MULTISIM édition

NEPHILIM
REVELATION

Le Livre du meneur de jeu

LE LIVRE DU MENEUR DE JEU

CRÉDITS

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

CONCEPTION DE NEPHILIM : RÉVÉLATION

Sébastien Célerin, Tristan Lhomme et Frédéric Weil

RÉDACTION DE NEPHILIM : RÉVÉLATION

Gaëtan Bothorel • Sébastien Célerin
Arnaud Cuidet • Damien Desnous
Jean-Christophe Dubacq • David Goutx
David Humeau • Vincent Kaufmann
Grégoire Laakmann • Tristan Lhomme
Jean-Baptiste Lullien • Éric Paris
Franck Plasse • Isabelle Périer
et Frédéric Weil

ILLUSTRATIONS

Julien Delval
Philippe Gaulier • Beet
Jean-Paul Krassinsky • Florent Maudoux
Benjamin Carré • Stéphane Rieder

CORRECTIONS

Fabien Clavel • Benoît Huot • Isabelle Périer • Franck Plasse • Philippe Robin

COUVERTURE

Franck Achard

DIRECTION ARTISTIQUE

Franck Achard

MISE EN PAGES

Patrick Mallet

DIRECTION DE PRODUCTION

Nicolas Hutter

CHEF DE PROJET

Sébastien Célerin

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin et Frédéric Weil

REMERCIEMENTS

Patrick Abitbol • Stéphane Adamiak • Rafaëla Ballérini • Bruno Beauchamp • Édouard « *Callisthènes* » Blintzowski • Janine Bocabeille • Jérémie « *Lughmassadh* » Bouillon • Olivier Bouquet • Jean-Marie « *Holmes* » Carré • François Cédelle • Philippe Chartier • Dominique Cuidet • Christophe Dégournay • Aristiphanis Galanopoulos • Étienne Goos • Greg « *Hierpur Feu-Sacré* » • Benjamin Gruet • Régis « *Nécronim* » Jaulin • Jean-Pierre « *Tirisos* » Lacroute • Fabrice Lamidey • Maxence « *Engy* » Layet • Christelle Lévêque • Jean-Rémy « *le Jyzzz* » Lerin • Philippe Le Trividic • Patricia « *Wynna* » Livet • Cyril Loiseau • Antoine « *Vargass* » Manzanaro • Nicolas « *Hypocratos* » Marquefave • Éric Mengal • Loic « *Kiam* » Mevel • Céline « *Sohléan* » Millerioux • Émilie « *Lucy* » Monchovet • Gil « *Sossey* » Morice • Audrey Namias • Willem Peerbolte • Isabelle « *Vatra* » Rive • Emmanuelle « *Gordias* » Roux • Xavier Spinat • Gaëlle « *Yué* » Touati • Mathias « *Ibarolla* » Twardowski • Jean Hugues Villacampa • Jérôme « *Koryriak* » Verdier • Nathalie « *Seth* » Weil • l'équipe de Phéno' et le Club des Géants de Pierre.

MULTISIM édition

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

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

Imprimé par PubliPrint (57580 BÉCHY)

SOMMAIRE

LIVRE I : LES PROFANES 5

L'ACTION 6
Comment jouer à *Nephilim Révélation* ? 6
Glossaire 11

LES PERSONNAGES 13
Les Immortels des joueurs 13
Le rôle des Figures 21

LE MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN 27
Le décor 27
Les acteurs 30

LIVRE II : LES APPRENTIS 39

LA SAPIENCE 40
L'Histoire invisible 40
Les Arcanes Majeurs 61

Le docteur Parangon 74

LA CHUTE 76
Les blessures 76
Les ennemis 84
Les Arcanes mineurs 86
Secrets d'État 96

L'Eth 100

LIVRE III : LES COMPAGNONS 103

ENTRE CIEL ET TERRE 104
L'astral 105
Les Plans subtils 106
Le voyage 110
Les Akasha 114
Les Anti-Terres 118
Les Guerres astrales 120
Un peu de technique 122
Les mondes de Kabbale 128
Autres mondes 138

Entée d'Orion 150

LIVRE IV : LES MAÎTRES 153

LES NEPHILIM 154
Le Grand Secret 154
Les Clefs 161
Le Grand Œuvre 176

De Vinci et BabelWeb 188

LES SELENIM 190
La Thanatologie 190
La Composition 195
Le Royaume 201
Baron Samedi 208

LES AR-KAÏM 210
Les Révélés 210
Mise en scène 210
Relations 213
Le destin des Ar-Kaïm 213

David C. 214

LIVRE V : LES AGARTHIENS 217

LES QUÊTES 218
Généralités 218
Le Graal 219
Harmonia Mundi 224
Le Golem 228
L'Atlantide céleste 232
La purification de la Morte Souillure 235
La Sublimation mordorée 239
La Toison d'Or 244

Le Lion Vert 248

XXI 250
Effluves vertigineuses 250
Le Monde dévoilé 255

Le Rex Ka 258

LES ÉCORCHÉS VIF 260
L'histoire 260
Introduction 261
Sur les traces de l'histoire 262
La fuite éperdue 263
Les seconds rôles 267

ANNEXES .....

Quelques fiches techniques 269
Feuille de voyage astral 271
Feuille de chronique 272

Livre I

Les Profanes

« Pour vous seuls, fils de la Sapience, nous avons écrit cette œuvre. Scrutez le livre, recueillez-vous dans cette intention que nous y avons dispersée et placée en plusieurs endroits ; ce que nous avons occulté dans un endroit, nous l'avons manifesté dans un autre, afin que votre sagesse puisse le comprendre. »

Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim,
De occulta philosophia, 3, 65

COMMENT JOUER À NEPHILIM : RÉVÉLATION ?

Ce chapitre est destiné à vous donner des conseils et des idées pour jouer dans le monde occulte contemporain de *Nephilim : Révélation*.

Ce qu'il ne faut pas perdre de vue

Sur les **règles**

Nephilim : Révélation est **votre** jeu. Vous en faites donc ce que vous voulez. Le cadre du jeu est le monde contemporain, mais si vous souhaitez le déplacer dans un contexte cyberpunk ou lovecraftien, libre à vous. Différentes ambiances de jeu vous sont proposées plus loin dans cette partie. Ce qui compte, c'est de passer un bon moment entre amis.

Les règles ne doivent pas être un obstacle. Si certaines ne vous plaisent pas, ne les utilisez pas. Vous pouvez même supprimer le D20 si ça vous chante. Bien que cela ne soit conseillé qu'aux MJ expérimentés car il faut savoir être d'une totale neutralité. Sans le facteur aléatoire du lancer d'un dé, les joueurs sont encore plus dépendants du bon vouloir du MJ et peuvent se sentir dépossédés de leur influence sur le déroulement du scénario.

Sur les **descriptions**

Le jeu de rôle se rapproche du cinéma sur bien des points, même si les supports visuels sont rares. Vous avez un scénario, vos joueurs sont les acteurs principaux et vous, vous êtes réalisateur et acteur. N'hésitez pas à piocher dans le septième art pour faire vos descriptions. Vous pouvez parler de zoom, de travelling, de passage d'un plan serré à un plan large. Ainsi, vous pourrez accentuer l'aspect dramatique de certaines scènes et jouer avec le regard de vos joueurs en insistant sur des éléments du décor, qu'ils soient primordiaux ou inutiles. Vous pouvez aussi leur conter des scènes auxquelles ils ne peuvent pas assister mais qui apportent un plus à votre scénario.

Les classiques **du jeu de rôle**

L'histoire revisitée, l'occultisme et les mythes sur les pratiques magiques constituent le fondement de *Nephilim : Révélation* et donc la base de toute histoire. Cependant, un bon scénario nécessite l'ajout d'autres éléments. Tout d'abord, l'ennemi. Il peut être en concurrence ou non avec les joueurs, initié ou profane — cela n'a pas d'importance. Le combat — de la situation désespérée face à des initiés bardés d'Orichalque, à la bagarre de bar, dans le style western, déclenchée par un profane éméché qui n'aimait pas la tête d'un des Immortels des joueurs, etc. — est aussi un élément primordial du jeu de rôle. Même si vous pouvez vous en passer au cours d'une séance de jeu, il vaut mieux ne pas l'omettre dans un scénario. Le combat tue l'ennui si les joueurs se sentent bloqués. Sans compter que toute victoire est valorisante. Même si le combat est gagné d'avance, ne le négligez pas, les joueurs sont toujours heureux de rabattre le caquet des grandes brutes.

L'ACTION

L'ambiance

Il existe plusieurs façons d'accentuer l'immersion des joueurs dans la partie. Utiliser des bougies ou de l'encens, par exemple, donne une dimension plus mystique et permet d'oublier plus facilement le décor environnant. Mettre de la musique peut aussi contribuer à plonger les joueurs dans l'intrigue et à la vivre plus intensément. Les bandes originales de films sont un vivier incroyable, où toutes les ambiances peuvent être trouvées. Enfin, le ton que vous utiliserez est important. Aussi n'hésitez pas à parler à voix basse pour accentuer le suspense lors des scènes inquiétantes. Et mettez-vous à hurler lorsque des ennemis fondent sur vos joueurs ou simplement si un chat fait tomber une poubelle.

