau maîtrisé. Le joueur gère les deux corps d'un même personnage, qui a donc deux fois plus de chances de mourir. Si les deux silhouettes se voient, le double disparaît, et le Talent cesse de faire effet.

Niveau	Distance entre les silhouettes
Apprenti	100 m
Compagnon	500 m
Maître	1 000 m

Sensation de foule

Ka : Air. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de sentir la présence de porteurs de Ka-Soleil sans tenir compte des obstacles qui pourraient gêner la perception. On entend par « porteur de Ka-Soleil » les humains et les animaux, bien évidemment, mais aussi les simulacres des Nephilim et des Ar-Kaïm. Par contre, l'Ar-Kaïm ne peut pas percevoir la présence de Selenim, créatures de Kabbale, effets-Dragon, Entités… puisqu'ils ne possèdent pas (ou plus) de Ka-Soleil.

Note : *les effets d'un Sort ne sont renvoyés que si le Talent est actif au moment où l'effet magique est généré par un éventuel agresseur.*

Niveau	Rayon de portée de la vision
Apprenti	10 m
Compagnon	50 m
Maître	100 m

Effet double

Ka : Orichalque. **Durée :** une minute.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de répercuter les effets de tout Sort dont l'Ar-Kaïm est la cible sur son lanceur. Ainsi, l'Immortel bénéficie des effets du Sort — ou les subit — mais le lanceur aussi. Cet effet ne fonctionne ni pour les créatures de Kabbale, ni pour les Entités, ni pour les Talents.

Niveau	Cercles affectés
Apprenti	Premier
Compagnon	Deuxième
Maître	Troisième

Silhouette troublante

Ka : Lune Noire. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de créer une illusion qui affecte l'apparence d'une personne. L'illusion est toujours de qualité égale : on peut percer le subterfuge en réussissant un test d'Intelligent Assez Difficile. La Silhouette troublante ne peut pas différer radicalement de l'apparence de départ : il est impossible de faire passer un nain pour un géant ou de donner à un personnage laid l'apparence d'un top model.

Niveau	Cercles affectés
Apprenti	Premier
Compagnon	Deuxième
Maître	Troisième

Membres doubles

Ka : Soleil. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de faire apparaître sur son corps des paires de bras et de jambes supplémentaires. Chaque paire de bras lui permet d'effectuer une action simple supplémentaire chaque tour. Cependant, à compter de la troisième paire supplémentaire, l'Immortel coordonne difficilement ses mouvements. Toutes ses actions physiques voient alors leur difficulté majorée de deux niveaux. Chaque paire de jambes baisse les difficultés des actions ayant trait à l'équilibre ou au mouvement d'un niveau. Cependant, à compter de la troisième paire supplémentaire, l'Ar-Kaïm connaît les mêmes problèmes de coordination que s'il avait plus de quatre paires de bras.

Niveau	Nb de paires de membres sup.
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

La Maison du Cancer

Feinte imparable

Ka : Feu. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent, qui ne fonctionne qu'en mêlée, permet à l'Ar-Kaïm de réaliser une attaque au corps à corps quasiment imparable. Lorsqu'il utilise une feinte imparable, l'Ar-Kaïm exécute la manœuvre « j'attaque », à ceci près que la difficulté est toujours la même quel que soit l'adversaire (Peu Difficile). Cette feinte n'est utilisable qu'une fois par adversaire au cours d'un même combat. La manœuvre « j'esquive » ne permet pas d'éviter cette attaque.

- **Apprenti :** On divise par deux (arrondi au supérieur) le bonus d'armure de l'adversaire, sauf si celle-ci est magique.
- **Compagnon :** On ignore le bonus d'armure de l'armure de l'adversaire. Si celle-ci est magique, ses bonus sont divisés par deux (arrondi au supérieur).
- **Maître :** On ignore l'intégralité du bonus d'armure de l'adversaire.

Armure étincelante

Ka : Terre. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se vêtir d'une armure de plaques superbe et rutilante.

Niveau	Armure	Malus
Apprenti	4/2	0
Compagnon	4/3	0
Maître	5/5	1

Clarté séductrice

Ka : Lune. **Durée :** un jour.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de séduire une ou plusieurs cibles. Il doit pour cela communiquer de visu avec elles. La ou les cibles tombent alors amoureuses de lui. Elles ne peuvent lui nuire qu'en dernier ressort. Ce Talent ne peut affecter que des personnes qui ne connaissent pas l'Ar-Kaïm ou qui ne sont pas mal disposées envers lui.

Niveau	Nb de personnes séduites
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Déplacement invisible

Ka : Eau. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se déplacer en étant invisible. Celui-ci redevient visible lorsqu'il tente un certain nombre d'actions normales ou exclusives déterminé par le niveau dans ce Talent. Il est certes invisible, mais il n'étouffe pas les bruits qu'il peut produire.

Niveau	Nb d'actions avant de redevenir visible
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Lecture des pensées

Ka : Air. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de lire les pensées d'un être humain — pas les souvenirs à moins que la cible soit en train de se les remémorer. Utilisé sur un simulacre, ce Talent révèle que la personne dort !

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm ne perçoit que les grandes lignes de la pensée : si son interlocuteur lui ment, s'il est honnête, convaincu…
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm est capable de percevoir le raisonnement qu'est en train de tenir sa cible, ce qui peut être très précieux et fertile en indices.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm arrive à déceler les fondements qui sous-tendent les pensées actuelles de sa cible. Il saura si elle est manipulée par quelqu'un, quelles sont les convictions qui la poussent à penser comme elle le fait, etc.

Course temporelle

Ka : Orichalque. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de remonter le temps. Cette capacité demeure modeste, elle ne concerne que quelques tours. Lorsque l'Ar-Kaïm a remonté le temps, il se retrouve très précisément dans la situation qu'il a vécue juste auparavant, tout comme ceux qui l'entourent. Ce qui s'est passé à cet instant précis se reproduit. Toutefois, l'Ar-Kaïm peut changer la situation finale. Il faut alors rejouer la scène. Seul l'Ar-Kaïm a conscience d'avoir remonté le temps. Pourtant, parfois à l'issu d'une course temporelle, le réel peut être très légèrement perturbé : les montres sont complètement déréglées, un objet a disparu, quelque chose a changé… Et l'Immortel est alors le seul à se souvenir de l'existence de l'objet, de l'ancienne configuration de la rue, etc. Les initiés habitués aux voyages dans le temps et aux problèmes qu'ils engendrent, vivent une telle situation comme l'Ar-Kaïm. C'est le cas de certains R+C, de quelques Nephilim et d'autres Ar-Kaïm du Cancer, évidemment.

Niveau	Nb de tours consécutifs rejoués
Apprenti	4
Compagnon	5
Maître	6

Mutation intempestive

Ka : Lune Noire. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de faire muter un organisme vivant. Il ne peut ni rajouter de la matière, ni créer de nouveaux membres, des protubérances ou des organes, ni manipuler les os et les organes. L'Immortel ne peut agir que sur la peau afin de rendre sa cible hideuse et d'éventuellement la gêner : coller un bras à son torse, faire apparaître des bubons, de la fourrure… Cette mutation est temporaire.

Niveau	Portée
Apprenti	Au toucher
Compagnon	À vue
Maître	Cinquante mètres : l'Ar-Kaïm n'a pas besoin de voir sa cible ; il suffit qu'il sache précisément où elle se trouve ou qu'il connaisse son nom.

Apparence irrésistible

Ka : Soleil. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de majorer sa Caractéristique Séduisant. Il devient alors Très Séduisant et bénéficie de quelques avantages liés à sa beauté surhumaine.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm rend toutes les personnes qu'il ne connaît pas et avec lesquelles il interagit bienveillantes à son égard.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm désamorce l'animosité ou même la haine que peuvent lui vouer les personnes avec lesquelles il interagit. Cela n'affecte que les sentiments que les personnes lui vouaient, mais ne peut l'empêcher d'accomplir une action le mettant en danger si elles en ont reçu l'ordre et qu'elles sont décidées à l'appliquer. Elles en seront toutefois chagrinées.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm fixe une cible dans les yeux : celle-ci n'est plus capable de lui faire le moindre mal. Elle se sent profondément incapable d'aller contre la volonté de celui ou celle qui lui semble si magnifique.

La Maison du Lion

Explosion de puissance

Ka : Feu. **Durée :** instantané

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de sacrifier une partie de son Ka-Soleil pour le transformer en énergie occasionnant des dégâts pour tous les protagonistes, lui y comprit, se trouvant dans la zone d'effet d'une grenade. Une « puce » de Ka-soleil sacrifiée inflige un point de dégât.

Note : *les « puces » de Ka-soleil sacrifiées doivent être payées en plus du coût normal d'utilisation de ce Talent.*

Niveau	Attaque
Apprenti	Peu Meurtrière
Compagnon	Assez Meurtrière
Maître	Meurtrière

Explosion de lumière

Ka : Terre. **Durée :** instantané

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de provoquer une explosion de lumière. Tous les êtres regardant dans sa direction se retrouvent aveuglés, mais ils peuvent avoir le réflexe de fermer les yeux au bon moment. Pour cela, il leur faut réussir un test d'Agile Assez Difficile. Ils ne subissent les effets de l'explosion de lumière que pendant deux tours.

- **Apprenti :** Les cibles ont la difficulté de toutes leurs actions impliquant la vue majorée d'un niveau pendant une minute.
- **Compagnon :** Les cibles ont la difficulté de toutes leurs actions impliquant la vue majorée de deux niveaux pendant dix minutes.
- **Maître :** Les cibles ont la difficulté de toutes leurs actions impliquant la vue majorée de trois niveaux pendant une heure.

Stupéfaction

Ka : Lune. **Durée :** de 2 tours à une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de revêtir une apparence surnaturelle et troublante, qui subjuguera sa cible avant de la paralyser. Il ne s'utilise que sur une cible à la fois.

- **Apprenti :** La cible est déstabilisée et ne peut plus agir pendant deux tours.
- **Compagnon :** La cible oublie temporairement ce qu'elle voulait faire, elle tombe en contemplation devant l'Ar-Kaïm pendant une minute.
- **Maître :** La cible cesse toute action, tombe à genoux et pleure pendant une heure.

Course instantanée

Ka : Eau. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se téléporter à un endroit qu'il voit. Se téléporter dans un objet, quel qu'il soit, entraîne une mort instantanée. L'objet reste, lui, intact.

Niveau	Portée de la téléportation
Apprenti	10
Compagnon	50
Maître	100

Lecture de savoir

Ka : Air. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de connaître ce que son interlocuteur sait de lui.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm peut savoir si l'interlocuteur connaît son nom, son prénom, bref, qui il est pour l'état civil.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm peut savoir si l'interlocuteur connaît sa vie, et dans quelle mesure, son histoire, ses occupations, ses amis…
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut savoir si l'interlocuteur connaît des informations concernant sa nature magique, son signe zodiacal, ses Talents…

Maîtrise des conjonctions

Ka : Orichalque. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de changer temporairement une conjonction sur un rayon de dix mètres.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm peut savoir si l'interlocuteur connaît son nom, son prénom, bref, qui il est pour l'état civil.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm peut savoir si l'interlocuteur connaît sa vie, et dans quelle mesure, son histoire, ses occupations, ses amis…
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut savoir si l'interlocuteur connaît des informations concernant sa nature magique, son signe zodiacal, ses Talents…

Rugissement destructeur

Ka : Lune Noire. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de pousser un rugissement puissant qui paralyse les personnes autour de lui et peut même briser de petits objets. Les effets du rugissement fonctionnent sur une certaine aire d'effet.

- **Apprenti :** Le rugissement rend sourd tous les êtres se trouvant à moins de vingt mètres de l'Ar-Kaïm (ce dernier ne subit pas les effets de ce Talent). Les victimes sont sonnées et subissent pendant trois tours un malus de deux niveaux à toutes leurs actions. Elles sont de plus sourdes pendant une heure : toutes les actions requérant l'usage de l'ouïe échouent !

- **Compagnon :** Le rugissement a les mêmes effets que pour le niveau Apprenti, mais il est beaucoup puissant. Il fait voler en éclat, sur toute l'aire d'effet, tous les petits objets fragiles de verre, de cristal ou matière assimilée. Les vitres font partie de cette catégorie, à moins qu'elles soient très épaisses, doubles ou en verre pare-balles.
- **Maître :** Le rugissement a les mêmes effets que pour les deux niveaux précédents, mais, plus puissant encore, il fait trembler la terre. Cette secousse est suffisante pour faire chuter les gens, les objets trop près des bords des meubles, gêner la conduite d'un véhicule... Pour ne pas tomber, tous les protagonistes, l'Ar-Kaïm compris, doivent réussir un jet d'Agile Difficile. D'autres tests peuvent s'avérer nécessaires : par exemple Pilotage Difficile pour rester maître d'un véhicule...

Majoration totale

Ka : Soleil. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de majorer une de ses Caractéristiques et de devenir ainsi Très Fort, Très Agile, Très Intelligent, Très Séduisant ou Très Endurant. Mais contrairement aux autres signes du zodiaque bénéficiant d'une majoration spécifique, il ne peut pas se servir de leurs avantages corollaires.

Niveau	Nb de carac. majorées
Apprenti	2
Compagnon	3
Maître	4

La Maison de la Vierge

Barrière d'eau

Ka : Terre. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de créer une barrière d'eau artificielle qui arrête les projectiles, le protégeant des assaillants. Cette barrière forme un Cercle autour de l'Immortel qui active ce Talent. Il peut abriter une personne en plus de lui.

Note : *si la Barrière d'eau rencontre un Anneau de feu, les deux s'annulent et disparaissent.*

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm ne peut qu'arrêter les projectiles (la barrière n'est qu'un puissant jet d'eau). Nul ne peut lancer de projectiles de l'intérieur du cercle.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm arrête les projectiles et entrave la progression de ses adversaires qui voudraient traverser la barrière. Pour ce faire, ils doivent réussir un test de Fort Assez Difficile s'ils marchent, Difficile s'ils courent. Nul ne peut lancer de projectiles de l'intérieur du cercle.
- **Maître :** Les effets des niveaux Apprenti et Compagnon sont valides, mais l'Ar-Kaïm ou tout autre être se trouvant à l'intérieur du cercle peut lancer ou tirer n'importe quels projectiles.

Candeur artificielle

Ka : Lune. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'avoir l'air si innocent et si candide qu'il peut faire croire n'importe quoi à n'importe qui. Ce Talent ne s'utilise que sur une cible bien déterminée, que l'Ar-Kaïm doit être en train de baratiner.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm bénéficie d'une minoration de deux niveaux à toutes les difficultés des actions impliquant le mensonge et la comédie.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm bénéficie d'une minoration de quatre niveaux à toutes les difficultés des actions impliquant le mensonge et la comédie.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut faire croire n'importe quoi à n'importe qui. Cependant, si cela s'ébruite et que ses affabulations sont par trop fantaisistes, l'entourage de la personne bernée sera en mesure de se rendre compte de la manipulation.

Vol

Ka : Eau.