Autre classique du jeu de rôle : le baratin. À chaque séance ou presque, les personnages, et donc les joueurs, doivent mentir pour soutirer des informations ou éviter d'en donner. Même si la Compétence Art (Comédie) existe, il est beaucoup plus intéressant de jouer entièrement la scène, le test ne servant qu'à moduler, en bien ou en mal, le discours d'un joueur. Si son baratin est bon, vous pouvez vous abstenir du test. Il en va de même pour ce qui touche à l'éloquence, la corruption ou la négociation.

Dernier classique du jeu de rôle : les fouilles. Celles-ci ne doivent pas être résolues par un simple jet du D20. Si un objet a été caché dans le réservoir des WC, vous pouvez exiger de vos joueurs qu'ils précisent que leurs personnages fouillent les toilettes pour avoir une chance de le trouver. Si le seul document important a été scotché sous un tiroir et qu'un person-

nage regarde sous tous les tiroirs, il doit le trouver même s'il n'est qu'Apprenti en Vigilance.

Plusieurs autres éléments sont récurrents dans les scénarios de jeu de rôle : la filature, effectuée par les personnages ou à leur encontre, la poursuite et enfin la recherche en bibliothèque, un élément important de *Nephilim : Révélation*.

Scénarios **historiques**

L'Histoire invisible est un des moteurs de *Nephilim : Révélation*, et vous serez amené à jouer des scénarios autour d'événements occultes passés. Vos connaissances historiques et occultes, ainsi que celles de vos joueurs, permettront d'enrichir vos parties. Vous n'avez pas pour autant besoin d'être un expert en histoire ou en ésotérisme. Une partie de *Nephilim : Révélation* n'est pas un examen scolaire. Inspirez-vous des livres, des films ou des documentaires que vous connaissez. Si vous faites jouer un scénario se déroulant au XII[e] siècle et que vous ne connaissez pas la situation sociale, politique et religieuse de la Sicile, eh bien, inventez-la. La méconnaissance d'un sujet ne doit, **en aucun cas**, être un frein au plaisir de jouer et si vous faites des anachronismes, tant pis ! La littérature, la BD et le cinéma en sont remplis.

Au **présent**

Utiliser des éléments de l'Histoire invisible est la méthode la plus simple pour inventer des scénarios contemporains typiques de *Nephilim : Révélation*. De nombreux lieux sont chargés d'histoire ou recèlent d'intéressantes légendes. Les Arcanes Majeurs et mineurs, et de nombreuses autres sociétés secrètes ont des histoires riches et certains événements passés dictent leurs actions actuelles. Construire des scénarios en vous référant à l'Histoire — même invisible — est donc assez aisé. De plus, les sujets possibles sont nombreux : combattre une société secrète millénaire rencontrée par certains personnages cinq siècles auparavant, relancer un projet ésotérique abandonné des siècles plus tôt, réactiver des lieux magiques, retrouver un artefact ou un Focus, libérer un Immortel de la Narcose, suivre les traces d'une fraternité légendaire, etc. La quête du passé permet aussi de mieux comprendre les enjeux actuels, les rancœurs et les luttes entre les différentes factions occultes. De plus, la mémoire des Nephilim étant fragmentaire (*cf.* L'Effet Mnémos), nombre d'entre eux recherchent leurs propres traces dans les soubresauts de l'Histoire invisible, espérant ainsi retrouver leur mémoire.

Au **passé**

Si *Nephilim : Révélation* est le jeu de rôle de l'occulte contemporain, vous n'êtes pas pour autant obligé de jouer toujours dans le présent. Par exemple, il est plus facile de rejouer l'intrigue du *Nom de la rose* ou du *Pacte des loups* dans le passé que de nos jours… Si la bête du Gévaudan est morte.

Plusieurs choix s'offrent à vous. Vous pouvez demander à vos joueurs de créer des Immortels qui ne serviront que pour une unique campagne. Vous pouvez aussi construire des intrigues autour des incarnations passées des personnages de vos joueurs, voire leur faire vivre des incarnations que leurs Immortels auraient oubliées. Ces souvenirs oubliés au cours de longs séjours en Stase s'appellent des Effets Mnémos. En plus du dépaysement que procure ce type de scénarios, cela peut aider les joueurs dans l'interprétation de leur Immortel. Il est difficile de penser et d'agir comme quelqu'un qui a vécu plusieurs siècles. Les scénarios se déroulant dans le passé peuvent aider à comprendre l'immortalité et les impressions qu'elle peut engendrer : la notion plus relative du temps, la futilité de l'existence humaine ou l'inadaptation à l'époque moderne et la nostalgie de celles passées.

Deux remarques pour finir. Premièrement, le cours de l'Histoire ne peut être changé. Quoi que les joueurs fassent, Jésus sera crucifié, et, dans la légende arthurienne, Arthur sera tué par Mordred. Ils peuvent donc être frustrés si leur emprise sur le scénario est trop légère. Deuxièmement, si vous jouez avant 1900, n'oubliez pas que les Ar-Kaïm n'étaient pas apparus et que les Selenim étaient tous d'anciens Nephilim.

L'Effet **Mnémos**

L'Effet Mnémos n'est pas véritablement une façon de jouer un scénario historique mais plutôt un formidable outil scénaristique. Aucune règle ne vous sera donnée pour simuler les Effets Mnémos. Laissez-vous porter par votre imagination, vos envies et, bien sûr, celles de vos joueurs.

De l'oubli

Le Pentacle d'un Nephilim est le siège de sa personnalité mais aussi de sa mémoire, et cette dernière est fragmentaire. Si les Nephilim peuvent se souvenir parfaitement de certains événements, se rappeler chaque détail, chaque mot, chaque odeur, ils peuvent avoir oublié des pans entiers de leur histoire. Les raisons de cette amnésie sont nombreuses. La Chute provoqua le premier oubli. Blessés par l'Orichalque, les Kaïm devinrent Nephilim et perdirent tout souvenir de leurs Éveils passés. Aujourd'hui, seuls quelques-uns parviennent à percer le voile et à se remémorer des passages fugaces d'avant la Chute, quelques heures seulement, alors que des millions d'années ont été effacées. De nouvelles blessures dues à l'Orichalque peuvent entraîner d'autres pertes de mémoire mais heureusement bien moins terribles. Les séjours en Stase et divers traumatismes comme la perte d'un Ka-élément, la transformation en Homoncule ou le

vol de Sapience par un Arcane mineur peuvent aussi effacer des parcelles de mémoire. Les Ar-Kaïm et les Selenim ne peuvent subir l'oubli mais si ces derniers sont d'anciens Nephilim, ils sont toujours sujets aux Effets Mnémos.

De l'utilisation

Les événements oubliés depuis la Chute ne sont pas tous définitivement perdus. Ce que les Nephilim nomment Effet Mnémos est justement le retour à la mémoire d'un souvenir oublié. Ces réminiscences ne surgissent pas n'importe quand. Comme pour les humains frappés d'amnésie, elles sont souvent associées à une situation, un lieu, un objet ou une personne mais parfois aussi à une odeur ou un son. Ce déclencheur a, bien évidemment, un lien avec le souvenir.

Exemple : *un Nephilim visite un musée et tombe sur une statue de la déesse Aphrodite. Ses sens se troublent. L'instant d'après, il se retrouve plusieurs milliers d'années en arrière, en Grèce, en train de sculpter la statue en question.*

C'est à vous de décider si l'Immortel se souvient d'un simple événement, comme ici, ou d'une période plus longue. De plus, le personnage peut voir une ou plusieurs de ses Compétences augmenter. Le Nephilim de l'exemple peut très bien acquérir la Compétence Art (Sculpture) au niveau Compagnon s'il ne l'a pas déjà.

Vous avez aussi le choix entre imposer le souvenir au joueur et le lui raconter, ou bien le lui faire revivre comme une scène « normale », en lui laissant la possibilité d'agir. Ce qui est bien plus ludique.

De l'intérêt

Comme vous l'aurez compris, l'Effet Mnémos est un moyen d'introduire des événements passés dans un scénario présent, d'apporter des informations aux joueurs pour la poursuite du scénario ou d'étoffer l'histoire de leur Immortel en détaillant leurs anciennes époques d'incarnations. Mais cela peut aussi permettre de jouer des scénarios ou des campagnes se déroulant entièrement dans le passé. Les Immortels de vos joueurs se sont peut-être rencontrés il y a longtemps, mais ils ne s'en souviennent pas. À vous de créer cette rencontre. Vous pouvez aussi leur faire revivre toute leur histoire depuis la Chute. Enfin, l'Effet Mnémos peut amener des situations de jeu périlleuses. Par exemple, un Immortel se retrouve face à un vieil ennemi qu'il avait oublié. Ses souvenirs rejaillissent, un Effet Mnémos a lieu. Pendant quelques secondes, l'Immortel reste figé, perdu dans les brumes de son passé, incapable de réagir à l'attaque de son adversaire. N'abusez toutefois pas de cette possibilité car vos joueurs risquent, à raison, de rapidement s'énerver.

Variations sur un même thème

Cet article vous propose différentes ambiances et idées de scénarios pour *Nephilim : Révélation*.

L'aventure

Énigmes archéologiques, découvertes de sites où personne n'a posé le pied depuis des millénaires, courses poursuites à travers le monde, ennemis récurrents, rebondissements scénaristiques et hasard bienveillant en sont les principaux éléments. C'est une des ambiances les plus simples à utiliser.

Indiana Jones

L'aventure avec un grand A. La recette est simple : de grands thèmes historico-occultes — le Graal, l'Arche d'Alliance —, des personnages manichéens, des ennemis sadiques — des Nazis aux Templiers il n'y a qu'un pas et les Thugs ressemblent fort aux Mystes —, des lieux oubliés des hommes recelant de nombreux pièges, des énigmes qui se résolvent grâce à la logique et la culture mais aussi la chance. Avec cette ambiance, il ne faut pas lésiner sur les effets, les personnages sont des héros et peuvent donc faire des choses « abracadabrantesques » — référez-vous aux cascades d'*Indiana Jones et le Temple maudit*. Les recherches en bibliothèque sont courtes ; les ennemis ont toujours une petite longueur d'avance.

Le danger de cette ambiance est la perte de toute ambiguïté, chez les adversaires comme entre les joueurs.

Corto Maltese

Plus mélancolique, et moins manichéenne qu'*Indiana Jones*, la série des *Corto Maltese* réunit tous les ingrédients pour faire des scénarios de *Nephilim : Révélation*. Des personnages profonds à la psychologie complexe, comme Bouche Dorée la mystique, femme sans âge sachant voir le cœur et l'âme de chacun — à l'image des Bohémiennes — ou Raspoutine, l'ennemi par excellence, toujours là quand on ne s'y attend pas, tantôt vil et sournois, tantôt allié incontournable — comme les Mystes. Une grande richesse occulte : sociétés secrètes et symboles ésotériques dans *Fables de Venise*, mystères alchimiques dans les *Helvétiques* ou quête des premières civilisations dans *Mu*. Sans oublier les délires oniriques et, bien sûr, le grand thème du voyage qui rejoint celui, si cher aux Nephilim, de la quête. Cette ambiance se prête donc à la rencontre avec des cousins des Nephilim, ceux d'Amérique ou d'Asie, à la découverte des plus vieilles sociétés secrètes d'Europe ou d'ailleurs, à la recherche des plus anciens secrets du monde comme les vestiges de la civilisation de Mu ou les mystères de l'île de Pâques. Mais le voyage peut aussi conduire vos joueurs hors du monde profane, vers les Akasha, là où rêve et réalité s'entremêlent, où le merveilleux et l'étrange ont tous les droits. Le danger de cette ambiance est de négliger le combat et l'action en général.

Sauver le monde

Chacun des Arcanes mineurs a un projet gigantesque qui changerait la face du monde s'il aboutissait. Seuls d'intrépides Immortels peuvent les en empêcher.

James Bond

L'ambiance James Bond se décompose en deux parties bien distinctes. Au programme, champagne et caviar, casino et rencontre avec les puissants ou les notables, des personnages assez manichéens mais pas dupes. James ne cache jamais qui il est — « Bond, James Bond » — et repère toujours ses ennemis au premier coup d'œil. Il doit en être de même avec vos joueurs car c'est à ce moment que le scénario débute vraiment. Le but étant de découvrir le plan de l'ennemi et de le faire échouer. Une fois les présentations faites, les deux camps se jaugent, se provoquent, s'espionnent et s'affrontent avec une espèce de haine cordiale et parfois une pointe de respect. La deuxième partie de l'ambiance James Bond repose sur l'action. Celle-ci doit être explosive et surréaliste, poursuites incroyables avec tous les véhicules imaginables, fusillades contre des dizaines d'adversaires… mais sans blessures. La logique est sacrifiée sur l'autel du grand spectacle. Les ingrédients sont donc l'héroïsme chanceux, le plan machiavélique, le luxe et les ennemis.

Ces derniers sont divisés en trois catégories que l'on peut associer à trois niveaux d'initiations, par exemple les trois grades templiers. Le premier niveau est celui du sous-fifre. Il ne connaît rien du plan de ses supérieurs, ni l'existence des Immortels. Une balle ou un simple coup de poing suffit pour s'en débarrasser. Le deuxième niveau est celui du bras droit — le personnage de Jaws, par exemple. Peu nombreux, ils connaissent une partie du plan et sont les seuls à pouvoir être ambigus. Ils sont très durs à éliminer et se relèvent quand on les croit morts. Enfin, le troisième niveau est celui du chef. Il est souvent seul mais ce n'est pas une obligation. C'est lui qui a créé le plan et il en est très fier, si fier qu'il n'hésitera pas à l'expliquer aux héros s'ils sont faits prisonniers. Il a une tendance à la mégalomanie et veut soit dominer le monde soit devenir très riche, comme beaucoup d'importants initiés humains.

Cette hiérarchisation des ennemis est aussi utilisable dans d'autres ambiances, elle renforce l'aspect héroïque des personnages. Le danger de cette ambiance est de négliger l'occultisme, l'histoire et l'esprit de la quête.

X-Men

Les super-héros et leurs pouvoirs se rapprochent bien évidemment des Immortels. Du moins, si on met les costumes de côté. Bien plus puissants que les humains, ils vivent en marge de leur société et doivent souvent concilier la vie sociale de leur simulacre et celle, plus mystique, d'être magique.

Mais les X-Men vont plus loin. D'un côté les « gentils » mutants, désireux de prouver que tout le monde peut vivre dans la paix, et de l'autre, les « méchants » mutants, convaincus d'être l'avenir de l'humanité et si persuadés qu'une guerre éclatera entre les humains « normaux » et les « néo-humains » qu'ils souhaitent la déclencher le plus vite possible. Le parallèle avec les Ar-Kaïm est évident. Leur instabilité est proche de celles des jeunes mutants qui doivent apprendre à contrôler leurs pouvoirs. Le rejet qu'ils peuvent subir de la part de certains Immortels ressemble aussi à celui des humains pour les X-Men. Ni Nephilim, ni Selenim, ni humains, les Ar-Kaïm sont-ils simplement une nouvelle race magique ou l'avenir des trois autres ? Combien essaieront de se faire accepter par la paix et combien prendront les armes pour s'imposer par la force ?

Vos joueurs peuvent se rapprocher volontairement des super-héros des *comics*. S'ils décident, par exemple, de s'ériger en rempart de l'humanité face aux plans des Arcanes mineurs et même, pourquoi pas ? des Arcanes Majeurs. Ils peuvent aussi devenir des Immortels subversifs, désireux de dévoiler à l'humanité la réalité magique du monde. Choix dangereux qui les exposera aux foudres des sociétés secrètes, mais aussi à celles de la Maison-Dieu et de la Justice. Mais ils peuvent aussi choisir l'autre camp, celui des super-vilains utilisant leurs Sciences occultes et leurs Talents pour obtenir pouvoir et argent.

Vous pouvez utiliser les techniques scénaristiques des *comics* : histoires alambiquées, ennemis récurrents, passé des personnages très riches et dévoilé petit à petit.

Le danger de cette ambiance est de négliger l'occultisme, l'histoire et l'esprit de la quête.

Le fantastique

Nephilim : Révélation avec ses Immortels, ses effets magiques et ses mondes parallèles, est, par essence, un jeu fantastique. C'est pourquoi nous allons aborder cette ambiance sous son aspect le plus sombre. Les personnages ne sont pas les seuls êtres fantastiques qui peuplent le monde de *Nephilim : Révélation*. Car des créatures hideuses et mortelles sont tapies dans les ténèbres et attendent patiemment leur heure.

Le mythe de Cthulhu

Référence absolue de la littérature fantastique, les mythologies inventées par Howard Philips Lovecraft sont utilisables de plusieurs façons. La plus grande qualité de l'auteur du mythe de Cthulhu était sans doute de savoir distiller la terreur sans jamais décrire les immondes créatures de son univers. Vous pouvez vous en inspirer pour faire jouer des scènes oppressantes se déroulant dans de vieilles demeures, des souterrains ou les Plans subtils ténébreux, les Anti-Terres. Les créatures d'Orichalque qui peuplent

l'Hadès ne sont pas sans rappeler les créatures monstrueuses si chères à Lovecraft, prêtes à envahir notre monde pour se repaître de nos vies. Les Sauriens, les premiers êtres magiques, ou les DraKaon ont bien des points communs avec les Grands Anciens de Lovecraft. Tous préparent leur retour, et leur vengeance. L'ambiance doit donc être lourde, stressante, oppressante voire étouffante. Les personnages doivent sentir que le monde est prêt à basculer dans l'horreur et que leur Ka ne tient qu'à un fil. Les créatures sont si puissantes qu'il leur faudra parfois choisir la fuite plutôt que l'affrontement direct.