Durée : dix minutes.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de voler.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm vole à une vitesse normale, c'est-à-dire sa vitesse de marche. En faisant un effort, il pourra aller aussi vite que lorsqu'il court, mais il aura les mêmes tests d'Endurant à faire. Sa hauteur maximale de vol est de trois mètres.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm vole à la vitesse de quatre-vingt kilomètres/heure et peut atteindre vingt mètres de hauteur.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm vole à la vitesse de deux cents kilomètres/heure et peut atteindre cent mètres de hauteur. Il doit être très vigilant et doit faire très attention aux éventuels obstacles (volants ou non) qui peuvent gêner sa course, car, à cette vitesse, ils sont meurtriers.

Audition accrue

Ka : Air. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'augmenter ses capacités auditives. Il accroît notamment sa vigilance. Toutes les difficultés concernant l'audition sont minorées de trois niveaux.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm est capable d'entendre une conversation dans une salle très fréquentée même si les protagonistes se trouvent dans un angle opposé.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm est capable d'entendre une conversation se déroulant dans une autre pièce s'il se met près du mur. Il n'a pas besoin de coller son oreille à la paroi. Ce Talent fonctionne quelle que soit l'épaisseur du mur en question.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut entendre n'importe quel bruit ou conversation à vue. Il doit cependant se concentrer. Ainsi, il peut entendre n'importe quel bruit venant d'une pièce qu'il surveille, même s'il se trouve de l'autre côté de la rue. Ce Talent fonctionne aussi si l'Immortel se sert de jumelles ou de n'importe quel autre instrument optique. Par contre, il ne peut s'appliquer à une surveillance vidéo ou à un miroir : il faut qu'il y ait un contact visuel direct entre l'Ar-Kaïm et sa cible.

Contre-Sort

Ka : Orichalque. **Durée :** une minute.

Ce Talent contre le prochain d'effet magique lancé. La Brume est insensible à ce pouvoir magique.

Niveau	Sorts ou Talents contrés
Apprenti	Premier Cercle ou Talent Apprenti
Compagnon	Deuxième Cercle ou Talent Compagnon
Maître	Troisième Cercle ou Talent Maître

Visage de Harpie

Ka : Lune Noire. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se transformer en Harpie, une créature au corps d'oiseau et au visage de femme. Lorsqu'il prend cette forme, l'Immortel ne peut plus utiliser ses autres Talents. De plus, ses bras se transforment en ailes et ses jambes en serres (il n'a donc plus de mains et de pieds). En Harpie, l'Ar-Kaïm vole naturellement à trente kilomètres/heure. Il devient également si monstrueux que tout humain doit échouer à un test d'Intelligent Peu Difficile pour résister à l'envie de le fuir.

- **Apprenti :** La Harpie peut se servir de ses serres comme armes naturelles (Peu Meurtrier ; 2).
- **Compagnon :** La Harpie bénéficie de deux actions simples ou une action exclusive en plus par tour.
- **Maître :** La Harpie peut mordre sa proie (Assez Meurtriers ; 2). Si la morsure occasionne des dégâts, la Harpie contamine sa proie. Celle-ci est victime d'une maladie magique similaire à la peste ; si la tentative de résistance à l'infection est un Échec, la proie mordue est contaminée par une maladie magique similaire à la peste mais qui ne peut être guérie que par les Princes du sel de sagesse.

Insaisissable

Ka : Soleil. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de bénéficier d'une majoration de son Agilité. Il devient alors Très Agile et bénéficie de quelques avantages surhumains.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm bénéficie de trois actions simples, ou une action simple et une action exclusive, en plus par tour.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm est si Agile qu'il peut maintenant courir sur les murs, à condition qu'il soit lancé à sa vitesse maximale.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut essayer d'esquiver tous les projectiles non-magiques (flèches, balles…). Tout personnage qui le prend pour cible, par quelque procédé physique que ce soit, doit effectuer un test Très Difficile, modifié par sa Compétence.

Guide de l'arme infaillible

Ka : Feu. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent permet de guider une arme blanche courte avec son esprit. Celle-ci vole à une vitesse variable. Dès que quelqu'un s'en empare, le Talent cesse de faire effet. Tout au long du trajet, l'Ar-Kaïm voit comme s'il était l'arme (la direction de la vue étant la pointe de l'arme). Il est néanmoins difficile d'utiliser ce Talent pour espionner, car tout déplacement de l'arme produit un bourdonnement sourd, qu'on peut détecter en réussissant un jet Peu Difficile d'Endurant. Lorsque l'Ar-Kaïm attaque une cible, le joueur doit effectuer un jet correspondant à la manœuvre « j'attaque », comme s'il tenait lui-même l'arme qu'il contrôle.

Niveau	Vitesse (en km/h)	Portée (en mètres)	Meurtrier	Dégâts
Apprenti	30	À vue	de l'arme	de l'arme
Compagnon	60	100	+ 1 niveau	+ 1
Maître	120	1 000	+ 2 niveaux	+ 2

La Maison de la Balance

Épée de Damoclès

Ka : Feu. **Durée :** une heure.

Ce Talent fait apparaître, au-dessus de la cible désignée par l'Ar-Kaïm, une gigantesque épée entourée d'une luminescence verte. D'un geste de la main, l'Immortel « l'abat » sur la victime — en vue de l'Ar-Kaïm, à moins de cent mètres. Le joueur doit réussir un test d'Agile Peu Difficile, modifié par la Compétence Armes de mêlée.

Niveau	L'épée frappe	Dégâts
Apprenti	Dès qu'elle apparaît	Peu Meurtrier ; 2
Compagnon	Dès qu'elle apparaît.	Assez Meurtrier ; 3
Maître	Au choix de l'Ar-Kaïm (*)	Très Meurtrier ; 5

(*) *L'épée s'abat lorsque l'Ar-Kaïm le commande. D'ici là, elle suit la victime, comme suspendue au-dessus de sa tête, quelle que soit la vitesse de déplacement de la cible. Même si elle tente de s'abriter, l'épée de Damoclès reste efficace.*

Contrecoup

Ka : Terre. **Durée :** une minute.

Ce Talent est une protection pernicieuse. Une fois activé, toute personne causant des dégâts à l'Ar-Kaïm en subit également. Des blessures rigoureusement identiques à celles de l'Ar-Kaïm apparaissent sur le corps de l'agresseur. Les dégâts doivent être produits intentionnellement. Un individu tirant sur l'Ar-Kaïm entre dans cette catégorie, contrairement à celui qui ferait s'effondrer accidentellement sur le dernier né un échafaudage…

Niveau	Dg subits par l'agresseur
Apprenti	La moitié
Compagnon	Autant
Maître	Une fois et demi

Indifférence blanche

Ka : Lune. **Durée :** cinq heures.

Ce Talent, qui peut s'appliquer sur l'Ar-Kaïm ou sur une autre cible, permet d'exclure de l'esprit de la cible toute forme de sentiments. Celle-ci se met à agir mécaniquement, et raisonne de façon parfaitement utilitariste.

- **Apprenti :** Le Talent affecte les sentiments les plus superficiels : la peur, le plaisir esthétique, etc.
- **Compagnon :** Des sentiments plus profonds, tels que le dégoût pour les cadavres, sont supprimés.
- **Maître :** La victime est totalement dénuée de sentiments. C'est une machine.

Déplacement chtonien

Ka : Eau. **Durée :** une heure.

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm peut se mouvoir dans le sol comme s'il s'agissait d'un liquide. Il peut emmener avec lui les objets qu'il peut porter sans trop de difficultés (vêtements, un ou deux revolvers, mais pas de caisse de munitions ni de bombe à neutrons).

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm peut se déplacer dans les sols meubles, à une vitesse de trois kilomètres/heure.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm peut se déplacer dans les sols plus durs, comme le ciment à une vitesse de trois kilomètres/heure, et dans les sols meubles à une vitesse de dix kilomètres/heure.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut se déplacer dans les sols les plus durs, comme le métal, à une vitesse de trois kilomètres/heure, dans les sols modérément durs à une vitesse de dix kilomètres/heure et dans les sols meubles à une vitesse de vingt kilomètres/heure.

Sensation de l'intention

Ka : Air. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de sentir l'inimitié ou l'hostilité que lui voue éventuellement une personne qu'il peut voir. Cela peut être utile pour prévenir une trahison. Ce Talent ne permet pas de connaître la raison de l'hostilité. Son utilisation se traduit par une sensation fugitive indescriptible.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm sent l'hostilité si celle-ci est totale et immédiate, même si elle est dissimulée derrière un admirable masque de courtoisie.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm sent l'inimitié ou l'antipathie, même si elle est très faible.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm sent l'hostilité la plus larvée, la plus discrète. Il peut pressentir la trahison lorsqu'elle a été commise, ou avant même que celle-ci ait été formulée consciemment par le futur traître.

Juste destin

Ka : Orichalque. **Durée :** une minute.

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm peut éliminer les effets de la prochaine Maladresse sur une action utilisant une Compétence occulte, ou dans l'exercice d'un Talent. Ce Talent ne peut être utilisé pour éviter une Maladresse issue de l'utilisation de Juste destin.

Niveau	Sorts ou Talents contrés
Apprenti	Premier Cercle ou Talent Apprenti
Compagnon	Deuxième Cercle ou Talent Compagnon
Maître	Troisième Cercle ou Talent Maître

Berserker

Ka : Lune Noire. **Durée :** une minute.

Ce Talent est l'expression de la justice aveugle. L'Ar-Kaïm entre dans un état de fureur destructrice, et s'abat tel un jugement sans appel sur ses ennemis.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm ignore les malus dus aux blessures.
- **Compagnon :** En plus des avantages du niveau précédent, l'Ar-Kaïm voit toutes les difficultés pour toucher un adversaire baisser d'un niveau.
- **Maître :** En plus des avantages du niveau précédent, l'Ar-Kaïm dispose d'un niveau de blessure « Pas Blessé » supplémentaire.

Balance physique

Ka : Soleil. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet d'égaliser les trois Caractéristiques physiques du corps de l'Ar-Kaïm : Fort, Agile et Endurant.

- **Apprenti :** Les trois caractéristiques physiques de l'Ar-Kaïm sont égales à la Caractéristique médiane des trois (ni la plus forte, ni la plus faible).
- **Compagnon :** Les trois caractéristiques physiques de l'Ar-Kaïm sont égales à la Caractéristique la plus forte des trois.
- **Maître :** Les trois caractéristiques physiques de l'Ar-Kaïm sont égales à la Caractéristique la plus forte des trois à laquelle on ajoute un niveau.

La Maison du Scorpion

Dard

Ka : Feu. **Durée :** une minute.

Pour que ce Talent puisse être utilisé, l'Ar-Kaïm doit toucher la peau d'une personne. Trois tours plus tard, elle suffoque. Elle est en prise d'une terrible douleur qui lui tord les entrailles. Sa vision se brouille. Si elle survit, le poison psychique transmis par l'Ar-Kaïm ne laisse aucune séquelle. Chaque tour, pendant une durée variable, la victime subit des dégâts. Au terme de cette période, elle récupère tous les niveaux de santé enlevés par le Dard.

Niveau	Durée (en tours)	Dégâts
Apprenti	3	Peu Virulent ; 2
Compagnon	5	Assez Virulent ; 3
Maître	10	Virulent ; 4

Note : *ce poison létal n'entraîne pas d'accoutumance.*

Subtil présage

Ka : Air. **Durée :** une minute.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de pressentir quelques instants en avance ce qu'un adversaire va faire, et donc de préparer en conséquence les défenses ou les attaques les plus adaptées. Les actions de l'Ar-Kaïm peuvent modifier ce que fera l'adversaire. Ainsi, s'il se déplace derrière un obstacle, l'adversaire ne tirera pas là où l'Ar-Kaïm n'est plus.

Niveau	Nb de tours de combat pressentis
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Prompte riposte

Ka : Terre. **Durée :** une minute.

Chaque fois qu'il est attaqué au corps à corps, que l'attaque touche ou non, l'Ar-Kaïm peut utiliser ce Talent en réussissant un test d'Agile modifié par Art martiaux. Il consiste en une foudroyante riposte, frappant le dos de l'adversaire, même si l'Ar-Kaïm lui fait face. Il s'agit d'une action gratuite.

Niveau	Dégâts	Difficulté du test d'Agile
Apprenti	Peu Meurtrier; 2	Assez Difficile
Compagnon	Assez Meurtrier; 4	Difficile
Maître	Assez Meurtrier; 6	Très Difficile

Méfiance

Ka: Lune. **Durée:** une minute.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm qui l'utilise d'inspirer la méfiance, ou la crainte, à une victime qu'il peut voir.

Niveau	Sentiment	Pénalité d'initiative	Difficulté mini. de la Cible
Apprenti	Appréhension	La victime perd 1 rang.	Difficile
Compagnon	Peur	2 rangs.	Très Difficile
Maître	Terreur	3 rangs.	Action impossible (fuite si la cible réussit un test de Ka-Soleil Difficile)

NOTE: *l'utilisation de ce Talent au niveau Apprenti entraîne un sentiment Assez Satisfaisant pour l'assouvissement d'un Selenim, Satisfaisant pour le niveau Compagnon, et Très Satisfaisant pour le niveau Maître.*

Silence

Ka: Eau. **Durée:** une heure.

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm créé autour de lui une zone de silence. Dans celle-ci, aucun son ne peut entrer ou sortir. L'Ar-Kaïm est donc silencieux, mais également sourd. La zone se déplace avec l'Immortel. La Pavane, le Chant des morts, n'est pas affectée par ce Talent: les morts peuvent toujours communiquer entre eux. Toutefois, les Selenim ne peuvent pas les entendre.

Niveau	Rayon de la zone de silence
Apprenti	1m
Compagnon	2 m
Maître	3 m; cette zone peut être projetée à vue, son centre à moins de dix mètres de distance.

Miroir

Ka: Orichalque. **Durée:** une minute.

En utilisant ce Talent, le joueur de l'Ar-Kaïm retourne un Sort, ou un Talent, de son choix — pas nécessairement le prochain — contre son lanceur. Ce dernier devient la cible d'un Sort ou d'un Talent aux effets néfastes, ou son adversaire devient le bénéficiaire d'un Sort ou d'un Talent aux effets néfastes.

Niveau	Sorts ou Talents contrés
Apprenti	Premier Cercle ou Talent Apprenti
Compagnon	Deuxième Cercle ou Talent Compagnon
Maître	Troisième Cercle ou Talent Maître

Aiguillons

Ka: Lune Noire. **Durée:** une heure.

Ce Talent fait pousser sur le corps de l'Ar-Kaïm dix aiguillons de quinze centimètres de long placés à la discrétion du joueur. Ces armes s'utilisent avec Arts martiaux.

Niveau	Dégâts
Apprenti	Peu Meurtrier; 1
Compagnon	Assez Meurtrier; 4 (dont la moitié est magique)
Maître	Assez Meurtrier; 6 (dont la moitié est magique)

NOTE: *les dommages magiques fonctionnent comme un poison. Ces dégâts sont infligés à la cible pendant nombre de tours équivalent au niveau de Ka — un tour de combat si l'Ar-Kaïm est Pas Initié… cinq tours s'il est Très Initié.*

Coups vicieux

Ka: Soleil. **Durée:** une heure.

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm rend une arme qu'il utilise plus meurtrière: son niveau de Meurtrier augmente de 1.

Niveau	Armes ciblées
Apprenti	Armes de mêlée et de corps-à-corps
Compagnon	Armes de trait et de jet
Maître	Armes à feu et explosifs

La Maison du Sagittaire

Arc sacré

Ka: Feu. **Durée:** une heure.

Ce Talent fait apparaître entre les mains de l'Ar-Kaïm un arc diffusant une légère luminescence bleue. L'Immortel peut tirer avec des flèches meurtrières qui apparaissent lorsqu'il souhaite se servir de son arc — il en a une réserve infinie. Ces traits ne peuvent avoir d'autre utilité que d'être tirés avec l'Arc sacré. Tirer une flèche est une action simple.

Niveau	Précision	Dégâts
Apprenti	+ 0	Assez Meurtrier; 2
Compagnon	+ 1	Assez Meurtrier; 3
Maître	+ 1	Assez Meurtrier; 4

Régénération

Ka: Terre. **Durée:** de trois à dix tours.

Grâce à ce Talent, le corps de l'Ar-Kaïm régénère ses blessures. Chaque tour, il regagne des points de vie. Lorsqu'il atteint son maximum, il est guéri. Le Talent cesse alors d'agir.

Niveau	Cases de la ligne de vie régénérées par tour
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Confiance en soi

Ka: Lune. **Durée:** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm qui l'utilise de persuader un individu (humain ou Immortel) qu'il est en mesure d'accomplir un fait d'arme — ou une quelconque autre tâche dangereuse — alors qu'il y a manifestement des risques. Ce Talent ne fonctionne que si l'action est possible. Celle-ci peut toutefois être extrêmement difficile. On peut ainsi demander à quelqu'un de sauter un précipice de deux mètres de large, pas de cent. L'utilisation de ce Talent nécessite d'avoir une conversation de trente minutes avec sa cible. La victime peut résister en réussissant un test Difficile d'Intelligent.

Ce Talent ne peut pas servir pour forcer un individu à trahir les personnages définis dans ses Proches.

- **Apprenti :** l'Ar-Kaïm peut convaincre un individu d'exécuter une action ne mettant pas directement en péril sa vie. Quoi qu'il arrive, la victime garde toujours son sang froid dans l'exécution de cette tâche.
- **Compagnon :** l'Ar-Kaïm peut convaincre un individu d'entreprendre une action périlleuse à long terme. Seul un échec indéniable risque de mettre fin à sa vie. Quoi qu'il arrive, la victime garde toujours son sang froid dans l'exécution de cette tâche.
- **Maître :** l'Ar-Kaïm peut convaincre un individu d'entreprendre les actions les plus impensables, les plus risquées et les plus hasardeuses. Il peut le convaincre d'aller affronter seul une demi-douzaine de militaires professionnels et surarmés, ou d'escalader sans matériel la tour Eiffel. Quoi qu'il arrive, la victime garde toujours son sang froid dans l'exécution de cette tâche.

Saut démesuré

Ka : Eau. **Durée :** instantané.

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm peut, sans élan, franchir des distances prodigieuses, quel que soit l'axe du saut.

Niv.	Saut en haut.	Saut en long.
Apprenti	3 m	5 m
Compagnon	5 m	10 m
Maître	10 m	15 m

Détection du mouvement

Ka : Air. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm qui l'utilise de détecter les mouvements, même lorsque ceux-ci sont dissimulés derrière des obstacles. L'Immortel ne perçoit que la vitesse des choses mouvantes, pour peu que celle-ci soit comprise entre un et cent kilomètres/heure. Il ne peut discerner ni la forme, ni la taille ou le volume des objets en mouvements. Par contre, il peut sentir avec assurance à quelle distance et dans quelle direction se trouve sa cible.

Niveau	Rayon d'action (en mètres)
Apprenti	10
Compagnon	15
Maître	20

Piste magique

Ka : Orichalque. **Durée :** cinq heures.

En employant ce Talent, l'Ar-Kaïm peut percevoir la trace que toute personne laisse dans les Champs magiques, au même titre qu'elle laisse une odeur. Il peut ainsi la suivre et identifier sa nature occulte: humain, Nephilim, Selenim, mort-vivant, etc. S'il s'agit d'un humain modifié par une technologie magique, l'Ar-Kaïm pressent que ce mortel est différent sans pourtant identifier la nature de cette différence.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm peut suivre la trace pour peu qu'elle remonte à moins de trois heures. Il peut également sentir si la créature qui en est à l'origine est surnaturelle ou non.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm peut suivre la trace pour peu qu'elle remonte à moins de cinq heures. Il peut également sentir si la créature qui en est à l'origine est humaine, Nephilim, Selenim, Ar-Kaïm ou autre.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut suivre la trace pour peu qu'elle remonte à moins de dix heures. Il peut également sentir la composition élémentaire et le Ka dominant de la créature qui en est à l'origine.

Robe sanglante de Nessos

Ka : Lune Noire. **Durée :** cinq heures.

Ce Talent permet de transformer un vêtement en un piège diabolique. L'Ar-Kaïm doit tacher de son sang l'habit. Pour ce faire, il doit s'infliger lui-même une blessure et perdre deux cases de sa ligne de vie. La première personne à enfiler ce vêtement subit les effets du Talent.

Niveau minimum	Dégâts	Nb de tours où les dégâts aux actions sont endurés par la cible	Difficulté aux actions de la cible
Apprenti	Peu Virulent ; 2	1	Assez Difficile
Compagnon	Peu Virulent ; 4	5	Difficile
Maître	Peu Virulent ; 6	10	Très Difficile

Note : *tous les dégâts occasionnés par ce Talent sont magiques.*

Vélocité de Pholos

Ka : Soleil. **Durée :** une minute.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'augmenter sa vitesse. Il bénéficie ainsi, chaque tour, d'actions simples supplémentaires.

Tant que l'Immortel n'est pas Maître de ce Talent, ces actions supplémentaires ne s'ajoutent pas à une éventuelle action exclusive, qui reste, comme son nom l'indique, exclusive de toute autre action.

Niveau	Nb d'actions simples supplémentaires		Nb d'actions exclusives supplémentaires
Apprenti	1		0
Compagnon	2		0
Maître	2	OU	1

La Maison du Capricorne

Cœur de glace

Ka : Feu. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm qui l'utilise de puiser dans les pouvoirs de la glace. Il projette sur son adversaire un souffle glacial qui le ralentit ou le paralyse.

Niveau	Nb d'actions simples en moins de la cible	Nb d'actions exclusives en moins de la cible	Durée (en tours)
Apprenti	1	0	3
Compagnon	1	1	3
Maître	2	1	3

Lame brisée

Ka : Terre. **Durée :** une minute.

Ce Talent permet d'endommager les armes d'un adversaire, en abaissant leur température. Ce Talent ne fonctionne que sur les armes non magiques et sur celles enchantées par l'Air ou l'Eau.

- **Apprenti :** Armes blanches. Si l'arme ciblée est utilisée pour toute autre manœuvre que « j'attaque », elle se brise. En outre, elle fait un point de dégât de moins.
- **Compagnon :** Armes à feu. L'arme à feu ciblée ne peut plus tirer qu'un tour sur deux pendant dix tours.
- **Maître :** Toutes les armes. L'arme ciblée est définitivement inutilisable.

Terreur

Ka : Lune. **Durée :** une minute.

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm inspire la peur à plusieurs individus, humains ou Immortels, qu'il peut voir.

Niveau	Nb de cibles affectées	Difficulté minimum
Apprenti	3	Difficile
Compagnon	5	Difficile
Maître	5	Très Difficile

Inébranlable équilibre

Ka : Eau. **Durée :** une minute.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm qui l'utilise de ne jamais perdre l'équilibre et de se déplacer sur des surfaces verticales.

Niveau	Difficulté maximum pour des actions liées à l'équilibre	Se déplacer sur surfaces...
Apprenti	Difficile	Horizont., la tête en haut
Compagnon	Assez Difficile	Verticales en courant. L'arrêt entraîne une chute.
Maître	Assez Difficile	Horizontales, la tête en bas, en courant. L'arrêt entraîne une chute.

Sonar

Ka : Air. **Durée :** instantané.

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm projette un ultrason semblable à celle qu'émettent les dauphins. Elle rebondit sur les obstacles et lui revient déformée, lui donnant quelques précieuses indications sur la topographie d'un lieu hors de sa vue. Cette onde est arrêtée par les murs.

- **Apprenti :** (portée : 10 m) l'Ar-Kaïm n'obtient que des détails médiocres, comme la forme grossière des murs. Tout objet en mouvement dans la zone sondée n'est pas remarqué.
- **Compagnon :** (portée : 10 m) l'Ar-Kaïm obtient des détails peu satisfaisants, comme la forme précise des murs, leur épaisseur, ainsi que l'emplacement des meubles. Tout objet se déplaçant à une vitesse inférieure à deux kilomètres/heure (humain marchant très lentement) dans la zone sondée n'est pas remarqué.
- **Maître :** (portée : 10 m) l'Ar-Kaïm obtient des indications précises sur le lieu sondé : forme des murs, emplacements des meubles, éventuels caches secrètes qui ne sont pas magiquement dissimulées, ainsi que tout objet se déplaçant dans la zone. L'équipement des personnes reste cependant hors de portée du sonar.

Cercle de protection

Ka : Orichalque. **Durée :** une minute.

Ce Talent permet de créer une zone d'anti-magie. Il sera impossible d'y employer une quelconque Science occulte, Talent ou tout autre pouvoir magique. Aucun effet magique ne peut affecter cette zone. L'Ar-Kaïm peut toutefois continuer à y exercer ses Talents. Cette zone est circulaire : son centre est l'Ar-Kaïm et se déplace avec lui.

Niveau	Rayon de la zone (en m)
Apprenti	3
Compagnon	5
Maître	10

Harnachement hivernal

Ka : Lune Noire. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de faire surgir sur lui un ensemble d'équipements guerriers liés au froid.

- **Apprenti :** Des griffes cristallines longues de trente centimètres poussent au bout des doigts de l'Ar-Kaïm. Elles sont particulièrement dures, et infligent deux points de dégât Meurtriers magiques. Elles s'utilisent avec Art martiaux. En cas de Maladresse dans leur utilisation, elles se brisent.
- **Compagnon :** Le corps de l'Ar-Kaïm se couvre d'une pellicule de glace, lui conférant une authentique armure de cristal (Armure : 3/3 ; Enc. – 0)
- **Maître :** Des ailes de cristal, semblables à celles d'un cygne, poussent dans le dos de l'Ar-Kaïm. Elles lui permettent de voler à une vitesse de soixante kilomètres/heure. Il ne peut emporter avec lui qu'une charge inférieure à trente kilogrammes. Ces ailes sont relativement fragiles. Si on leur inflige d'un seul coup quatre points de dégât, elles se brisent, et l'Ar-Kaïm tombe comme une pierre.

Insensibilité thermique

Ka : Soleil. **Durée :** cinq heures.

Ce Talent rend l'Ar-Kaïm qui l'utilise moins sensible aux températures extrêmes.

Niveau	Insensibilité aux T°
Apprenti	Entre – 50 °C et + 50 °C
Compagnon	Entre – 100 °C et + 100 °C
Maître	Toutes

La Maison du Verseau

Pourrissement subit

Ka : Feu. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de déliter, de faire pourrir, moisir et se décomposer n'importe quelle matière.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm fait pourrir, moisir, faner, bref détériore toutes les substances organiques non-animées (plantes, aliments, bois…) dans une limite de 10 m³.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm détériore toutes les substances minérales dans une limite de 1 m³. La matière en question devient friable et fragile, comme si elle avait été soumise aux mauvais traitements conjoints du temps et de l'érosion.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm détériore toutes les substances organiques animées dans une limite d'1/2 m³. Elles se nécrosent et meurent.

Regard hypnotique

Ka : Terre. **Durée :** variable.

Ce Talent permet de donner des ordres et d'immobiliser une cible que l'Ar-Kaïm regarde dans les yeux. Elle doit confronter son Ka dominant à l'Initié de l'Ar-Kaïm. Un Échec génère des effets explicités dans le tableau ci-contre.

- **Apprenti :** Immobilisation — tant que l'Ar-Kaïm regarde la cible.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm peut donner un ordre simple à sa victime. Cette injonction ne peut pas obliger la cible à renier ses convictions profondes.
- **Maître :** L'esprit de la cible est subjugué par celui de l'Ar-Kaïm. Ce dernier peut la manipuler et lui faire accomplir n'importe quelle action pendant une journée. L'Immortel doit rester concentré sur l'esprit de sa victime tant qu'il la manipule, période pendant laquelle il ne peut user de ses autres Talents. De plus toutes ses actions sont résolues avec un modificateur de circonstance de — 4. Le comportement de la cible dépend des talents de comédien de l'Ar-Kaïm. Si celui-ci s'y prend mal, l'attitude étrange, voire crispée, et le regard vide de sa victime alerteront quiconque.

Communication télépathique

Ka : Lune. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent permet de communiquer par télépathie avec un être que l'Ar-Kaïm connaît — il suffit qu'il ait eu une conversation d'au moins dix minutes avec elle. Il faut, pour que l'Ar-Kaïm puisse activer ce Talent, qu'il puisse se concentrer sur son visage — une simple conversation téléphonique ne suffit pas. La cible peut essayer de refuser le contact en confrontant son Ka dominant au niveau d'Initié de l'Ar-Kaïm. Communication télépathique ne permet de localiser une personne. Une fois le lien télépathique rompu, ce Talent cesse de fonctionner. Et il faut à nouveau réactiver le Talent pour établir un nouveau lien.

Niveau	Portée de télépathie	Échange
Apprenti	10 km	Aucun échange
Compagnon	100 km	Aucun échange
Maître	1 000 km	La cible peut répondre : une conversation peut s'instaurer.

Promenade aquatique

Ka : Eau. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se déplacer sans respirer, sous l'eau prioritairement, mais aussi dans des environnements hostiles (gaz, fumée…). Il donne aussi des facilités pour les mouvements sous-marins.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm peut se déplacer sans respirer.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm peut se déplacer sans respirer. Lorsqu'il est sous l'eau, toutes les difficultés de ses actions sont décalées d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm bénéficie des avantages des niveaux Apprenti et Compagnon. De plus, il peut se déplacer sous l'eau à une vitesse normale de dix kilomètres/heure.

Note : *lorsqu'il utilise ce Talent, l'Ar-Kaïm n'a jamais besoin de faire de paliers de décompression en cas de plongée profonde (supérieure à dix mètres), car il n'utilise pas d'air comprimé.*

Vue de caméléon

Ka : Air. **Durée :** une heure.

Avec ce Talent, l'Ar-Kaïm élargit son champ de vision, ce qui lui permet d'être beaucoup plus vigilant et dans l'incapacité d'être surpris.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm a son champ de vision étendu à 360°. Il ne peut plus être surpris lorsque quelqu'un tente quelque chose dans son dos.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm a son champ de vision étendu à 360°. Il perçoit aussi ce qui se trouve au-dessus de lui sans lever la tête. Son champ de vision est sphérique, ce qui fait qu'il ne peut plus être surpris par quelque chose de visible.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm a les mêmes avantages qu'au niveau Compagnon, mais il peut maintenant projeter sa vision à dix mètres de lui. Il peut voir derrière un angle, dans un couloir, derrière une porte, une fenêtre…

Explosion élémentaire

Ka : Orichalque. **Durée :** instantané.

Avec ce Talent, en manipulant l'Orichalque, l'Ar-Kaïm condense les Champs élémentaires environnants pour produire une déflagration magique autour de lui. Cette explosion repousse les Champs, empêchant les Nephilim et les Selenim de pratiquer une quelconque Science occulte, et occasionne des blessures magiques aux êtres de Ka se trouvant dans l'aire d'effet (à l'exception des humains). L'Ar-Kaïm ne subit aucun de ces effets désagréables.