Cette ambiance est idéale pour mettre en scène la face obscure de *Nephilim : Révélation*, les Selenim, les Khaïba, les rituels ancestraux et impies des Mystères...

Le danger de cette ambiance est de négliger l'aspect le plus féerique du background et de sombrer dans une ambiance trop malsaine pouvant mettre mal à l'aise les personnes sensibles.

X-Files

Le Temple et surtout la Synarchie ont organisé des complots impliquant les plus hautes sphères des États. Vous n'aurez donc aucun mal à utiliser l'homme à la cigarette. Il pourrait même devenir un allié des Immortels, plusieurs Sciences occultes permettant de soigner le cancer. Mais le sien est-il naturel ou magique ? L'avance technologique des R+C est énorme, leurs avions supersoniques ont déjà plusieurs fois été confondus avec des OVNI. L'Arcane de l'Étoile cherche à contacter ceux qui, dans sa théorie, sont à l'origine des Kaïm, des extra-terrestres appelés Voors. Quant aux tueurs en série et aux monstruosités génétiques, les expériences scientifiques des Rose+Croix ou de certains Arcanes Majeurs ont engendré des êtres instables ayant perdu toute notion de morale et parfois des créatures magiques repoussantes, instinctives et destructrices. Quels rôles auront vos joueurs dans cette ambiance ? Seront-ils les ardents défenseurs du bien chassant les monstres et tentant de faire échouer les complots ? Seront-ils, à l'image de Mulder, envieux de dévoiler au grand jour un complot mondial ? Où seront-ils la proie de chasseurs d'étranges, initiés ou profanes ?

Le danger de cette ambiance est de négliger l'histoire et l'esprit de la quête et de décourager les joueurs avec un ennemi trop puissant et insaisissable.

Ailleurs

Le monde de *Nephilim : Révélation* est notre planète. Mais le monde profane, celui que nous connaissons, n'en est qu'une facette. D'autres réalités, d'autres mondes, connus des seuls initiés, existent et les événements qui s'y déroulent ont autant d'importance, sinon plus, que ceux du monde profane.

Excalibur

Les légendes d'Excalibur et du Roi Arthur sont connues de tous et peuvent faire l'objet d'une campagne se déroulant dans le passé. Mais vous pouvez aussi faire revivre cette grande épopée de nos jours. Excalibur, arme d'Orichalque légendaire, a été brisée et la majorité de ses fragments sont aux mains des Templiers. Et s'ils la reforgeaient ? Arthur, être hybride doté du Ka-Soleil des hommes et de parcelles de Ka-éléments, né grâce aux pouvoirs de Merlin, est-il vraiment mort ? Et s'il revenait réclamer le pouvoir ésotérique sur les deux Bretagne et l'Irlande ? Serait-il le vrai Arthur ou un être créé et manipulé par un groupe occulte ?

Si vous voulez donner à vos parties le souffle des épopées mythiques dans une ambiance *fantasy — Conan, Le Seigneur des anneaux*, etc. —, faites une campagne dans les Akasha. Ces lieux sont des mondes nés de la cristallisation des rêves et des fantasmes humains, des mondes reflétant un passé plus ou moins réel. Des lutins, des farfadets, des sylphides ou des korrigans peuvent y être rencontrés et le souffle épique y survit, loin de la froideur impersonnelle et de l'industrialisation massive du monde profane. Le danger de cette ambiance est tout simplement de négliger le monde occulte contemporain.

Matrix

Tous les éléments de ce film peuvent être utilisés dans *Nephilim : Révélation*. Imaginez que les R+C aient créé un immense complexe où des milliers d'humains sont maintenus en sommeil grâce à des drogues guidant leurs rêves et générant un immense Akasha semblable au monde que nous connaissons. Les initiés de la Coupe se servent de ce monde pour créer des simulations sur l'humanité dans des conditions réelles pour essayer de l'amener le plus rapidement possible à embrasser leur vérité. Ils pourraient aussi avoir décidé d'y enfermer des Immortels, vos joueurs par exemple. L'Impératrice pourrait aussi être à l'origine de ce projet. Sinon, les Espaces cybergnostiques (*cf. Autres Mondes*) peuvent faire office de matrice. Mondes virtuels auxquels on accède grâce à une interface, où les capacités physiques peuvent être décuplées et où les blessures, malgré leur aspect virtuel, sont bien réelles. Enfin, les agents de la matrice ou les alliés de Morpheus peuvent servir pour interpréter les R+C : froids, insensibles, capables de prouesses physiques incroyables, d'une assurance et d'une efficacité redoutable. Tout cela grâce aux cybertechnologies tels les implants névralgiques, les armes interfacées et les exosquelettes.

Pour terminer, nous citerons le cas De Vinci. Ce Nephilim a atteint l'Agartha en transférant son Pentacle dans le réseau, tel un fantôme dans la machine. Le danger de cette ambiance est de négliger le monde contemporain, l'histoire et l'esprit de quête.

Ambiance **feutrée**

Joutes verbales, énigmes ésotériques, intrigues politiques, alliances et trahisons sont les principaux ressorts de cette ambiance. Les ennemis y sont discrets et subtils. La sournoiserie est courante contrairement à la violence qui doit être utilisée avec modération. Ici, c'est la discussion qui prévaut.

L'Énigme sacrée

Un scénario basé sur cette ambiance a pour cadre une région géographique de taille restreinte, riche de nombreuses légendes et cachant une énigme millénaire que les joueurs doivent résoudre. Une grande partie du scénario repose sur les personnages que n'interprètent pas les joueurs mais le MJ car c'est auprès d'eux que les joueurs obtiendront des informations. Ce ne sera pas facile de sympathiser ou d'acquérir leur confiance car « Ici, on n'aime pô les étrangers ! » et les joueurs n'ont pas la tête de l'habitant du coin. Ils doivent donc être hauts en couleurs, n'hésitez pas à les caricaturer, les petits vieux qui radotent — « J'ai fait la guerre moi, môssieur ! » —, le bon sens populaire — « Quand il pleut, il pleut ! » — et à exagérer l'ambiance typique des petits quartiers et des villages. Des habitants surveillent les va-et-vient de derrière leurs fenêtres et lancent les rumeurs les plus folles. Voici quelques exemples de personnages : le rebouteux montré du doigt ou adulé par les habitants, la curée franc-maçon mais pas forcément synarque, « l'idiot du village » qui prétend parler aux animaux — et pourquoi pas d'abord ? —, la jeune femme pas farouche qui cherche un bon parti et le grand costaud amoureux d'elle et très jaloux… À vous de voir si vous préférez le registre de l'humour ou de l'oppression malsaine sachant que vous pouvez très bien choisir le compromis et les alterner.

Autre point important de ce type d'ambiance, le décor et les légendes qui lui sont attachées. Ici, un symbole à moitié effacé, gravé sur une vieille pierre, marque l'emplacement d'une ancienne commanderie du Temple. Mais a-t-elle vraiment disparu ? Un sorcier habitait le village ? Était-ce un Selenim ? Et si ce sorcier était un Nephilim ? Qu'est-il devenu ? Un Khaïba monstrueux et sadique auquel les villageois sacrifient, une fois l'an, un enfant ou un touriste ? Les villageois font peut-être tous partis d'un Arcane mineur et ont transformé leur village en un piège à Immortels. À moins qu'ils ne fassent qu'entretenir un rite millénaire auquel ils ne comprennent plus grand-chose. Sans le savoir, ils protègent peut-être une entrée vers l'Hadès, etc.

Le danger de cette ambiance est de négliger le combat et l'héroïsme.

Le Pendule de Foucault

Bien qu'il puisse être lu comme une critique de l'occultisme, ce roman reste une bonne source d'inspiration pour *Nephilim : Révélation*. Hormis les Sciences occultes, on y trouve tous les thèmes du jeu. C'est un mélange de culture, d'histoire, d'ésotérisme sous toutes ses formes, de mensonges et de complots. Tout commence par l'élaboration d'une théorie alambiquée à partir d'un document codé parlant de la survie de l'ordre du Temple après la purge de 1307 dans le royaume de France. Rien de surnaturel donc, mais une réécriture de l'Histoire à l'image de celle de *Nephilim : Révélation*. Par la suite, les choses se compliquent, les thèmes occultes se croisent et se chevauchent, un complot se précise, mais est-ce celui que l'on croit ?

Dans cette ambiance, les sociétés secrètes s'infiltrent les unes les autres, et se cachent derrière des façades respectables (associations diverses, administrations, notables…). Les alliances de toute nature se font et se défont au gré de l'aventure. Les symboles ésotériques perdent les initiés en conjectures. Il n'y a pas d'ennemis types, tous les Arcanes mineurs sont possibles mais les meilleurs adversaires sont des érudits. Et si les Templiers vous paraissent trop violents, vous pouvez toujours les ridiculiser en les interprétant comme dépassés par les événements et manipulés par les autres acteurs.

La plus grande différence avec Rennes-le-Château est l'environnement. Ici, les joueurs voyagent car l'énigme est mondiale et non pas locale, il n'y a donc pas de décor déterminé.