Niveau non-magie	Zone de Neph./Sel. /Ar-K.	Dégâts magiques
Apprenti	10 m	Peu Meurtrier ; Réserve actuelle diminuée du quart 10 « puces » soufflées
Compagnon	50	Assez Meurtrier ; 3 Rés. actuelle diminuée de moitié 15 « puces » soufflées

Maître	100	Meurtrier; 4 Réserve entièrement soufflée 20 « puces » soufflées

Ruisseau de sang

Ka: Lune Noire. **Durée:** instantané.

Ce Talent permet de drainer la vie des êtres se trouvant à portée de vue de l'Ar-Kaïm. Ce Talent, outre qu'il est éminemment pratique, est particulièrement spectaculaire. L'Ar-Kaïm doit unir ses mains, leur donnant ainsi une forme de coupe: lorsqu'il active son Talent, cette « coupe » se remplit de sang, qui représente la vie que draine l'Ar-Kaïm. Il peut alors soit l'absorber pour regagner des cases de sa ligne de vie, soit le disséminer, soit en faire profiter ses compagnons s'ils acceptent de cautionner de telles pratiques. Lorsqu'il utilise ce Talent, il ne peut rien faire d'autre (pas même activer un autre Talent).

Imitation géniale

Ka: Soleil. **Durée:** dix minutes.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'imiter ce que fait sa cible. Techniquement, il possède alors la ou les Compétences de sa cible au même niveau qu'elle.

Niveau	Portée	Nb de Compétences limitées
Apprenti	Toucher	1
Compagnon	À vue	3
Maître	À vue	5

La Maison des Poissons

Éclair foudroyant

Ka: Feu. **Durée:** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de faire jaillir du ciel un éclair. Il faut pour cela que le temps soit au moins un peu nuageux. La cible, qui doit être dans le champ de vision de l'Ar-Kaïm, est automatiquement touchée.

Niveau	Dégâts
Apprenti	Pas Meurtrier; 7
Compagnon	Peu Meurtrier; 7
Maître	Assez Meurtrier; 10

Mur de vent

Ka: Terre. **Durée:** dix minutes.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de manipuler les vents autour de lui pour se protéger. Utiliser ce Talent requiert toute la concentration de l'Immortel; il ne peut donc pas activer d'autre Talent simultanément, et la difficulté de toutes ses actions est décalée d'une ligne vers le haut dans la Table universelle de résolution. Deux autres personnes peuvent cependant bénéficier du mur de vent et agir normalement.

Note: *Mur de vent annule les effets de Barrière d'eau et exacerbe Anneau de feu de sorte qu'il est impossible d'y rester sous peine de finir totalement brûlé.*

- **Apprenti:** Le mur de vent est assez puissant pour dévier tous les projectiles menaçant l'Ar-Kaïm ou les compagnons qu'il protège, mais les assaillants peuvent se précipiter au corps à corps. De l'intérieur, les éventuels compagnons de l'Ar-Kaïm peuvent tirer ou agir normalement.
- **Compagnon:** L'Ar-Kaïm bénéficie des avantages du niveau Apprenti, mais le mur est alors plus puissant. Les intrus voulant le traverser doivent réussir un test de Fort à Difficile. S'ils échouent, ils sont rejetés par les vents et ne peuvent passer.
- **Maître:** L'Ar-Kaïm bénéficie des avantages des niveaux Apprenti et Compagnon, mais le mur a maintenant assez de puissance pour rejeter les assaillants. Toutes les personnes se trouvant à dix mètres ou moins du mur doivent effectuer un jet d'Endurant Difficile. Si elles échouent, elles sont projetées à dix mètres de là, comme repoussées par un déplacement d'air extrêmement violent.

Agitation stérile

Ka: Lune. **Durée:** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'embrouiller l'esprit d'une ou plusieurs cible(s). L'Immortel confronte son niveau d'Initié à celui d'Intelligent de sa ou ses cible(s). Une Réussite indique qu'elles perdent le fil de ce qu'elles étaient en train de faire: elles batifolent en changeant toutes les cinq minutes d'activité et d'avis, sans logique apparente.

Niveau	Portée	Nb de cibles
Apprenti	Toucher	1
Compagnon	À vue	2
Maître	À vue	3

Marche sur l'eau

Ka: Eau. **Durée:** trois heures.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de marcher sur l'eau. Il peut aussi courir, sauter, bref, réaliser toutes les actions qu'il peut accomplir sur la terre ferme.

Niveau	Surface d'effet
Apprenti	Mare, petit ruisseau, lac...
Compagnon	Eau turbulente: fleuves et affluents, mer calme (drapeau vert), etc.
Maître	Toute

Perception astrale

Ka: Air. **Durée:** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de projeter son esprit hors de son corps pour percevoir à très longue portée. L'esprit peut se déplacer à cent kilomètres/heure en vitesse normale et ne tient pas compte des obstacles matériels. Le corps est totalement sans défense, et seule une attaque, ou un accident, peut prévenir l'esprit que quelque chose ne va pas. L'Ar-Kaïm n'a généralement pas le temps de réintégrer son enveloppe...

Niveau	Portée (en km)
Apprenti	10
Compagnon	50
Maître	100

Substitution du Ka

Ka : Orichalque. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de substituer un Ka à un autre dans un Pentacle ou un Cœur. Ainsi, un Nephilim peut être gêné ou paralysé dans sa pratique des Sciences occultes, et un Ar-Kaïm peut devenir beaucoup plus instable.

Niveau	Nb de Ka transmutables (ou multiples de dix « puces »)
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Troublant effacement

Ka : Lune Noire. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de s'effacer progressivement. Il bénéficie alors de bonus pour tout ce qui concerne la discrétion. De plus, il est plus difficile à toucher.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm devient translucide. Quelqu'un regardant dans sa direction en plein jour l'apercevra ; mais dans des conditions de visibilité moyennes, il est beaucoup plus discret : il bénéficie dans tous les cas d'un modificateur de circonstance de + 3 à tous les tests impliquant la discrétion. De plus, ses contours sont flous et il majore d'un niveau pour ses adversaires la difficulté pour le toucher.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm est tout à fait transparent. Il demeure visible, mais s'il reste immobile, il devient très difficile à repérer. Tous ses tests impliquant la discrétion ont un bonus de + 6 et tous ses adversaires ont une difficulté pour le toucher majorée de deux niveaux.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm est maintenant évanescent. Il est quasiment invisible, même dans de bonnes conditions de visibilité, qu'il bouge ou non. Il faut réussir un test Très Difficile d'Endurant modifié par Observation pour le repérer. Tous ses adversaires ont une difficulté pour le toucher majorée de trois niveaux !

Intelligence foudroyante

Ka : Soleil. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de devenir Très Intelligent.

Intelligence foudroyante

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm triple sa vitesse de lecture sans que la qualité de celle-ci s'en ressente.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm possède temporairement une mémoire incroyable ; il peut se souvenir de n'importe quel événement, lecture, détail…
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut maintenant accomplir deux tâches à la fois, dans la mesure de ses moyens physiques : il peut lire un livre et soutenir une conversation, conduire une voiture en faisant un cours de physique thermonucléaire, faire de la cuisine en surfant sur Internet…

La Maison du Serpentaire

Crochets venimeux

Ka : Feu. **Durée :** 10 minutes.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se faire pousser des crochets semblables à ceux d'une vipère. Ils s'utilisent avec la Compétence Art martiaux. Ces crochets ont un double intérêt : ils sont assez rapides, mais surtout sont empoisonnés.

Niv.	Dégâts	Poison létal	Tps d'action du poison	Vit. de l'attaque
App.	Assez Meurtrier ; 1	Peu Virulent ; 1	3 tours	1 action normale
Comp.	Assez Meurtrier ; 2	Assez Virulent ; 2	5 tours	1 action gratuite (une par tour)
Maî.	Assez Meurtrier ; 3	Très Virulent ; 3	10 tours	1 action gratuite (une par tour)

Note : *les dégâts infligés par le poison issu de plus d'une morsure ne se cumulent pas.*

Défenses infinies

Ka : Terre. **Durée :** dix minutes.

Ce Talent, qui ne fonctionne qu'en mêlée, permet d'accroître la défense de l'Ar-Kaïm : il peut tenter une ou plusieurs parades, ou esquives, pour contrer son adversaire. Le joueur doit réussir un test d'Agile modifié par sa Compétence Armes de mêlée ou Esquive. La difficulté de cette parade, ou esquive, est égale à la Caractéristique utilisée par son adversaire modifiée par sa Compétence. Ce sont des actions gratuites.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm peut tenter une parade ou esquive.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm peut tenter deux parades ou esquives.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut tenter trois parades ou esquives.

Folie ophidienne

Ka : Lune. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de rendre folle une cible. Ses effets sont impossibles à soigner par la médecine, mais quelques Invocations de Kabbale sachant contrer les malédictions (Sephirah : Binah) peuvent y remédier. Les effets de ce Talent sont temporaires : lorsque la durée prévue est écoulée, la victime regagne ses esprits ; elle ne comprend pas ce qui a pu lui arriver !

- **Apprenti :** La cible est affligée d'une petite tare, invisible en apparence mais qui peut se révéler gênante, surtout en situation de stress : un trouble obsessionnel du comportement, une maniaquerie, un tic…
- **Compagnon :** La cible est affligée d'un trouble mental assez peu pratique : elle devient narcoleptique (besoin anarchique et fréquent de dormir), a des phobies insurmontables envers n'importe quoi (la couleur rouge, les araignées, les voitures)…
- **Maître :** La cible perd tout contrôle d'elle-même : elle devient, au choix de l'Ar-Kaïm, folle furieuse à tendance meurtrière, prostrée, absente…

Déplacement omis

Ka : Eau. **Durée :** 1 heure.

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm ne laisse derrière lui quasiment aucune trace, ni physique (pas, empreintes digitales, impression photographique ou vidéo…) ni magique (perturbation dans les Champs). La difficulté minimale du jet pour retrouver la trace de l'Ar-Kaïm dépend du niveau du Talent de celui-ci.

Niveau	Difficulté minimale de repérage
Apprenti	Assez Difficile
Compagnon	Très Difficile
Maître	Repérage impossible !

Détecter le Chaos

Ka : Air. **Durée :** une minute.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de détecter le désordre, les faiblesses, la confusion… le chaos.

- **Apprenti :** L'Ar-Kaïm peut détecter les défauts d'une organisation, d'un système de défense, d'un plan de bataille. Ainsi, pour pénétrer dans un bâtiment, il peut repérer les dysfonctionnements du système de sécurité.
- **Compagnon :** L'Ar-Kaïm peut détecter les faiblesses et désordres psychiques d'un interlocuteur. Pour utiliser ce Talent, il doit avoir avec lui une conversation soutenue.
- **Maître :** L'Ar-Kaïm peut détecter les faiblesses physiques d'une cible. Il sait ainsi si elle est malade, blessée, fragile, allergique — et à quelle substance ou matière. Il peut aussi plus facilement percer sa défense — les difficultés pour toucher baissent d'un niveau — et même viser des endroits du corps plus fragiles (+ 2 aux dégâts).

Absorption initiatique

Ka : Orichalque. **Durée :** instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de voler et d'absorber du Ka provenant d'autres individus pour ses besoins personnels. Ainsi, l'Immortel peut « ponctionner » tous les êtres magiques : Nephilim, Selenim, humains, Ar-Kaïm, mais aussi effets-Dragon, Entités, créatures de Kabbale… Pour ce faire, l'Immortel doit toucher sa cible. Les Nephilim perdent des « puces » en Ka et doivent se guérir de la même façon que pour des blessures magiques. Les Selenim sont d'abord attaqués sur leur réserve et lorsque celle-ci est vide, sur leur Noyau. Les Ar-Kaïm voient des « puces » disparaître de leurs Ka. Les humains ont leur Ka-Soleil entamé, mais celui-ci régénère. Enfin, les autres créatures du monde de *Nephilim : Révélation* ne peuvent récupérer d'une telle blessure : elles sont affaiblies et peuvent être dissipées de la sorte, lorsqu'elles n'ont plus de Ka.

Note : *l'Ar-Kaïm n'est pas immunisé à l'instabilité lorsqu'il utilise ce Talent. Il doit donc faire attention à rester dans des limites raisonnables.*

Niveau	Nombre de « puces » volées
Apprenti	5
Compagnon	10
Maître	15

Regard vertical

Ka : Lune Noire. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se doter de divers attributs ophidiens. Quel que soit le niveau du Talent que l'Ar-Kaïm utilise, ses pupilles deviennent oblongues, comme celles d'un reptile, et ses iris se fondent avec le blanc qui devient doré.

- **Apprenti :** La peau de l'Ar-Kaïm se couvre d'écailles verdâtres (Armure : 2/2 ; Enc. — 0).
- **Compagnon :** La chevelure de l'Ar-Kaïm se change en un répugnant enchevêtrement d'une douzaine de serpents. Ils agissent de façon autonome, et tentent de blesser tout individu présent à moins de cinquante centimètres de l'Ar-Kaïm. Leurs crocs sont Assez Meurtriers, dégât 1, et sont empoisonnés : si l'attaque a touché, la victime perd une case de sa ligne de vie chaque tour pendant cinq tours. Les serpents ne peuvent tenter qu'une seule attaque par tour — et non douze fois une attaque par tour.
- **Maître :** Toutes les articulations de l'Ar-Kaïm peuvent tourner à 360°. L'Ar-Kaïm peut ainsi se faufiler dans les espaces les plus improbables. En outre, cette extrême souplesse fait baisser pour l'Ar-Kaïm toutes les Difficultés des actions ayant trait à la souplesse (corps à corps, contorsion, escalade…) de deux niveaux.

Perception accrue

Ka : Soleil. **Durée :** une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'augmenter considérablement ses perceptions.

- **Apprenti :** Tous les jets impliquant la perception voient leur difficulté baisser d'un niveau.
- **Compagnon :** Tous les jets impliquant la perception voient leur difficulté baisser de deux niveaux.
- **Maître :** Tous les jets impliquant la perception voient leur difficulté baisser de trois niveaux.

Livre V

Les Agarthiens

" ... Nos divertissements sont finis. Ces acteurs, j'eus soin de vous le dire, étaient tous des esprits : ils se sont dissipés dans l'air, dans l'air subtil. Tout, de même que cette fantasmagorie sans assises, ces tours emmagées, les palais somptueux, les temples solennels et ce grand globe même, avec tout ceux qui l'habitent, se dissoudront, s'évanouiront tel ce spectacle incorporel sans laisser derrière eux ne fût-ce que du brouillard. Nous sommes de la même étoffe que les songes et notre vie infime est cernée de sommeil... "

William Shakespeare, La Tempête.

LES AGARTHIENS

L'EXPÉRIENCE

Au fil du temps, les Immortels comme les simples mortels en viennent à accumuler compétences et connaissances dans des domaines très variés. Que ce soit par la pratique ou l'apprentissage, tous amassent, d'une manière ou d'une autre, quelques bribes de savoir. Dans *Nephilim : Révélation*, cependant, tous n'ont pas les mêmes capacités d'apprentissage. C'est pourquoi nous considérerons de manière séparée l'expérience profane — qui ne concerne que les Compétences — et l'acquisition de la Sapience, qui recouvre l'avancement de la connaissance dans les domaines occultes, surnaturels ou liés particulièrement à l'ésotérisme.