Le danger de cette ambiance est de négliger le combat et de perdre les joueurs dans des intrigues trop complexes. N'oubliez pas qu'il est ardu d'écrire un scénario difficile et alambiqué sans qu'il soit embrouillé.

Derniers **Conseils**

Beaucoup des ambiances qui viennent d'être décrites sont caricaturales. C'est un choix volontaire permettant d'être plus explicite. Le mieux étant d'alterner et de mélanger ces différentes ambiances. Vous pouvez en changer d'un scénario à l'autre ou même d'une scène à l'autre. Ainsi vous éviterez les dangers cités. Discutez-en avec vos joueurs pour déterminer celles qui vous plaisent le plus afin que tout le monde prenne du plaisir à jouer.

GLOSSAIRE

Les termes qui suivent ne sont pas présents dans le Livre des Joueurs car ils sont associés à des notions que seul le MJ doit connaître lors des premières parties de *Nephilim : Révélation*.

Abra Melin : rituel permettant d'invoquer le Chien de Sirius, l'avatar de Lune Noire de Mu le prophète saurien. En 1900, l'exécution de ce rituel par Épiméthée — alors dans le corps d'Aleister Crowley — marqua le début de la Révélation.

Ægypta : Archipel akashique alimenté et accessible par les seuls Bohémiens.

Aggartha : cité mythique où vivent les Adoptés de l'Arcane XXI, le Monde.
Aïon : compact de la civilisation grecque qui s'acheva avec la guerre de Troie.
Aïons : ArKaNa de la Roue Céleste.
Alhambra : projet de la Pierre Angulaire visant à ouvrir des portails avec les mondes de Kabbale.
Amenthès : zone paradisiaque composée de Ka-Soleil et se trouvant en Hadès.
Anaphé : période symbolique de l'histoire du Cosmos. L'Apocalypse, ou Révélation, par exemple.
Anti-Terre : Plans subtils alimentés par les cauchemars des hommes. En plus des éléments, on y trouve de l'Orichalque et de la Lune Noire. Accessibles aux hommes et aux Immortels.
Archonte de l'Aube : ArKaNa de la Roue Céleste.
Aresh : monde de Kabbale de la fureur.
ArKaNa : « Arche de Ka rassemblante » en Énochéen, fraternités antédiluviennes d'Immortels.
Arkhémia : monde vierge d'Orichalque et de Lune Noire caché dans les Champs magiques et construit par les Alchimistes achevant leur Grand Œuvre. Il est accessible par l'Akasha de l'Ancre d'Arkhémia.
Arpenteurs Chtoniens : ArKaNa de la Roue Céleste.
Baphomet : parcelle de l'essence magique du premier des Grands Maîtres de l'Arcane du Bâton.
Bénédiction Harmonique : ArKaNa de la Roue Céleste.
Bianética : secte qui permet au Bâton d'avoir une influence sur les profanes.
Brume : « Ka » du Peuple-Mémoire ou Peuple-Église, les Bohémiens.
Chevaliers Invisibles : guerriers du Temple de la Vie au service de Tubalcaan.
Cité des Vertiges : Aggartha.
Custodiens de Ka-Ïa : ArKaNa de la Roue Céleste.
Daïmon : effet(s)-Dragon d'Orichalque cachés en Hadès.
Danseurs de la Roue Solaire : ArKaNa de la Roue Céleste.
Dévolution : période au cours de laquelle les Kaïm développaient leur Métamorphe basaltique pour se disperser dans les Champs magiques.
Dresseurs : ArKaNa de la Roue Céleste.
Eth : double négatif de Ram.
Évolution : période de l'histoire des Kaïm qui vit les premières ébauches de sociétés et qui se termina avec la chute du Tutorat des quatre éléments.
Euménides : entités au nombre de trois issues de la fusion des Sauriens après leur destruction par les Kaïm.
Exode Sidéral : projet des Arcanes Majeurs visant à quitter la Terre à bord d'une Nef sidérale.
Fatale Sagesse : ArKaNa de la Roue Céleste.
Grande Année : projet apocalyptique du Bâton.
Grand Éveil : projet apocalyptique du Denier.
Grand Plan : projet apocalyptique de l'Épée.
Hérauts du Schème Quintessent : ArKaNa de la Roue Céleste.
Involution Angélique : période de l'histoire des Kaïm qui vit la naissance des ArKaNa et des DraKaon.
Iridescence Ordalienne : ArKaNa de la Roue Céleste.
Ivresse Organide : ArKaNa de la Roue Céleste.
Iz : courant cosmique qui rythme l'univers par ses passages.
Ka-Ïa : « Mère du Ka » en Énochéen, l'entité Terre-Mère pour certains Nephilim.
Kumpania : famille de Bohémiens associée symboliquement aux Ka-éléments.
Kwisatz Haderach : « Homme Parfait » en Romani, voir Rex Ka.
Maîtres Pragmatides : ArKaNa de la Roue Céleste.
Malodred : Kaïm qui dominèrent l'Asie et se tinrent à l'écart des ArKaNa et du Sentier d'Or.
Meborack : monde de Kabbale de l'équilibre.
Microserf : société écran du Bâton.
Modeleurs Élémentaires : ArKaNa de la Roue Céleste.
Naacal : langage des Sauriens.
Nautoniers Célestes : ArKaNa de la Roue Céleste.
Nemeth : Anti-Terre abritant la base du Prince du Diable.
Ombilic solaire : aberration du Ka-Soleil qui relie Épiméthée-Akhenaton à son « jumeau » Prométhée.
Parousie : projet apocalyptique de la Coupe.
Pierre Angulaire : première pierre de l'Atlantide, elle permit la stabilisation de l'Axis Terram. Orichalka l'a détruite mais la Pierre Angulaire a survécu et a pris conscience de son existence en Eïdos. Elle est l'entité consciente dirigeant le Denier.
Pourvoyeurs d'Esprits : ArKaNa créée sur l'Atlantide.
Primordiaux : disciples de Mu.
Prophètes de la Nitescence Opaline : ArKaNa de la Roue Céleste.
Questeurs de la Sapience Primordiale : ArKaNa de la Roue Céleste.
Rex Ka : véritable roi du Monde, Épiméthée, le Kwisatz Haderach, est le guide de la civilisation Nephilim.
Romani : langue des Bohémiens.
Rose Cosmique : noyau solaire de Ram.
Roue Céleste : regroupement de vingt ArKaNa pour lutter contre les DraKaon puis pour lancer le Sentier d'Or.
Sagesse Coronale : ArKaNa de la Roue Céleste.
Sohar : monde de Kabbale de la perfection.
Souffle : aura d'un DraKaon sur le monde profane.
Shen : Malodred au Pentacle sublimé (fer, eau, terre, bois, métal).
Supérieurs Invisibles : entités de Ka, d'un unique Élément, dirigeant les quatre branches de la Coupe.
Tekhnès : forme de magie ritualisée des R+C basée sur le Ka-Soleil.
Titans : les cinq disciples de Prométhée. Ils règnent sur les Mystères depuis l'Hadès.
Titanides Ouraniens : ArKaNa de la Roue Céleste.
Trésor des Mouvances : ArKaNa de la Roue Céleste.
Tutorat des Quatre Éléments : nom du Tutorat élémentaire après le bannissement des Onirim.
Tutorat élémentaire : ébauche d'une société Kaïm durant l'Évolution, basée sur les cinq Ka-éléments.
Tuatha de Danann : premiers Nephilim habitant l'Irlande, aujourd'hui reclus dans les Akasha.
Voors : entités de Ka traversant le Cosmos grâce à l'Iz.
Wowakan : Nephilim amérindien du nord du continent américain.
Yohual-Tecuhtlin : Selenim amérindien du sud du continent américain.
Zakaï : monde de Kabbale de la pureté.

LES IMMORTELS DES JOUEURS

LES MÉTAMORPHOSES DES NEPHILIM

PLUSIEURS FACTEURS FONT ÉVOLUER LES MÉTAMORPHOSES des Nephilim. Les cinq aspects du Métamorphe — visage, mains, peau, voix et odeur — sont notés par la Caractéristique « Occulté », de Très Occulté (5) à Pas Occulté (1). Ainsi, si un Nephilim se comporte en accord avec sa nature élémentaire ou s'il se trouve dans un lieu évoquant son Ka dominant, le joueur efface des « puces » de métamorphose sur sa feuille de personnage, ce qui signifie que le Métamorphe s'affirme, qu'il devient plus visible. Inversement, cacher des métamorphoses ou se trouver sur des sites symbolisant des Éléments opposés oblige le joueur à ajouter des « puces » de Métamorphe à son personnage. Le Nephilim s'éloigne de sa nature élémentaire, ses métamorphoses s'effacent. C'est le joueur qui choisit dans quel aspect il ajoute ou retire ces « puces ».

Il est important de remarquer que les Éléments neutres n'influent pas sur le développement du Métamorphe. En général, vous pouvez annoncer ces changements en cours de partie. Mais dans de nombreux cas, cela s'avère plus pratique en fin de partie.

Des métamorphoses trop visibles peuvent être très gênantes pour les Nephilim, si bien que certains bloquent volontairement leur développement. Ce n'est pas un acte naturel car il va à l'encontre de la nature du Nephilim, l'obligeant à faire un effort sur lui-même. Cette volonté de ne pas s'affirmer en tant que fils des Éthers peut se retourner contre lui en laissant la Lune Noire progresser dans son Pentacle. *A contrario*, celui qui se rapproche trop de son Ka dominant et néglige le bien être de ses Éléments neutres risque de voir son niveau de Khaïba progresser. Le développement de la Lune Noire ou du Khaïba est laissé à votre entière appréciation, toutefois, sachez être raisonnable.

Les différentes situations pouvant faire varier les métamorphoses ont été classées en quatre catégories. Pour chacune, nous vous proposons des règles et des exemples. Ces règles ne sont qu'indicatives, vous pouvez les moduler à votre convenance.

Habitudes de vie

Si un Nephilim commence à vivre selon un des préceptes cité dans les exemples d'habitudes de vie, ou tout autre que vous jugerez viable, accordez au joueur le retrait d'une à quatre « puces » en fonction de la puissance symbolique de l'habitude, c'est-à-dire que plus l'habitude exprime le Ka dominant du Nephilim, plus le joueur retire de « puces ». Pour cela, vous pouvez vous baser sur l'ordre dans lequel sont donnés les exemples dans l'encadré ou plus, simplement, considérer que, plus l'habitude est restrictive pour le Nephilim, plus le joueur retire de « puces ».

EXEMPLE : *un joueur retire une « puce » de métamorphose si son Hydrim ne boit que de l'eau minérale et quatre « puces » s'il vit dans une péniche.*

Si le Nephilim cesse de vivre de la sorte pendant un laps de temps que vous jugez trop long — disons une semaine —, le joueur doit rajouter les « puces » précédemment retirées. Un joueur dont le Nephilim suit les préceptes d'un de ses Éléments opposés ajoute des « puces » en même quantité.

EXEMPLE : *un joueur qui a un Pyrim ne buvant que de l'eau minérale doit ajouter une « puce » de métamorphose.*

Conditions climatiques et catastrophes naturelles

Les conditions climatiques influencent le développement des métamorphoses.

Un joueur retire une « puce » de Métamorphe dès que son Nephilim a passé deux ou trois heures sous un temps favorable à son Ka dominant. Si le temps est favorable à un de ses Éléments opposés, une « puce » est ajoutée. Ensuite les modifications sont d'une « puce » et sont prises en compte toutes les six heures en temps fictif.

EXEMPLE : *un joueur interprétant un Pyrim ayant passé huit heures en planque sous une pluie battante ajoute deux « puces » à son Métamorphe.*

Pour les phénomènes violents et les catastrophes naturelles, les changements sont plus rapides. Deux « puces » sont retirées par le joueur dès que le Nephilim est exposé à un phénomène lié à son Ka dominant. Si l'événement est lié à l'un des Éléments opposés du personnage, les « puces » sont ajoutées. Ensuite les modifications sont d'une « puce » et sont prises en compte toutes les demi-heures en temps fictif.

EXEMPLE : *un Onirim se retrouve bloqué dans un immeuble en flammes. Un incendie est un événement violent lié au feu donc opposé à son Ka dominant. Le joueur ajoute donc deux « puces » à son Métamorphe. Après avoir bataillé plus d'une heure et s'être plusieurs fois exposé au feu, il parvient à sortir du bâtiment mais le joueur doit encore ajouter deux « puces » — une heure (deux fois une demi-heure) s'est écoulée.*

Milieux naturels

Une « puce » est retirée par le joueur dès que son Nephilim a passé au moins deux heures dans un milieu propice à son Ka dominant. Si le milieu est lié à un de ses Éléments opposés, la « puce » est ajoutée. Ensuite les modifications sont d'une « puce » et sont prises en compte toutes les vingt-quatre heures en temps fictif.

Exemple : *un Éolim a été capturé par des Templiers. Ces derniers le retiennent prisonnier dans un cachot en sous-sol. Ses compagnons le délivrent quinze jours plus tard, l'Éolim a dépéri, le joueur perd quinze « puces » dans les métamorphoses. Pour se refaire une santé, il part dans un monastère tibétain. Après deux semaines, il a retrouvé sa splendeur d'antan.*

Note : *les églises, et surtout les cathédrales, sont des cas à part. Beaucoup réunissent des qualités évoquant les cinq éléments : les vitraux et les jeux de lumière pour le Feu, la grandeur et le recueillement pour l'Air, l'aspect imposant et « l'ancrage » pour la Terre, le sacré et les gargouilles pour la Lune, l'harmonie et les réseaux d'écoulement des eaux pour l'Eau. Ce sont donc des lieux privilégiés par les Nephilim qui aiment y établir un refuge ou simplement s'y retrouver lors de rendez-vous nocturnes.*

Autres

D'autres événements ou attitudes peuvent faire varier les métamorphoses. Tout d'abord, chaque « puce » ajoutée au Ka dominant permet de retirer une « puce » au Métamorphe.

Chaque Métamorphe implique un caractère particulier qui révèle la nature du Nephilim. Ainsi, vous pouvez faire évoluer les aspects en fonction de la façon de jouer des joueurs. Par exemple, un Djinn qui est inactif durant tout une séance peut ajouter au moins une « puce », tout comme un Phénix mythomane ou une Ondine introvertie.

Enfin, dissimuler une ou plusieurs métamorphoses(s) peut être utile pour passer inaperçu, mais cela signifie que le Nephilim refuse d'affirmer sa nature. Le joueur ajoute « deux » puces par jour et par aspect masqué par son Nephilim.

LES MÉTAMORPHOSES DES NEPHILIM

Un joueur retire des « puces » quand son Nephilim agit ou se trouve dans une situation en accord avec son Ka dominant. Il en ajoute lorsque son personnage est en accord avec un de ses Éléments opposés. C'est le joueur de l'Immortel, et non le MJ, qui choisit dans quelle(s) métamorphose(s) il retire ou ajoute des « puces ».
Les listes qui suivent sont loin d'être exhaustive. Laissez les joueurs exprimer la nature de leur Nephilim et cette liste se complétera d'elle-même.

Habitudes de vie

Feu : *fumer (beaucoup), mettre toujours le chauffage au maximum, faire des feux de bois, être pyromane.*
Air : *placer des ventilateurs dans son appartement, ouvrir toujours les fenêtres en grand, vivre en hauteur (en haut d'un immeuble, d'une colline, d'une montagne), vivre dans une bibliothèque.*
Eau : *boire toujours de l'eau minérale voire de l'eau de mer, prendre des douches plusieurs fois par jour, nager chaque jour, vivre près d'une étendue d'eau (rivière, lac, océan), vivre dans une péniche.*
Lune : *s'habiller toujours en noir, cacher toujours une arme sur soi, lire des poèmes au clair de lune, déstabiliser ses interlocuteurs, être cyclothymique, vivre la nuit, dormir « à la belle lune ».*
Terre : *trier toujours ses déchets, manger « bio », s'habiller avec des vêtements en fibres naturelles, être végétarien, vivre dans une forêt.*
Le joueur ajoute ou retire d'une à quatre « puces » de métamorphose selon la puissance symbolique de l'habitude. Une habitude de vie n'en est plus une dès qu'elle n'est plus appliquée pendant une semaine.

Des conditions climatiques aux catastrophes naturelles

Feu : *grosse chaleur, temps sec, orage ; incendie, éruption volcanique.*
Air : *temps venteux, orage ; tempête, cyclone.*
Eau : *brouillard, forte pluie, neige ; inondation, tsunami.*
Lune : *brouillard, lune visible, pleine lune ; grandes marées (liées aux cycles de la lune), éclipse.*
Terre : *après la pluie (les odeurs sont accentuées) ; glissement de terrain, tremblement de terre.*
Le joueur ajoute ou retire une « puce » de métamorphose à son personnage dès qu'il a passé deux heures sous une condition climatique particulière, puis une toutes les six heures. Les phénomènes violents et les catastrophes naturelles modifient le Métamorphe de deux « puces » instantanément, puis à raison d'une par demi-heure.

Milieux

Feu : *volcan, désert, atelier sidérurgique (aciérie, fonderie…).*
Air : *lieu battu par les vents, bibliothèque, dans les airs (deltaplane, avion…).*
Eau : *étendue d'eau, souterrain humide.*
Lune : *cimetière, désert froid, lieu isolé.*
Terre : *forêt, souterrain, grotte.*
Le joueur ajoute ou retire deux « puces » de métamorphose à son personnage dès qu'il a passé deux heures dans un milieu naturel, puis une toutes les vingt-quatre heures.

Autres

Un joueur ajoute deux « puces » par métamorphose occultée par son Nephilim et par jour d'occultation.
Une « puce » est ajoutée par le joueur s'il joue son Nephilim d'une manière opposée à son Métamorphe durant une séance de jeu.
Si un joueur ajoute des « puces » dans le Ka-élément dominant de son Nephilim, il en retire autant de ses métamorphoses.