Chacune de ces deux formes d'expérience aura donc son système, l'un radicalement différent de l'autre. Il ne s'agit pas de compliquer inutilement cet aspect majeur du jeu de rôle, mais de différencier parfaitement deux formes de savoir, de séparer sans équivoque deux manières distinctes d'influencer le réel : celle des hommes et celle des Immortels.

L'EXPÉRIENCE PROFANE

L'expérience profane ne concerne que les Compétences, c'est-à-dire à l'exclusion des Sciences occultes et des Talents et, dans une moindre mesure, les Traditions et les Caractéristiques.

L'expérience recouvre l'acquisition des réflexes, habitudes ou méthodes de travail qui permettent d'accomplir les actions physiques ou les processus intellectuels propres à l'homme. Elle est basée sur la condition humaine et intègre donc un certain nombre de règles qui la rendent presque impénétrable aux Nephilim. Seuls certains d'entre eux et ceux qui, en liant leur destin à un unique corps, ont intégré le Ka-Soleil dans le cycle de leur existence, sont parvenus à en percer les secrets.

En termes de règles, les Nephilim ne sont pas concernés par ce qui suit, à part les Adoptés du Chariot, qui peuvent bénéficier des règles d'étude, mais pas de celles concernant l'expérience pratique. Seuls les hommes, les Selenim et les Ar-Kaïm peuvent espérer apprendre de cette manière.

La pratique

Cette forme d'expérience est immédiate et n'a pas besoin d'être gérée par le MJ. Elle implique qu'au cours de la mise en pratique d'une Compétence, son utilisateur acquière un certain nombre de réflexes, de méthodes de travail ou d'habitudes pragmatiques qui lui en rendent l'exécution plus facile.

En terme de règles, chaque fois qu'un Coup d'éclat est obtenu sur une action introduisant une Compétence, le joueur doit le noter dans la case en face de la Compétence en question. Il s'agit toujours celle de l'Immortel, que ce soit un Selenim ou un Ar-Kaïm.

En fonction du nombre de Coups d'éclat notés de cette manière et du niveau actuel de la Compétence, cette dernière pourra progresser. En ce qui concerne les Coups d'éclat, le problème de la complexité des Compétences est ignoré.

Le tableau ci-dessous récapitule le nombre de points nécessaire pour obtenir le niveau de Compétence immédiatement supérieur. Il est impossible de sauter un niveau de Compétence de cette manière, par exemple pour devenir immédiatement Initié en partant du niveau Profane, ni pour obtenir le statut de Maître à partir des niveaux Profane ou Apprenti.

Cette expérience est immédiate. Dès que le nombre de points nécessaire est atteint, ceux-ci sont gommés et le processus doit reprendre à zéro, mais la Compétence est notée au niveau supérieur. Il n'y a pas à attendre la fin du scénario ou une quelconque période de récupération. Même au plein cœur d'un combat, les niveaux de Compétence ainsi obtenus le sont sans délai.

Les règles concernant l'expérience pratique sont pleinement compatibles avec celles qui gèrent l'apprentissage. Chaque point représente une durée d'étude, et peut remplacer le temps nécessaire. Une fois le niveau suivant obtenu, le total de ces points est effacé, quelle que soit la manière dont ce niveau est obtenu, par l'expérience pratique ou par l'étude.

L'évolution des Caractéristiques, à part certains cas exceptionnels que le MJ doit définir — cinq mois à patauger dans une forêt équatoriale, par exemple, pourrait autoriser un Immortel à augmenter son Endurant —, est gérée par l'étude et l'entraînement.

Expérience pratique

Nombre de points	Niveau de Compétence obtenu
1	Apprenti
3	Compagnon
5	Maître

L'étude et l'entraînement

Avec le temps, n'importe qui peut s'améliorer. En terme de règles, cette volonté se traduit par une augmentation des Caractéristiques, des Compétences et des Traditions.

Évolution des Caractéristiques

Tous les êtres humains, en dehors d'individus exceptionnels — ceux qui, inévitablement, attirent toujours les Nephilim — ont des Caractéristiques au niveau « Assez ». À moins d'un effort particulier, les Caractéristiques ont naturellement tendance à redescendre à ce niveau sans un entraînement au moins hebdomadaire. Il faut deux heures de travail hebdomadaire pour se maintenir à « ... », huit pour se maintenir à « Très ». Dans le cas contraire, il suffit d'un mois sans entraînement pour repasser de « Très » à « ... », un an pour arriver de « ... » à « Assez ».

Pour augmenter une Caractéristique, en revanche, il n'y a pas de petit investissement. S'entraîner moins n'allonge pas le temps d'apprentissage : il en anéantit les effets, purement et simplement. Consacrer une heure par semaine à se muscler ne sert à rien, même sur dix ans. Au mieux, cela permet de maintenir sa forme.

Passer de « Pas » à « Peu » implique un changement magique, une thérapie géniale, etc. Ce niveau de Caractéristique représente un problème d'ordre physiologique ou mental et non un manque de développement.

Passer de « Peu » à « Assez » est assez aisé, puisque ce niveau de Caractéristique représente un déficit d'entraînement ou un petit problème susceptible d'être compensé. Il suffit de quelques mois — six mois, intensivement, huit heures par semaine, ou bien un an en ne s'entraînant que deux ou trois heures par semaine — pour parvenir à compenser.

Le processus est similaire pour atteindre « ... » depuis « Assez » : en travaillant huit heures par semaine, six mois sont nécessaires. Au rythme de deux heures par semaine, il faut deux ans...

Il faut une année d'entraînement quotidien pour atteindre « Très ». C'est-à-dire huit heures par jour, et il est illusoire d'espérer faire quoi que ce soit en s'entraînant moins. Pour récupérer un niveau précédemment perdu, on peut diviser par deux le temps nécessaire — avec le même entraînement.

Les humains et les Compétences

Différents facteurs sont à prendre en compte par le MJ pour moduler les Compétences et les Traditions : la capacité à réellement trouver une source pour l'enseignement, le temps passé à l'étude compte tenu à la fois de la durée et de l'intensité, l'intelligence de la personne, son aptitude dans la Compétence concernée, son niveau déjà atteint, la qualité de la source (on apprend beaucoup plus vite une langue dans le pays que dans une salle de classe). Pour cela, le MJ détermine un premier facteur, l'intensité de l'apprentissage, qui représente le temps nécessaire à l'étude. Plus le niveau souhaité est haut, plus long sera l'apprentissage...

Il reste à choisir une Caractéristique qui servira de base à l'augmentation de la Compétence : soit Intelligent, soit une de celles fournies dans la liste des Compétences.

Une fois le temps d'étude écoulé, un test est effectué, en prenant comme difficulté la complexité de la Compétence. Cette valeur, Complexe, est indiquée dans les listes des Compétences et des Traditions. Si le test réussit, le nouveau niveau est acquis. Dans le cas contraire, rien ne se passe (sinon le temps, perdu en vain).

On peut utiliser des modificateurs pour chacun de ces tests. Par exemple, l'immersion totale dans la Compétence peut donner + 2, un excellent professeur + 1, du matériel d'enseignement d'excellente qualité + 1. Cette liste n'est pas exhaustive, et on peut y ajouter des malus si, par exemple, l'attention est plus que modérée ou le professeur insuffisant.

Enfin, il pourrait être utile de remarquer que, dans la mesure où l'on effectue rarement de test en utilisant les Traditions, celles-ci ne peuvent progresser que par l'étude. Éventuellement, si le MJ le trouve pertinent, il peut accorder un à trois points pour représenter certains apprentissages inévitables. Ainsi, si les personnages visitent un pays étranger et

Évolution des Caractéristiques

Niveau de Caractéristique souhaité	Temps d'entraînement hebdomadaire nécessaire / durée de l'entraînement avant le niveau suivant
« Peu »	Impossible
« Assez »	Huit heures/six mois
	Deux heures/un an
« ... »	Huit heures/six mois
	Deux heures/deux ans
« Très »	Cinquante-six heures/un an

Niveau de Caractéristique atteinte	Temps d'entraînement hebdomadaire nécessaire pour maintenir le niveau
Assez	Automatique
« ... »	Deux heures
Très	Huit heures

font de réels efforts pour s'adapter à la langue, par exemple, ils devraient pouvoir bénéficier de cette largesse du MJ même sans avoir entrepris d'études.

Mélanger la pratique et l'étude

Il est bien entendu possible de mélanger études théoriques et pratiques. N'est-ce pas ce que les hommes ont mis au point à travers les siècles, dans des structures telles que le Compagnonnage ? Dans ce cas la conversion est simple :

Chaque point représente une fraction du temps nécessaire à la progression et, inversement, chaque fraction du temps nécessaire à la progression représente un nombre de points.

- La premier point représente un mois d'étude ; réciproquement, un mois d'étude permet de noter un.
- Les deuxième et troisième points représentent chacun six mois d'étude ; réciproquement, six mois d'étude permettent de noter deux ou trois dans la case (à condition, bien entendu, d'avoir déjà accumulé un — pour le deuxième point — ou deux points — pour le troisième).
- Les quatrième et cinquième points représentent chacun cinq ans d'étude ; réciproquement, cinq ans d'étude permettent de noter quatre ou cinq dans la case (à condition, bien entendu, d'avoir déjà accumulé trois — pour le quatrième point — ou quatre points — pour le cinquième).

Ce système permet ainsi de garder la trace des études trop souvent interrompues par les personnages, tout en mélangeant pratique et théorie.

Les Immortels et les Compétences

Les Nephilim

Les Nephilim ont une façon d'envisager l'univers complètement différente des hommes. Ils n'ont « naturellement » ni bras ni jambes, ne connaissent ni la faim, ni la peur de l'âge… S'ils n'avaient pas besoin de simulacre, ils ne connaîtraient aucun des besoins des espèces animales. Radicalement incompatibles, les systèmes d'apprentissage des hommes et des Nephilim rendent l'expérience matérielle difficile à appréhender pour les seconds, tandis que les premiers demeurent presque incapables de suivre les pérégrinations ésotériques qui jalonnent la quête d'un Immortel.

LES HUMAINS ET LES COMPÉTENCES

Niveau souhaité	Temps nécessaire
Apprenti	Un mois
Compagnon	Un an
Maître	Dix ans

Apprentissage

- Les Nephilim ne peuvent développer aucune Compétence autre que celles de Tradition. Au mieux, lorsqu'un joueur obtient un Coup d'éclat avec une Compétence du simulacre de son Nephilim, le Nephilim absorbe cette Compétence : le niveau de celle-ci se substitue à celui qu'il avait déjà acquis. Lorsqu'il change de simulacre, un Nephilim peut donc régresser dans sa compréhension des moyens qu'ont les hommes pour interagir avec leur environnement en perdant l'accès aux Compétences qu'il n'a pas absorbées. S'il tente de se former dans une Compétence, et seuls les Adoptés du Chariot en sont capables, c'est son simulacre qui apprend ; le Nephilim n'a plus qu'à absorber ce qui a été appris.
- Lors d'un test où un Nephilim et son simulacre sont compétents, le joueur utilise la Compétence au niveau le plus élevé. Si c'est la Compétence du simulacre qui est utilisée et que le joueur obtient une Maladresse, son personnage tombe en Ombre.
- Si le résultat d'un test Très Difficile de Compétence réalisé avec celle du simulacre est un Coup d'éclat, le Nephilim absorbe d'un coup toutes les connaissances de son hôte. La Compétence de l'hôte devient Profane et celle du Nephilim devient celle de l'hôte.

Le poids des années

Pour refléter à la fois l'obsolescence de ses connaissances d'un siècle à l'autre et leurs modes de pensée différents, les connaissances des Nephilim accumulées durant les incarnations précédentes ne reflètent pas exactement la même chose qu'un humain ayant le même niveau. La vision de la Compétence a plus de recul, mais est moins précise dans les détails. D'autre part, un Nephilim peut connaître les origines même des techniques qui donnèrent naissance à une Compétence, ce qui lui permet de juger rapidement des progrès effectués par l'humanité. Allié à la connaissance que son simulacre a des Compétences humaines, cela lui permet de se maintenir à niveau en dépit du temps passé depuis qu'il a volé ses Compétences.

Les Selenim

Les Selenim se fondent à l'intérieur d'un corps qu'ils vont faire leur pour des siècles, voire des millénaires. Privés des Ka-éléments, ils utilisent la Lune Noire pour rentrer en contact avec le Ka-Soleil, essence de leur simulacre. Cette relation est stable et solide, et un Selenim n'a aucun problème d'intégration dans son corps — sauf les premières journées de sa vie, et encore. Cette fondation lui permet également d'appréhender très différemment les événements, et il retire à la fois les bénéfices de l'humain et de la créature magique.

Apprentissage

- Les Selenim peuvent développer les Compétences et les Traditions.
- Lorsqu'un joueur obtient un Coup d'éclat avec une Compétence du simulacre de son Selenim, le niveau de la Compétence se substitue, s'il est supérieur, à celui qui avait déjà été acquis.
- Les Selenim ne sont pas exposés à l'Ombre.
- Si le résultat d'un test Très Difficile de Compétence, réalisé avec celle du simulacre est un Coup d'éclat, un Selenim absorbe d'un coup toutes les connaissances de son hôte. La Compétence de l'hôte devient Profane et celle du Selenim y est substituée. Cette règle ne sert bien entendu qu'aux Selenim capables de changer de corps. Par défaut, le premier corps qu'ils ont investi leur a déjà donné tout ce qu'ils pouvaient en apprendre.

Les Ar-Kaïm

Les Ar-Kaïm n'ont pas de simulacre au sens où l'entendent les Nephilim et les Selenim : ce dernier est en fait leur propre corps. Un Ar-Kaïm incarne l'alliance parfaite entre humanité et immortalité. À la naissance, il fusionne avec un humain : les Champs magiques lui donnent ses Ka, la Conjonction sa Maison, et l'homme son corps et son esprit qu'il forge en une personnalité dans les premières heures de son existence.

Apprentissage

- Les Ar-Kaïm peuvent développer les Compétences et les Traditions.
- Ils disposent de toutes les Compétences de leur simulacre automatiquement.
- Les Ar-Kaïm ne sont pas exposés à l'Ombre.
- Lorsqu'un Ar-Kaïm change de corps, il emporte avec lui toutes les Compétences qu'il avait apprises. Il n'oublie rien et ne perd aucun niveau. Cela comprend aussi ce qu'il avait appris de son simulacre.

LA PROGRESSION DE LA SAPIENCE

À différents moments des scénarios des **Points d'Agartha (PdA)** sont donnés en nombre variable. Il revient au MJ de les accorder, en tout ou en partie, en fonction de ce que les joueurs comprennent du scénario; chaque fois que ces points sont attribués, le MJ doit aussi juger si les joueurs ont interprété leur personnage en conformité avec son Métamorphe et son Ka.

Quoi qu'il en soit, action ne rime pas avec progression : à moins que, par leurs actions, les Immortels n'aient mis à jour une connaissance importante, il s'agit d'une quête de savoir, pas d'un ensemble d'actions à accomplir.