Exemple : *un Phénix a eu des problèmes avec des Templiers, il décide alors de passer inaperçu. Il met des gants, des lunettes de soleil et du parfum durant trois jours, en temps fictif. De plus, le joueur refuse de donner aux autres joueurs la raison de son acte, si bien que son Phénix est obligé de mentir. À la fin de la partie, le joueur ajoute dix-neuf « puces » à ses métamorphoses. Trois, pour trois métamorphoses occultées, multipliés par trois, pour trois jours, multipliés par deux, pour deux « puces », — dix-huit « puces » — plus un pour avoir menti alors que son Nephilim est un Phénix et qu'il doit donc être franc.*

Conseil de gestion

Comme vous le voyez, les fluctuations peuvent être incessantes et une « puce » ajoutée peut rapidement être retirée. C'est pour cela qu'il ne faut pas en tenir compte en permanence. Cependant cet aspect du jeu ne doit pas être mis totalement de côté car le Métamorphe reflète ce vers quoi tend un Nephilim et son développement le rapproche de l'Agartha.

De plus, les Métamorphes ajoutent à l'ambiance du jeu. Si les Nephilim de vos joueurs se trouvent dans une forêt pendant plusieurs jours, vous pouvez dire que les Métamorphes des Faërim s'expriment pleinement (Peu Occulté), alors que ceux des Hydrim et des Éolim disparaissent, comme une flamme qu'on étouffe (Occulté, voire Très Occulté). Tout cela peut se dérouler sans demander aux joueurs de modifier leurs nombres de « puces ».

De la création des personnages

Les niveaux de jeu

Comme vous l'avez vu lors de la création de personnages, les joueurs peuvent créer des Immortels puissants, en notant toutes les étapes de la création de personnage au niveau Maître. Et cela peut être difficile à gérer, pour vous comme pour les joueurs. Il est donc conseillé de laisser de tels personnages à des joueurs qui connaissent déjà le jeu *Nephilim : Révélation* afin qu'ils puissent interpréter leurs Immortels comme il se doit. De même, il vous sera plus facile de gérer ces personnages si vous maîtrisez bien le jeu et son univers. Pour avoir une équipe homogène et faire des scénarios correspondant à la connaissance de vos joueurs, vous pouvez leur imposer un certain niveau d'Initiation lors de la création de personnage.

Ce qui suit vous aidera à gérer cet aspect du jeu mais vous êtes totalement libre de faire comme vous le souhaitez ; *Nephilim : Révélation* est **votre** jeu. Mais rappelez vous d'une chose : dévoiler un secret à vos joueurs n'est vraiment intéressant que si ces derniers ont bien acquis la base. Sinon leurs convictions ne seront pas remises en cause et la révélation leur passera au-dessus de la tête.

Apprenti

À ce niveau, les enjeux des scénarios ne touchent qu'une ville ou une région de petite taille. Il s'agit de quêtes assez simples, comme sauver un Immortel des griffes d'initiés humains, empêcher une société secrète de mettre la main sur un artefact magique ou sauver un Akasha des Rives. Les ennemis sont assez « faibles » — Manteaux Noirs, Chapelle Rivière, etc. — et n'ont que des activités locales.

Les scénarios pour Apprenti sont souvent linéaires, les buts sont clairs et les personnages non-joueurs sont manichéens. Les connaissances acquises au cours des scénarios sont des généralités vous permettant, à vous et à vos joueurs, d'acquérir le contexte de *Nephilim : Révélation*.

Compagnon

Les enjeux des scénarios de Compagnon deviennent nationaux. Les quêtes sont plus élaborées, plus complexes. Le but peut être d'empêcher une société secrète de prendre le contrôle d'un pays ou d'ouvrir une porte sur l'Hadès ou de résoudre une lutte entre deux Arcanes Majeurs, etc. Vous pouvez aussi entreprendre de lancer les Immortels de vos joueurs sur une des grandes quêtes agarthiennes. Les ennemis sont plus retors et plus puissants — Manteaux Blancs, etc. — et des alliances contre nature peuvent voir le jour. À ce niveau, les joueurs doivent se poser des questions, à travers leurs personnages, sur leurs ennemis et amis potentiels. Le manichéisme n'est plus de rigueur et les vérités qu'ils croyaient acquises doivent être remises en question : le Sentier d'Or était-il un projet si enchanteur ? Certains Mystes ne valent-ils pas mieux que certains Nephilim ? Les Arcanes Mineurs n'ont-ils pas des raisons d'exister ? À ce niveau les joueurs doivent connaître le contexte de *Nephilim : Révélation* et commencer à apprendre certains secrets.

Maître

Bien entendu, dans ce cas, les enjeux sont mondiaux. Ce qui ne veut pas dire que le scénario ne peut se dérouler à Rennes-le-Château mais ses conséquences doivent bouleverser le monde. À ce niveau, l'infiltration et la traîtrise sont monnaie courante, les personnages non-joueurs sont ambigus et ont des arguments pour démontrer la justesse de leurs actes. Ici, tout doit être remis en question, encore plus qu'au niveau précédent : Prométhée est-il le traître tant décrié ? Et Mu ? Le génocide saurien était-il inévitable ? Qu'en est-il vraiment des Arcanes Majeurs ?

Les Chroniques de l'Apocalypse ou la sauvegarde des Archipels akashiques de l'Invasion Fuligineuse sont des bons exemples de scénario de niveau Maître. Ce qui ne signifie pas qu'elles ne peuvent être vécues par des personnages de niveau inférieur. Vous pouvez aussi mener des intrigues à caractère politique, comme aider à la reconnaissance des Ar-Kaïm et des Selenim par les Nephilim ou organiser un front commun des Arcanes Majeurs face aux menaces des Guerres de l'Apocalypse. Pour jouer à ce niveau, les joueurs doivent être expérimentés et vous devez leur faire découvrir les secrets du monde occulte.

Bien souvent, les intrigues de niveau Maître ne se présentent pas sous forme de scénario mais plutôt de cadre de jeu chargé de mystère.

Les Sciences occultes

Les Sciences occultes renferment des Sorts dévastateurs. De plus, les joueurs peuvent en inventer de fort surprenants ou en utiliser d'une manière que vous n'aurez pas prévue — et que vous ne pouvez prévoir —, et cela peut avoir des conséquences importantes pour vos scénarios. Par exemple, les personnages viennent de tuer deux Templiers en pleine rue et vous comptez sur le fait que la police trouve les cadavres pour poursuivre le scénario. Malheureusement pour vous, un Nephilim invoque « Ceux qui rampent et qui grignotent », des créatures qui se nourrissent de matière inanimée. Comme les Templiers sont morts, et donc, inanimés, après quelques minutes, les cadavres ont disparu. Un autre Immortel lance un sort qui consiste à transformer le sang en eau et fait disparaître les dernières traces du massacre. Votre scénario part à vau-l'eau.

Si vous débutez à *Nephilim : Révélation*, nous vous conseillons donc de limiter les personnages de vos joueurs au niveau Apprenti dans leur Voie occulte.

Les Immortels

Dans *Nephilim : Révélation*, les joueurs peuvent interpréter les trois formes d'Immortels : les Nephilim, les Selenim et les Ar-Kaïm. Ces trois peuples ont des histoires, des cultures et des visions du monde très différentes. Même si cela peut s'avérer plus qu'intéressant, il ne sera pas forcément aisé de faire cohabiter tous les Immortels au sein d'un même groupe de personnages. En plus de gérer leurs altercations, il vous faudra trouver, à chaque scénario, de quoi motiver et intéresser chacun d'entre eux. Tant qu'une amitié ne sera pas apparue entre les personnages, il faudra que vous trouviez des raisons plausibles pour qu'ils travaillent de concert. Le plus simple est d'inventer des passés communs à ceux que vous pouvez et les laisser se rapprocher durant les premières séances. Des rapports mentor-disciple peuvent aussi s'instaurer entre des Immortels ayant des niveaux de Ka dominant différents. C'est d'ailleurs une bonne solution si vous avez des joueurs expérimentés et des débutants.

Comme pour l'Initiation, vous pouvez imposer une race particulière aux personnages de vos joueurs afin de créer plus facilement des scénarios. Cependant, cela ne résoudra pas tout. Si vous souhaitez former une équipe de Nephilim et que vous faites un scénario axé sur la Kabbale, il ne faudra pas négliger les Alchimistes et les Mages. Vous devrez ajouter des éléments pour les intéresser. Et puis, une équipe composée d'une seule race est beaucoup moins efficace et souvent plus repérable qu'une équipe diversifiée. Le groupe le plus efficace est, sans doute, deux ou trois Nephilim, un ou deux Ar-Kaïm et un ou deux Selenim.