Les Immortels n'apprennent pas à agir sur la réalité. Ils redécouvrent leur propre être, ses capacités et ses particularités. Par voie de conséquence, la mise en pratique de ce qu'ils mettent à jour est pour eux instinctive. C'est d'ailleurs pour cela que les Nephilim, qui n'ont jamais intégré complètement en eux le Ka-Soleil — c'était le projet du Sentier d'Or —, parviennent si imparfaitement à appréhender le fonctionnement de l'esprit humain.

Chaque partie, lorsqu'elle s'interrompt, donne lieu à une distribution de PdA. Le MJ est encouragé à poser les questions dont les réponses en cautionnent l'obtention : il n'est pas forcément facile de comprendre quels étaient les éléments importants d'un scénario, surtout dans *Nephilim : Révélation*.

Le gain maximum de PdA par séance de jeu ne devrait jamais dépasser dix. En moyenne, un joueur qui ne fait rien d'exceptionnel en obtient cinq. Le minimum étant zéro. S'il interprète son Métamorphe à l'inverse de ce qu'il devrait et ne comprend absolument rien au scénario — y compris si celui-ci est une réussite : cela n'a rien à voir —, il peut fort bien ne rien gagner du tout. Les Immortels suivent une quête de Sapience, avant et par-dessus tout.

Les gains

Voici un récapitulatif de ce que peut gagner un joueur à la fin d'une séance de jeu.

- **Jouer son Métamorphe** : 1 PdA.
- **Découvrir une vérité mineure** (percer les secrets d'une petite société secrète, obtenir un Sort de premier Cercle, un Focus de Sort, choisir sa quête) : 1 PdA.
- **Découvrir un élément important** (mettre à jour les plans d'un Arcane Mineur, devenir membre d'un Arcane Majeur, s'incarner dans un Manteau Rouge, visiter un Plan subtil, se lancer dans sa quête, par exemple en obtenant une pomme d'or pour commencer son jardin, découvrir un Sort de deuxième Cercle) : 2 PdA.
- **Découvrir une vérité fondamentale** (s'incarner pour la première fois dans un Manteau Blanc, mettre à jour toute la structure d'un degré synarque avec les adresses des membres et le planning des réunions, créer un Plan subtil, trouver un Focus fondamental, par exemple le Zohar pour un Kabbaliste, trouver un Sort de troisième Cercle) : 5 PdA.
- **Mettre à jour à une connaissance inaccessible** (percer le secret de la Parousie, s'incarner dans le Grand Maître du Temple, obtenir le planning des réunions de tous les Mystes d'un pays, explorer l'Hadès, visiter l'Empereur de Pachad, découvrir le Grand Plan en entier) : 9 PdA.
- **Apprendre une inconcevable vérité** (comprendre l'Apocalypse, discuter avec Akhenaton, terminer sa quête) : 15 PdA

Dépenser les PdA

Progression du Ka dominant

- Obtenir une puce supplémentaire en Ka dominant : 2 PdA.
- Convertir dix « puces » de Ka dominant en l'adverbe suivant correspondant :
  - Peu : 2 PdA ;
  - Assez : 4 PdA ;
  - « … » : 8 PdA ;
  - Très : 16 PdA.

Les autres Ka d'un Ar-Kaïm progressent « à moitié prix ». Ces Immortels ne peuvent acheter un nouveau Ka, ni « ressusciter » l'un d'entre eux.

Progression des Traditions

Les Traditions, à cheval entre le monde occulte et la réalité profane, peuvent aussi bien évoluer par l'étude que par la compréhension des grands mystères de ce monde.

Obtenir le niveau de Compétence immédiatement supérieur dans une Tradition réclame :

- que le MJ l'autorise, s'il juge que quelque chose à été appris en rapport avec cette Tradition ou que le personnage a fourni des efforts méritoires pour en percer les secrets ;
- Apprenti : 2 PdA ;
- Compagnon : 4 PdA ;
- Maître : 8 PdA.

Les Traditions en rapport avec les Sciences occultes maîtrisées par un Immortel sont automatiquement acquises au niveau correspondant au plus haut Cercle dans lequel il a au moins un niveau Apprenti. Ainsi, le premier niveau Apprenti acquis dans le troisième Cercle de Magie offre automatiquement, sans dépense d'aucune sorte, le niveau Maître en Tradition Science occulte (Magie).

Les Sciences occultes

Les Nephilim et les Selenim

Dans sa voie de prédilection, obtenir le niveau de Compétence immédiatement supérieur réclame :

Pour le premier Cercle :

- Apprenti : 2 PdA ;
- Compagnon : 4 PdA ;
- Maître : 8 PdA ;

Pour le deuxième Cercle :

- d'avoir au moins huit puces dans les différentes compétences du premier Cercle ;
- Apprenti : 3 PdA ;
- Compagnon : 6 PdA ;
- Maître : 12 PdA.

Dans les autres voies, obtenir le niveau de Compétence immédiatement supérieur réclame :

Pour le premier Cercle :

- Apprenti : 3 PdA ;
- Compagnon : 6 PdA ;
- Maître : 11 PdA.

Pour le deuxième Cercle :

- d'avoir au moins huit « puces » dans les différentes Compétences du premier Cercle ;
- Apprenti : 4 PdA ;
- Compagnon : 8 PdA ;
- Maître : 16 PdA.

L'accession et la progression au sein des troisièmes Cercles sont traitées dans *Le Livre du Meneur de Jeu*.

Les Sorts

Découvrir de nouveaux Sorts réclame une certaine somme d'effort de la part d'un Nephilim ou d'un Selenim ; soit en introspection afin de découvrir certaines particularités inhérentes à son être, soit en déchiffrage, lecture et apprentissage de focus. Ce temps, qu'il serait fastidieux de gérer dans la réalité du jeu, est pris en compte grâce au PdA.

- Acquérir un Sort de premier Cercle d'une Science occulte réclame 2 PdA.
- Acquérir un Sort de deuxième Cercle d'une Science occulte réclame 4 PdA.

L'accession et la progression au sein des troisièmes Cercles sont traitées dans *Le Livre du Meneur de Jeu*.

Note : *ces Sorts doivent être gravés une fois découverts.*

Les Talents des Ar-Kaïm

Dans les Talents de sa Maison, obtenir le niveau de Compétence immédiatement supérieur réclame :

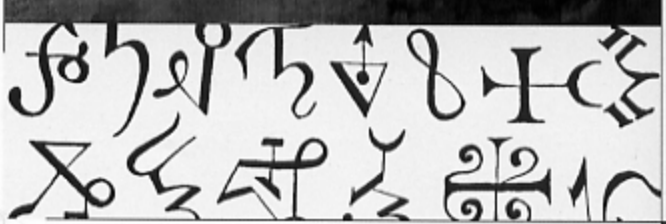
- Apprenti : 2 PdA ;
- Compagnon : 4 PdA ;
- Maître : 8 PdA.

Dans les Talents de la Maison opposée à la sienne, obtenir le niveau de Compétence immédiatement supérieur réclame de trouver un autre Ar-Kaïm acceptant de les enseigner — au moins huit heures par semaine pendant un mois, peu importe le niveau de maîtrise — et :

- Apprenti : 2 PdA ;
- Compagnon : 4 PdA ;
- Maître : 8 PdA.

Dans les Talents de toutes les autres Maisons, obtenir le niveau de Compétence immédiatement supérieur réclame un mentor et :

- Apprenti : 3 PdA ;
- Compagnon : 6 PdA ;
- Maître : 12 PdA.



VERS LA RÉVÉLATION

Les personnages créés avec les éditions antérieures de *Nephilim* sont faciles à convertir pour être jouer avec cette nouvelle version du monde occulte contemporain. NOTE : *lorsque vous choisirez les Chutes de votre personnage de* Nephilim : Révélation, *il n'est évidemment pas question d'affubler votre Immortel de blessures et d'ennemis nouveaux. Sélectionnez ces derniers en vous servant de l'idée que vous vous faites de votre personnage.*

LES NEPHILIM

INITIATION

Le niveau de Ka dominant de l'ancien personnage est divisé par deux. La dizaine du résultat indique le niveau d'Initié du personnage alors que l'unité arrondie à la valeur supérieure indique le nombre de « puces » de Ka dominant acquises.

Dizaine	Initié	Niveau de Chute
1	Peu	Apprenti
2	Assez	Compagnon
3	« ... »	Maître
4	Très	Maître ; le Nephilim possède une blessure **ET** un ennemi !

NOTE : *dans le cas où cette opération donnerait un résultat de dizaine inférieur à un, le Nephilim est considéré comme Peu Initié avec zéro « puce ».*

ASPECT

Les métamorphoses sont réinterprétées de la façon suivante.

Aspect	Occultée(s)
1-5	« ... »
6-10	Assez
11-15	Peu
16-20	Pas

VOIE OCCULTE

Les règles sur les Sciences occultes ont été changées. Pour convertir votre Nephilim, il suffit de diviser par dix les niveaux de Compétences occultes de ce dernier et de consulter le tableau suivant.

Cercle	Le résultat de la division indique le nombre de niveaux de Compétence occulte à répartir entre...
Basse Magie	Percevoir, Modifier et Sentir.
Haute Magie	Communiquer, Déplacer et Transformer.
Grand Secret	Créer et Détruire.
Sceaux (*)	Yesod (pour 1, 2 et 3), puis Hod (pour 4, 5 et 6), et enfin Hetzah (pour 7, 8, 9 et plus).
Pentacles (*)	Tipheret (pour 1, 2 et 3), puis Geburah (pour 4, 5 et 6), et enfin Chesed (pour 7, 8, 9 et plus).
Clefs (*)	Binah (pour 1, 2 et 3), puis Chokmah (pour 4 et +).
Œuvre au Noir	trois Ka-élément de votre choix.
Œuvre au Blanc	trois États de la matière de votre choix.
Grand Œuvre	trois Figure du Glorieux Alliage de votre choix.

(*) : *les niveaux de Sephiroth sont à répartir dans l'ordre, niveau après niveau.*

Votre Nephilim conserve le même nombre de Sort, mais vous devez les choisir à nouveau dans *Le Livre des joueurs* et *Le Livre du meneur de jeu*. Tout Sort non retrouvé devient un artefact pouvant générer l'effet magique « perdu ». S'il manque des Sorts au personnage, choisissez en autant que nécessaire.

Le nombre de Cercle ouvert indique la note de cette étape et permet de déterminer le nombre et le niveau des Chutes associées.

Nbre de Cercle	Voie occulte
1 à 3	Apprenti
4 à 6	Compagnon
7 à 9	Maître

PASSÉ

Les Compétences et les Traditions, lorsqu'elles ont été conservées d'une édition à l'autre, sont converties selon la table suivante. Dans le cas contraire, et si le MJ le permet, les points de Compétences restant peuvent être utilisés pour développer celles restantes ou déjà notées.

Nephilim II	*Nephilim : Révélation*
01-35	Apprenti
36-70	Compagnon
71 et +	Maître

Chacune des intrigues de la Sapience *(Nephilim II)* devient un événement-clef auquel votre Nephilim a participé.

LES SELENIM

INITIATION

Le niveau de Ka dominant de votre personnage est divisé par deux. La dizaine du résultat indique le niveau

d'Initié de votre Selenim alors que l'unité arrondie à la valeur supérieure indique le nombre de « puces » de Ka dominant acquises. La réserve est déterminée par le tableau page 81.

Dizaine	Initié	Niveau de Chute
1	Peu	Apprenti
2	Assez	Compagnon
3	« ... »	Maître
4	Très	Maître ; mais le Selenim possède une blessure et un ennemi !

NOTE : *dans le cas où cette opération donnerait un résultat de dizaine inférieur à un, le Selenim est considéré comme Peu Initié avec zéro « puce ».*

ASPECT

Les Selenim de *Nephilim* I et II sont Maître en Aspect.

VOIE OCCULTE

Les règles sur les Sciences occultes ont été changées. Pour convertir votre Selenim, il suffit de diviser par dix les niveaux des Compétences occultes de votre personnage et de consulter le tableau suivant.

Cercle	Le résultat de la division indique le nombre de niveau de Compétence occulte à répartir entre...
La Conjuration	
Premier Cercle	Spiritisme, Clairvoyance et Animation.
Deuxième Cercle	Possession, Au-delà et Corruption.
Troisième Cercle	Gammes mineures et Gammes majeures
La Nécromancie	
Premier Cercle	Appel du Pacifiste, Appel du Savant et Appel du Tortionnaire.
Deuxième Cercle	Appel du Soldat, Appel du Fou et Appel de l'Annihilateur.
Troisième Cercle	Envoûtement et Résurgence
L'Anamorphose	
Premier Cercle	Visage, Extrémités et Peau.
Deuxième Cercle	Membres, Tronc et Appendices.
Troisième Cercle	Construction du Royaume

Les Sorts connus sont conservés si votre personnage est toujours en mesure de les lancer. Dans le cas contraire, celui-ci possède des Focus qui lui permettront de les (ré)apprendre, ou un artefact pouvant générer cet effet magique. S'il manque des Sorts au personnage, le joueur en choisit autant que nécessaire.

Le nombre de Cercle ouvert indique la note de cette étape et permet de déterminer le nombre et le niveau des Chutes associées.

Nbre de Cercle	Voie occulte
1 à 3	Apprenti
4 à 6	Compagnon
7 à 9	Maître

SCIENCE OCCULTE ET RÉVÉLATION

La Révélation est une ère de découvertes ésotériques majeures. Des progrès sans précédent ont été réalisés dans les Sciences occultes depuis 1901.

DE LA SORCELLERIE À LA MAGIE

La transformation radicale de la Magie compte parmi ces progrès. Pendant longtemps, les Nephilim pratiquaient une Magie dite « fixée » : la Sorcellerie. Les Immortels ne connaissaient de la Magie que les Habitus, qu'ils composaient empiriquement. Ils ignoraient alors qu'ils pouvaient s'adresser au Cosmos dans un langage que celui-ci ne peut ignorer, et improviser instinctivement des Sortilèges. Les Mages sont très partagés quant à l'auteur de cette découverte. Certains prétendent que ce ne sont pas les Nephilim qui découvrirent la Magie « instinctives » mais les Champs magiques se sont éveillés…

LA SOCIALISATION DE LA KABBALE

Avant la Révélation, les Kabbalistes percevaient déjà qu'il était possible de tisser avec les créatures de Kabbale des relations sociales. Pour autant, ils ne parvenaient à le faire que superficiellement. Sans doute était-ce car ils confondaient largement les personnalités des créatures qu'ils invoquaient. Mais un obstacle magique majeur faisait également obstacle à cette découverte.

Au début du siècle dernier, un Kabbaliste refusa de révéler son nom — beaucoup croient qu'il s'agissait de Melkisedek ! Quoi qu'il en soit ce Kabbaliste révéla aux siens qu'ils avaient une interprétation erronée de l'Arbre de Vie et, que la plupart du temps, ils invoquaient des créatures en appelant des Sephiroth inadéquates. L'Arbre de Vie fut alors totalement repensé pour revêtir la figure et la logique qu'on lui connaît de nos jours.

LA RECHERCHE DE L'ABSOLU

Pendant longtemps, les Alchimistes n'ont pas utilisé un laboratoire semblable à celui que nous connaissons. Ils n'utilisaient qu'un seul outil — nommé à tort Athanor — qui s'il permettait d'influer sur tous les Éléments restait imprécis et capricieux.

Mais les recherches de Rebis permirent la découverte des cinq outils alchimiques qui peuvent composer un laboratoire. L'Alchimie se dotait enfin d'outils à la mesure de ses ambitions. Rebis fit part de ses découvertes lors d'une cérémonie secrète réunissant le Glorieux Alliage et leurs disciples. L'Alchimie changea à jamais de visage.

Mais quelle ne fut pas la surprise de bon nombre d'Alchimistes lorsqu'ils s'aperçurent que de ce laboratoire, une conscience pouvait s'éveiller !

Passé

Les Compétences et les Traditions, lorsqu'elles ont été conservées d'une édition à l'autre, sont converties selon la table suivante. Dans le cas contraire, et si le MJ le permet, les points de Compétences restants peuvent être utilisés pour développer les Compétences restantes ou augmenter celles déjà notées.

Nephilim II	Nephilim : Révélation
01-35	Apprenti
36-70	Compagnon
71 et +	Maître

Les Événements-clefs

Les Intrigues disponibles *in Le Compagnon* sont autant d'événement-clef que vous pouvez utiliser pour redéfinir votre Immortel avec les règles de *Nephilim : Révélation*.

Les campagnes publiées par le passé pour Nephilim sont autant d'événements-clefs qu'ont vécu vos personnages. Évidemment, si vous n'avez pas joué l'une d'entre elle, ne vous invitons **à ne pas lire** le paragraphe qui lui est associé ici même.

Le Souffle du Dragon (1994 à nos jours)

Sous l'action de Mélusine, le Culte du Dragon sort d'une longue torpeur datant des Arthuriades aux temps de l'Hermétisme. La Bretagne voit alors s'affronter, s'allier et se déchirer Nephilim, Selenim et Templiers. Cinq Plexus permanents, les Omphalos, sont ravivés. Le Dragon se réveille mais, conseillés par Merlin, les adversaires du Culte parviennent à le contrôler. Grâce à sa force magique, l'enchantement des terres commence et la Bretagne devient un havre pour les Nephilim.

La Toile des Parques (1996)

Le Culte de Lilith – un groupe d'anciens Selenim se réclamant de la sombre déesse des Guerres élémentaires – détruit les derniers vestiges de l'Arcane XIII, coquille vide depuis déjà des siècles. Occupés à surveiller et essayer de convertir les Selenim les plus puissants, les chefs du Culte de Lilith négligent une fraternité de jeunes maudits : une terrible erreur puisque ces novices reçoivent l'aide de Lilith, conduisent le Culte de la Dame noire quasiment à sa perte et refondent l'Arcane XIII !

L'Assemblée du Seuil (1997)

Une nouvelle fois, le Lion Vert lance un appel à la communauté ésotérique. Prague se transforme alors en un complexe labyrinthe initiatique. L'entrée en est facile, la sortie ardue. De nombreux compétiteurs abandonnent devant la difficulté de l'épreuve. D'autres restent prisonniers des énigmes et des faux semblants. Les plus éclairés parviennent à voir au-delà des leurres et se rendent à temps au vrai rendez-vous du Lion Vert : ils seront désormais associés aux projets du célèbre Pyrim.

Loa (1998)

Lors de l'explosion de sa stase, les Ka-éléments d'une Hydrim, Sequana, rejoignent les lieux marquants de son existence. Présents lors du drame, des Nephilim partent pour ces sites afin d'aider l'Hydrim à renaître. Leurs aventures les conduisent jusqu'en Haïti où ils rencontrent leurs étranges cousins, les Loa. Finalement, ils permettent les retrouvailles de Sequana, ressuscitée, et du Baron Samedi, son ancien compagnon. La Fulgurance amoureuse emmène les amants vers l'Agartha.

Les Chroniques de l'Apocalypse (1999)

1999, une année-clé de la Révélation. Parmi la multitude des quêtes, trois grands événements sont primordiaux. Le Grand Maître du Temple est assassiné et le Grand Plan s'effondre. Akhénaton et Mu, incarnés dans Aleister Crowley, font leur retour : les trois fusionnent pour devenir le Kwisatz Haderach. Les Arcanes majeurs organisent leur septième Conclave majeur qui pose les bases d'une collaboration plus étroite entre les Nephilim et entraîne la (re)fondation de l'Arcane du Monde.

Face aux quatre Cavaliers de l'Apocalypse, incarnés par les Arcanes mineurs, se dressent les sept nouveaux adoptés de l'Arcane XXI, les Cavaliers du Monde. Le Kwisatz Haderach se fait connaître comme Rex Ka, prince de l'Arcane. Jusque-là lointain, le Monde s'apprête à entrer de plain pied dans les Guerres de la Fin des Temps. D'ores et déjà, il est certain que ses Cavaliers seront les pièces maîtresses des grandes quêtes à venir et s'imposeront comme les Figures de premier plan des Guerres de L'Apocalypse.

NEPHILIM RÉVÉLATION

NOM:
INITIATION:
ASPECT:
VOIE(S) OCCULTE(S):

PASSÉ

POINTS D'AGARTHA

LA CHUTE

BLESSURES

ALTÉRATIONS

INCARNATIONS

MÉSALLIANCES

MÉTAMORPHE

Visage / Occulté

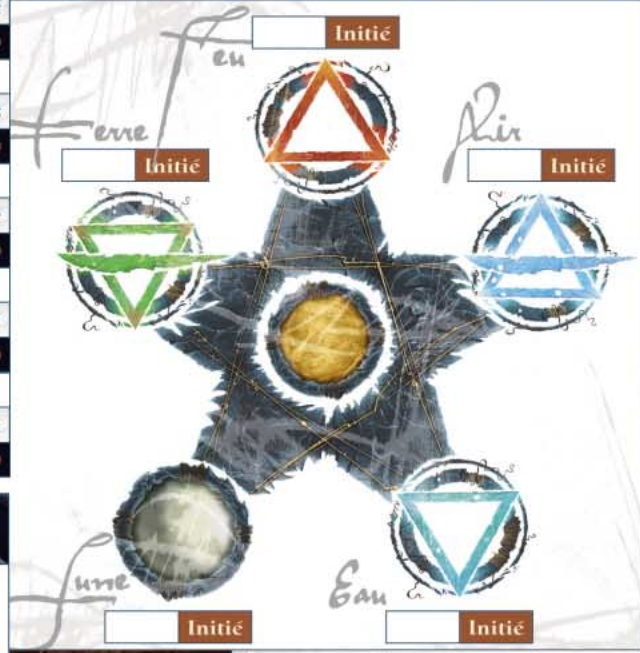
Mains / Occultées

Odeur / Occultée

Voix / Occultée

Peau / Occultée

KA DOMINANT : Initié



KHAÏBA : Enkhaïbaté

NARCOSE : Narcosé

LUNE NOIRE : Maudit

STASE

DESCRIPTION:

Terre		
Feu		
Air		
Eau		
Lune		

ENNEMIS

BÂTON

COUPE

DENIER

ÉPÉE

SCIENCES OCCULTES

	MAGIE	KABBALE	ALCHIMIE
PREMIER CERCLE	BASSE MAGIE Percevoir Modifier Sentir	SCEAUX Malkut Yesod Hod Netzah	ŒUVRE AU NOIR
DEUXIÈME CERCLE	HAUTE MAGIE Communiquer Déplacer Transformer	PENTACLES Tipheret Geburah Chesed	ŒUVRE AU BLANC
TROISIÈME CERCLE	GRAND SECRET	CLEFS Binah Chokmah	GRAND ŒUVRE

NEPHILIM RÉVÉLATION

NOM:
INITIATION:
ASPECT:
VOIE(S) OCCULTE(S):

PASSÉ

POINTS D'AGARTHA

LA CHUTE

BLESSURES
ALTÉRATIONS
INCARNATIONS
MÉSALLIANCES

ENNEMIS

BÂTON
COUPE
DENIER
ÉPÉE

STASE

DESCRIPTION:

KA-LUNE NOIRE

Initié

RÉSERVE DE LUNE NOIRE

Réserve maximale

ORIGINE

SÉLÉNIM NATUREL
ANCIEN NEPHILIM

IMAGO

DESCRIPTION:

SCIENCES OCCULTES

	NÉCROMANCIE	CONJURATION	ANAMORPHOSE
PREMIER CERCLE	Spiritisme Clairvoyance Animation	Appel du Pacifiste Appel du Savant Appel du Tortionnaire	Visage Extrémités Peau
DEUXIÈME CERCLE	Possession Au-delà Corruption	Appel du Soldat Appel du Fou Appel de l'annihilateur	Membres Tronc Appendices
TROISIÈME CERCLE			

NEPHILIM REVELATION

NOM:
INITIATION:
ASPECT:
VOIE(S) OCCULTE(S):

PASSÉ

POINTS D'AGARTHA

LA CHUTE

MAISON

KA DOMINANT : Initié

CŒUR

Ka-Soleil	P.82 /	Initié
Orich.	P.82 /	Initié
Terre	P.81 /	Initié
Feu	P.80 /	Initié
Air	P.80 /	Initié
Eau	P.81 /	Initié
Lune	P.81 /	Initié
KLN	P.82 /	Initié

STASE

DESCRIPTION:

KHAÏBA

Enkhaïbaté

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

INSTABILITÉ

Instable

ÉCART	NIVEAU
0	PAS
1	PEU
2	ASSEZ
3	« ... »
4	TRÈS

L'Instabilité est fonction de l'écart **actuel** entre le Ka le plus fort et le Ka le plus faible.

BLESSURES

ALTÉRATIONS ( ) ○○○ ( ) ○○○

INCARNATIONS ( ) ○○○ ( ) ○○○

MÉSALLIANCES ( ) ○○○ ( ) ○○○

ENNEMIS

BÂTON ( ) ○○○

COUPE ( ) ○○○

DENIER ( ) ○○○

ÉPÉE ( ) ○○○

TALENT	MAISON	KA	NIVEAU	PAGE

NEPHILIM REVELATION

TABLE UNIVERSELLE
DE RÉSOLUTION

NOM DU **SIMULACRE** :

PROFESSION :
ÂGE :
DESCRIPTION :

KA-**SOLEIL** : Initié
RICHESSE : Fortuné
ÉDUCATION : Savant
NATIONALITÉ(**) :

PROCHES : Sociable
Contacts
Alliés
Disparition
Perte de situation

	Pas (1)	Peu (2)	Assez (3)	«...» (4)	Très (5)
Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié...					
Difficulté(*)					
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

(*) : *cette colonne fonctionne aussi avec « Blessé », « Rapide », « Occultée », etc.*

Note: *n'oubliez pas que le niveau de Compétence de l'individu fait varier la difficulté que vous devez consulter dans la colonne de gauche.*

Profane
Apprenti
Compagnon
Maître

CARACTÉRISTIQUES

AGILE — Initié
ENDURANT — Initié
FORT — Initié
INTELLIGENT — Initié
SÉDUISANT — Initié

COMPÉTENCES

ARMES (D'épaule)
ARMES (De mêlée)
ARMES (De poing)
ARMES (De trait)
ARMES (Lourdes)
ART (Architecture)
ART (Chant)
ART (Comédie)
ART (Danse)
ART (Peinture)
ART (littérature)
ART (Musique)
ART (Photographie)
ART (Sculpture)
ART ( )
ART ( )
ART ( )
ART ( )
ARTS MARTIAUX
CONN. (Administration)
CONN. (Géographie)
CONN. (Histoire)
CONN. (Psychologie)
CONN. ( )
CONN. ( )
DISCRÉTION
ÉQUITATION ( )
ÉQUITATION ( )
ESQUIVE

LANCER
PASSE-PASSE
PILOTER ( )
PILOTER ( )
RECHERCHE D'INFO.
RITUELS
SAVOIR FAIRE (Bricolage)
SAVOIR FAIRE ( )
SAVOIR FAIRE ( )
SAVOIR FAIRE ( )
SCIENCES (Biologie)
SCIENCES (Électronique)
SCIENCES (Math.)
SCIENCES (Phys./Chimie)
SCIENCES (Soins)
SCIENCES ( )
SCIENCES ( )
SCIENCES ( )
SPORTS (Acrobatie)
SPORTS (Athlétisme)
SPORTS (Escalade)
SPORTS (Natation)
SPORTS ( )
SPORTS ( )
SURVIE ( )
SURVIE ( )
VIGILANCE
USAGES ( )
USAGES ( )

TRADITIONS

A.MAJEUR (Bateleur)
A.MAJEUR (Papesse)
A.MAJEUR (Impératrice)
A.MAJEUR (Empereur)
A.MAJEUR (Pape)
A.MAJEUR (Amoureux)
A.MAJEUR (Chariot)
A.MAJEUR (Justice)
A.MAJEUR (Ermite)
A.MAJEUR (Roue de Fortune)
A.MAJEUR (Force)
A.MAJEUR (Pendu)
Arcane-sans-Nom
A.MAJEUR (Tempérance)
A.MAJEUR (Diable)
A.MAJEUR (Maison-Dieu)
A.MAJEUR (Étoile)
A.MAJEUR (Lune)
A.MAJEUR (Soleil)
A.MAJEUR (Jugement)
A.MAJEUR (Monde)
A.MAJEUR (Mat)
A.MINEUR (Bâton)
A.MINEUR (Coupe)
A.MINEUR (Denier)
A.MINEUR (Épée)
ÉSOTÉRISME
HISTOIRE INVISIBLE (Guerres élémentaires)

HISTOIRE INVISIBLE (Compacts secrets)
HISTOIRE INVISIBLE (Hermétisme)
HISTOIRE INVISIBLE (Guerres secrètes)
HISTOIRE INVISIBLE (Nouveaux Mondes)
HISTOIRE INVISIBLE (Révélation)
LANGUE ( )
LANGUE ( )
LANGUE ( )
LANGUE ( )
PLANS SUBTILS (Akasha)
PLANS SUBTILS (A.-Terres)
SC.OCCULTES (Alchimie)
SC.OCCULTES (Anamorphose)
SC.OCCULTES (Conjuration)
SC.OCCULTES (Kabbale)
SC.OCCULTES (Magie)
SC.OCCULTES (Nécromancie)
SC.OCCULTES (Talents)

QUÊTES

(**)*Tous les simulacres ont Langue (Langue natale) à Compagnon. Cette Compétence s'utilise avec le niveau d'Intelligent ou de Séduisant.*

Immortel simulacre expérience

ÉQUIPEMENT

ARMES :

NOM	PRÉC.	MEURT.	DÉGÂTS	CHARG.	FORT	DISSIM.	PORT.

ARMURES :

NOM	BONUS D'ARMURE	ENC.

VÉHICULES :

NOM	MANIA.	ACC.(m/t)	V. MAX.(m/t)	V. MAX.(Km/H)	RÉS.	ARM.

Peu Blessé — Assez Blessé — Blessé — Très Blessé — Mort

ÉPHÉMÉRIDE **DE L'ANNÉE**

	MOIS	PLANÈTE ASCENDANTE	GRANDE CONJONCTION	
♈	**BÉLIER** (21 mars - 20 avril)	Mars	Mardi	
♉	**TAUREAU** (21 avril - 20 mai)	Vénus	Vendredi	
♊	**GÉMAUX** (21 mai - 20 juin)	Mercure	Mercredi	
♋	**CANCER** (22 juin - 22 juillet)	Lune	Lundi	
♌	**LION** (23 juillet - 22 août)	Soleil	Tous les jours	
♍	**VIERGE** (23 août - 22 septembre)	Mercure	Mercredi	
♎	**BALANCE** (23 septembre - 22 octobre)	Vénus	Vendredi	
♏	**SCORPION** (23 octobre - 21 novembre)	Mars	Mardi	
♐	**SAGITTAIRE** (22 novembre - 20 décembre)	Jupiter	Jeudi	
♑	**CAPRICORNE** (21 décembre - 19 janvier)	Lune	Lundi	
♒	**VERSEAU** (20 janvier - 18 février)	Saturne	Samedi	
♓	**POISSONS** (19 février - 20 mars)	Jupiter	Jeudi	

ÉPHÉMÉRIDE **DE LA SEMAINE**

JOUR	PLANÈTE	KA	CONJONCTION	
LUNDI	Lune	Lune	Lune	
MARDI	Mars	Feu	Feu	
MERCREDI	Mercure	Eau	Eau	
JEUDI	Jupiter	Air	Air	
VENDREDI	Venus	Terre	Terre	
SAMEDI	Saturne	Orichalque	Aucun	
DIMANCHE	Soleil	Ka-Soleil	Variable	

LABO**RATOIRE**

KA	INITIÉ
LUNE	..... Initié
TERRE	..... Initié
EAU	..... Initié
AIR	..... Initié
FEU	..... Initié

OUTIL MAJEUR : .....
OUTIL MINEUR favorable : .....
OUTIL MINEUR défavorable : .....

TABLE **ANALOGIQUE**

	LUNE	TERRE	EAU	AIR	FEU
Concept	Chaos, sublimation, ambiguïté, subjectivité, subversion	Plénitude, primordial, forme, ordonnancement, renouveau	Harmonie, changement, oubli, mémoire, équilibre	Liberté, mouvement, transgression, connaissance, abstraction	Conflit, décision, justice, progression, effort
Phénomène	Folie, rêve, inconscient, illusion, éclipse	Vie, printemps, grotte, séisme, fertilité	Pluie, océan, raz-de-marée, Akasha, érosion	Souffle, son, ouragan, magnétisme, nuage	Foudre, lumière, pollution, volcan, désert
Objet	Drogue, bijou, miroir, masque, maquillage, pièges	Réceptacle, corps, venin, herbier, automate, Armes de jet.	Calice, longue vue, écaille, Armes de mêlée	Parfum, voix, grand édifice, arc, voile, Armes de Trait	Arme à feu, torche, armure, lampe
Occupation	Dissimulation, mensonge, provocation, séduction, théâtre	Promesse, artisanat, médecine, agriculture, architecture	Navigation, vol, diplomatie, espionnage, surveillance	Vol, voyage, musique, discours, écriture	Forge, guerre, pouvoir, industrie, recherche
Sentiment	Incompréhension, trouble, peur, tentation, désir	Exaltation, espoir, mélancolique, fatalisme, respect	Réserve, tristesse, fantaisie, douceur, fureur	Insouciance, flegme, sérénité, compréhension, légèreté	Érotique, passionné, expansif, joyeux, colérique
Qualité	Beauté, monstruosité, incongruité, mystère, incohérent	Sauvagerie, inaltérabilité, éternité, solidité, sensualité	Précision, vitesse, discrétion, secret, imprévisibilité	Insaisissable, intelligence, inspiration, sagesse, rigueur	Volonté, hâte, fanatisme, violence, audace
Matière	Argent, obsidienne, pierre de lune, améthyste, chrome	Boue, cuivre, lin, bois, pierre	Mercure, turquoise, perle, corail, nacre	Aluminium, étain, saphir, tulle, éther	Fer, bronze, rubis, pétrole, acier
Couleur	Noir, blanc, gris	Vert, brun, safran	Bleu, vert clair, violet	Bleu, blanc, jaune	Rouge, orangé, gris cendre
Créature	Insecte, corbeau, reptile, chat, caméléon	Chien, rat, ours, éléphant, taupe	Dauphin, piranhas, hippocampe, baleine, pieuvre	Cheval, aigle, vautour, colombe, hibou	Louve, salamandre, lion, panthère, taureau

HABITUS	ÉLÉMENT	DIFFICILE
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

CRÉATURES	ALLIÉ	FÉAL	DIFFICILE
.....	○○○○○	○○○○○	.....
.....	○○○○○	○○○○○	.....
.....	○○○○○	○○○○○	.....
.....	○○○○○	○○○○○	.....
.....	○○○○○	○○○○○	.....
.....	○○○○○	○○○○○	.....
.....	○○○○○	○○○○○	.....
.....	○○○○○	○○○○○	.....

FORMULE	DURÉE	DIFFICILE
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

TABLE **GÉNÉRIQUE**

DURÉE (*)	**PORTÉE** (**)	**NOMBRE** DE CIBLES	TEMPS **D'INCANTATION**	
Tour	Touché	1	1 action normale	
1 minute	5 mètres	2	1 tour	**BASSE MAGIE**
1 heure	20 mètres	3	1 minute	**HAUTE MAGIE**
1 journée	À vue	4	1 heure	**GRAND SECRET**
1 année	1 km.	6	1 journée	
1 siècle	N'importe où	10	1 année	

(*) : Négligez ce paramètre pour les Sorts rapides.
(**) : Négligez ce paramètre pour les Sorts personnels.

ÉPHÉMÉRIDE **AR-KAÏM**

MOIS	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
BÉLIER/Feu (21 mars - 20 avril)	**3**/5	**10**/0	5/3	3/5	5/3	3/5	5/3
TAUREAU/Terre (21 avril - 20 mai)	5/3	5/3	3/5	3/5	**10**/0	3/5	5/3
GÉMAUX/Eau (21 mai - 20 juin)	3/5	3/5	**10**/0	3/5	3/5	3/5	3/5
CANCER/Lune (22 juin - 22 juillet)	**10**/0	3/5	5/3	3/5	5/3	3/5	5/3
LION/Soleil (23 juillet - 22 août)	3/5	5/3	3/5	5/3	3/5	5/3	**15**/0
VIERGE/Eau (23 août - 22 septembre)	5/3	3/5	**10**/0	5/3	3/5	3/5	5/3
BALANCE/Terre (23 sept. - 22 oct.)	5/3	5/3	3/5	3/5	**10**/0	3/5	5/3
SCORPION/Feu (23 oct. - 21 nov.)	3/5	**10**/0	3/5	5/3	5/3	3/5	5/3
SAGITTAIRE/Air (22 nov. - 20 déc.)	3/5	5/3	5/3	**10**/0	3/5	3/5	5/3
CAPRICORNE/Lune (21 déc. - 19 janv.)	**10**/0	3/5	5/3	3/5	5/3	3/5	5/3
VERSEAU/Orich. (20 janv. - 18 fév.)	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3	**10**/0	3/5
POISSONS/Air (19 février - 20 mars)	3/5	5/3	5/3	**10**/0	3/5	3/5	5/3

LA CHARGE **ANALOGIQUE**

Le tableau ci-dessous vous donne des exemples de charges analogiques par Ka. N'oubliez pas que différentes charges, même dans un même Ka, ne sont pas cumulables. Lorsque différents facteurs favorables se cumulent, on ne prend en compte que le plus avantageux pour l'Ar-Kaïm. Ainsi, si un Ar-Kaïm compte fleurette à une pauvre innocente en se vantant sans vergogne, tout en scrutant la lune d'un air faussement mystérieux, il n'emporte que trois « puces » de Ka-lune.

	1	2	3	4	5
FEU	Craquer une allumette	Répondre par une réplique cinglante et agressive	Se battre	Courtiser activement et sincèrement quelqu'un	Provoquer un incendie spectaculaire
AIR	Exercice intellectuel intense de dix minutes	Se trouver dans un fort courant d'air	Aller sur une hauteur de cent mètres et plus	Composer un poème	Sauter en parachute
TERRE	Manipuler de la terre (jardinage, poterie)	Se goinfrer avec conviction lors d'un repas	Faire l'amour	Soigner quelqu'un	Replanter soi-même une dizaine d'arbres
LUNE	Scruter la lune	Se vanter	Draguer toute personne du sexe opposé	Se faire passer pour quelqu'un d'autre pendant une heure	Se produire sur scène
EAU	Boire un litre et demi d'eau en dix minutes	Danser pendant une heure	Se déplacer à plus de cent cinquante kilomètres/heure	Faire du Taï Shi pendant deux heures	Passer une journée dans l'eau
KLN	Frauder dans les transports en commun	Faire peur aux enfants	Profaner une église	Se droguer	Pervertir quelqu'un
ORICHALQUE	Briser un objet	Endommager un objet et dissimuler la panne	Dessiner, peindre ou sculpter quelque chose d'horrible	Démolir quelqu'un psychologiquement	Polluer gravement

TAL**ENT**	MAI**SON**	K**A**	NIV**EAU**	PA**GE**

CHARGER **SON CŒUR**	
SOURCE MAGIQUE/**CONJONCTION**	**GAIN** (EN « PUCES »)
Analogique (*)	**< 6**
SORT DE...	
premier Cercle	**2**
deuxième Cercle	**3**
troisième Cercle	**5**
TALENT AU NIVEAU... (**)	
Apprenti	**2**
Compagnon	**3**
Maître	**5**
Stase et artefact	**1 pour 1**
PLEXUS ET NEXUS	
Ar-Kaïm Pas Initié	**1**
Ar-Kaïm Peu Initié	**2**
Ar-Kaïm Assez Initié	**3**
Ar-Kaïm Initié	**4**
Ar-Kaïm Très Initié	**5**

(*) : une source analogique nécessite un test d'Initié Pas Difficile.
(**) : il est impossible d'absorber des « puces » lors de l'exercice de son propre Talent.

LES **TALENTS**

COÛT **D'ACTIVATION**

NIVEAU DU **TALENT**	NB DE « PUCES » DÉPENSÉES **DANS LE KA ASSOCIÉ AU TALENT**	NB DE « PUCES » DÉPENSÉES **UN KA DIFFÉRENT DE CELUI DU TALENT**
Apprenti	**1**	**3**
Compagnon	**2**	**4**
Maître	**3**	**5**

CORRESPONDANCES

TYPE DE **TALENT**	KA **ASSOCIÉ**	TYPE DE **TALENT**	KA **ASSOCIÉ**
L'attaque	Feu	Déplacement	Eau
La défense	Terre	Magie	Orichalque
Le sentiment	Lune	Part sombre	KLN
La sensation	Air	Sublimation	Ka-soleil

LES **MAISONS**

TALENT APPARTENANT	TYPE DE **TALENT**
À sa Maison opposée	+ 1 « puce »
À une Maison voisine de sa Maison opposée	+ 2 « puces »
À une Maison située à deuxcases de sa Maison opposée	+ 3 « puces »
Aux Maisons à mi-chemin entre sa Maison et son opposée	+ 4 « puces »
À une Maison située à deux cases de la sienne	+ 5 « puces »
À une Maison voisine de la sienne	+ 6 « puces »
Au Serpentaire	+ 4 « puces »

Note : *les Ar-Kaïm du Serpentaire dérogent aux règles de la table ci-dessus. Pour eux, l'utilisation d'un Talent d'une autre Maison voit le coût majoré de trois « puces » — quelle que soit cette Maison.*

ÉPHÉMÉRIDE

SITUATION	COÛT **D'ACTIVATION**
Talent associé au Ka du mois astrologique en cours	- 1 « puce »
Talent associé au Ka du jour astrologique en cours	- 1 « puce »

ÉPHÉMÉRIDE **SELENIM**

MOIS	NOUVELLE LUNE	LUNE ASCENDANTE	PLEINE LUNE	LUNE DESCENDANTE
BÉLIER/Mars (21 mars - 20 avril)	**+0**	**+2**	**+0**	**+2**
TAUREAU/Venus (21 avril - 20 mai)	**-1**	**+0**	**-1**	**+0**
GÉMAUX/Mercure (21 mai - 20 juin)	**-1**	**+0**	**-1**	**+0**
CANCER/Lune (22 juin - 22 juillet)	**-3**	**-2**	**-3**	**-2**
LION/Soleil (23 juillet - 22 août)	Modificateur aléatoire. Jeter 1D20 chaque jour :		1 à 10 : **+3**	11 à 20 : **-3**
VIERGE/Mercure (23 août - 22 sept.)	**-2**	**+0**	**-2**	**+0**
BALANCE/Venus (23 sept. - 22 oct.)	**-1**	**+0**	**-1**	**+0**
SCORPION/Mars (23 oct. - 21 nov.)	**+0**	**+2**	**+0**	**+2**
SAGITTAIRE/Jupiter (22 nov. - 20 déc.)	**+0**	**+2**	**+0**	**+2**
CAPRICORNE/Lune (21 déc. - 19 janv.)	**-3**	**-2**	**-3**	**-2**
VERSEAU/Saturne (20 janv. - 18 fév.)	**-3**	**-2**	**-3**	**-2**
POISSONS/Jupiter (19 février - 20 mars)	**+0**	**+2**	**+0**	**+2**

RITES	COÛT
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

ENTITÉS	DIFFICILE	ENTROPIE
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Le trésor des Templiers, la quête alchimique du Grand Œuvre, la chute de l'Atlantide, les mots magiques de la Kabbale, les signes de l'astrologie, les éléments magiques, le monde entier vibre à ces signes secrets.

Avec *Nephilim : Révélation,* le jeu de rôle de l'occulte contemporain, incarnez un être magique immortel né avant le Déluge. Devenez un Nephilim composé de Terre, d'Air, d'Eau, de Lune et de Feu.

Après des périodes de sommeil et d'éveil à travers l'épopée humaine, aujourd'hui, vous voilà de nouveau éveillé, et le monde tremble devant la force des Révélations ésotériques. Décrypterez-vous tous les mystères ? Affronterez-vous les sociétés secrètes dotées des armes les plus sophistiquées et des savoirs les plus anciens ? Trouverez-vous enfin l'Agartha, le centre ésotérique et magique de la Terre ?

Dans *Le Livre des joueurs* de *Nephilim : Révélation,* vous trouverez tout pour jouer.

- *La présentation simple et claire de l'univers de* Nephilim : Révélation
- *Des règles originales, souples et fluides, agrémentées d'options réservées aux joueurs amateurs de simulation précise*
- *Une création de personnage alliant l'intérêt du rôle au plaisir du jeu*

Avec Nephilim : Révélation, *vous pourrez bien sûr créer dans le détail votre Nephilim, le descendant de la mythique Atlantide, pratiquant la Magie, la Kabbale ou l'Alchimie*

Pour la première fois, vous pourrez créer et jouer :

Un Selenim, un Nephilim maudit par la Lune noire, qui manipule fantômes, morts-vivants, obligé de s'alimenter d'émotions humaines.
Un Ar-Kaïm, un Nephilim nouvellement né, être magique doté de pouvoirs extraordinaires. Influencé par les astres, vous êtes peut-être porteur du destin du monde occulte.

- *Plus de six cents effets magiques répartis entre six Sciences occultes Nephilim et Selenim et treize familles de Talents Ar-Kaïm*
- *Un système facile de conversion pour les joueurs pratiquant les anciennes éditions ainsi que l'ensemble des feuilles de personnages et de jeu utiles aux joueurs*

43 € / 282,06 FF
ISBN : 2-84476-098-8

MULTISIM édition

www.nephilim-rpg.com