Jouer avec des Nephilim

Les Nephilim sont les Immortels les plus portés sur l'histoire, sur l'exhumation de vieux secrets, sur l'ésotérisme, etc. En un mot : le passé. L'oubli inhérent au retour en Stase est un des facteurs qui motivent leur quête. De plus, chaque nouvelle incarnation est un choc émotionnel. Les Nephilim doivent de nouveau s'adapter au monde qui ne les a pas attendus pour se transformer. Ainsi, beaucoup de Nephilim regrettent des époques plus propices à leur développement spirituel, où les mythes n'étaient que des reflets de la réalité et où les Arcanes mineurs n'étaient pas aussi puissants qu'aujourd'hui. La recherche et la compréhension du passé sont un des quatre axes majeurs de scénario avec des Nephilim.

Le deuxième axe est la lutte contre les Arcanes mineurs. Les Nephilim sont les Immortels les plus connus et les plus traqués par ces derniers. Les raisons en sont multiples. Tout d'abord, les Nephilim sont les plus nombreux et les plus anciens. Ensuite, à cause des Métamorphes, ils sont les plus voyants. Enfin, leur quête les amène souvent à lutter contre les initiés humains.

Le troisième axe est l'apprentissage des Sciences occultes et la découverte des secrets qui y sont liés.

Le dernier axe est bien évidemment l'utilisation des Arcanes Majeurs. Les membres de ces fraternités occultes profitent de nombreux avantages — apprentissage des Sciences occultes, de Compétences, refuge dans les Demeures philosophales, etc. — et peuvent avoir des missions à accomplir. De plus, les intrigues et les dissensions qui secouent les Arcanes Majeurs sont une mine d'or pour créer des scénarios.

Une équipe de Nephilim n'est pas forcément simple à gérer. Malgré les blessures des Guerres élémentaires, les oppositions élémentaires sont toujours d'actualité et les tensions entre Hydrim et Pyrim, entre Éolim et Faërim existent encore, sans parler de la méfiance que subissent, et parfois entretiennent, les Onirim. Les désaccords entre les Arcanes Majeurs peuvent aussi déteindre sur une équipe. N'hésitez pas à pousser vos joueurs dans cette direction. Même si cela ne doit pas devenir une foire d'empoigne, il est toujours intéressant de voir vos

joueurs, ou plutôt leurs personnages, discuter de leur conception respective du monde et du rôle des Nephilim dans celui-ci. Cela peut aider les joueurs à mieux interpréter leur personnage en leur donnant plus de profondeur.

Jouer avec des Selenim

Les Selenim sont bien moins nombreux que les Nephilim — environ un pour huit. Ce sont des êtres solitaires, souvent morbides, mais pas toujours. Ils souffrent d'une mauvaise réputation auprès des Nephilim à cause de leurs rapports avec l'au-delà et de l'Assouvissement. En vérité, les Nephilim ne connaissent que peu de chose des Selenim. Beaucoup croient que l'Assouvissement n'est qu'un plaisir et pas une obligation et tous sous-estiment leur nombre.

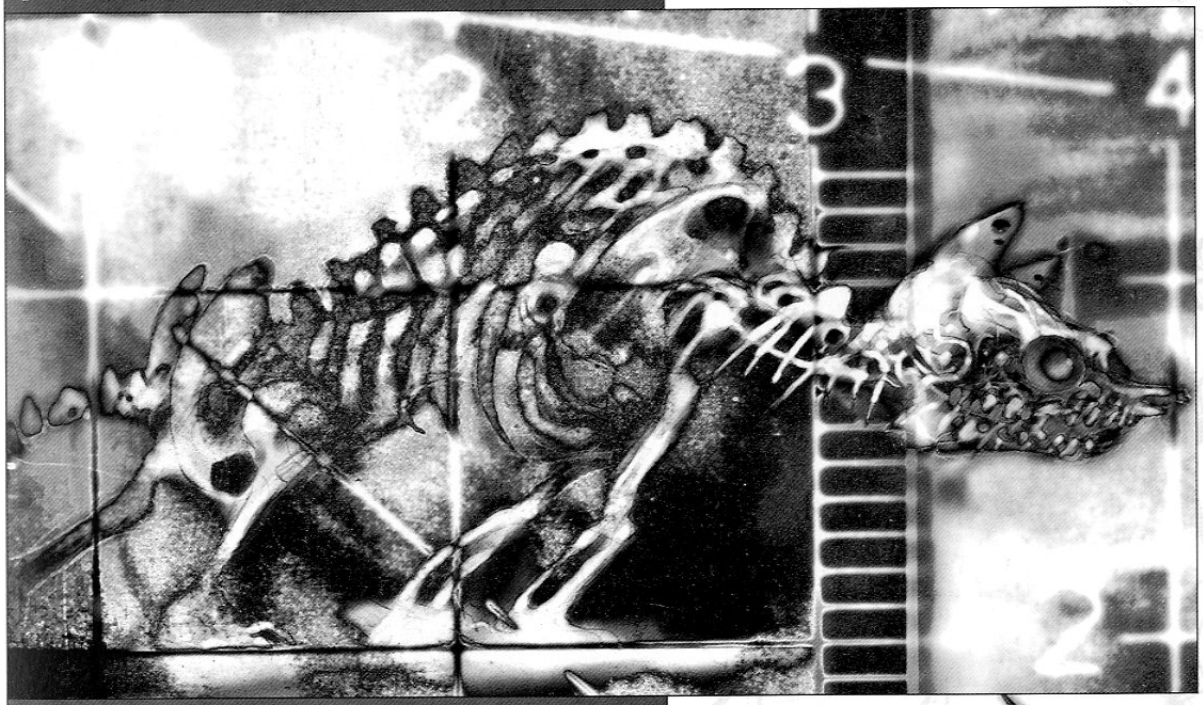
Les Selenim ont deux avantages énormes sur les Nephilim : ils n'ont pas de Métamorphes et ils sont insensibles à l'Orichalque. Cela les rend quasiment invisibles aux Arcanes mineurs et il n'y a guère que les Mystères d'Occident — ces derniers sont liés à la Lune Noire — qui les connaissent bien. Ils ont, toutefois, un terrible désavantage sur les Nephilim, une simple balle peut suffire à les tuer. Ces différences font que beaucoup de Selenim abandonnent les contacts avec les autres Immortels pour se consacrer à l'élaboration de leur Royaume. Toutefois, il en existe encore pour se lancer dans des intrigues, notamment parmi ceux qui sont nés depuis le début de la Révélation et qui n'ont pas la même conscience de l'Immortalité que les plus anciens Nephilim.

La lutte contre les Arcanes mineurs est, encore une fois, un des axes sur lesquels tourne un scénario avec des Selenim. Les enjeux sont souvent importants car les initiés qui connaissent l'existence des Selenim sont rares. Ceux qui la connaissent sont donc de dangereux adversaires avides d'en apprendre plus. La progression dans les Sciences occultes est aussi importante pour les Selenim que pour les Nephilim.

La quête du passé peut aussi être utilisée. Les anciens Nephilim sont sujets aux Effets Mnémos et, si la société Selenim est plus récente, la société Nephilim et son histoire n'en sont pas moins riches et leurs zones d'ombres pas moins nombreuses. Néanmoins, seuls les plus anciens parmi les Maudits s'y intéressent vraiment.

Les luttes pour dominer cette société font rage. Les Baals ont le contrôle des structures de l'Arcane-sans-Nom alors que le 666 détient la Lame, l'unique Selenim de la Synarchie, Orkuz, est devenu le médiateur privilégié entre les Maudits et les Déchus, et le Culte de Lilith dirigé par des Selenim vieux de plusieurs milliers d'années rêve toujours de voir renaître la Lune Noire. Les nouveau-nés n'ont pas encore fait entendre leur voix et les Sauriens commencent à refaire surface. La Lune Noire aura donc un rôle prépondérant lors des prochaines années. Les personnages de vos joueurs s'impliqueront-ils dans le conflit ? Si oui, quel camp choisiront-ils ?

Un dernier point à ne pas négliger, les Selenim devant s'assouvir régulièrement sont souvent au contact de profanes. Créer des scénarios autour de la vie des Selenim — victimes d'Assouvissement devenant folles et commettant des meurtres, etc. — peut aussi être intéressant.



Jouer avec des Ar-Kaïm

Les Ar-Kaïm sont les derniers nés. Même si leur nombre ne cesse d'augmenter, ils sont encore moins nombreux que les Selenim. Les Ar-Kaïm sont souvent de grands enfants dépassés par le monde occulte et par leur nature d'Immortels, ou des adolescents rebelles désireux de mettre un coup de pied dans l'échiquier occulte.

L'existence des Ar-Kaïm est presque totalement ignorée des Arcanes mineurs, du moins pour l'instant. Quelques R+C ont repéré ces nouveaux Immortels et espèrent les manipuler afin de semer le trouble dans la société des Nephilim. Plusieurs Mystes en ont capturé et certains ont d'ores et déjà été transformés en homoncules. Les autres ont été disséqués par des Mystes cherchant à percer le mystère de leur Cœur. Certains tentent de pactiser pour lutter côte à côte, d'autres leur donnent la chasse. Comme à chaque fois, les Arcanes mineurs sont des adversaires de choix.

Peu au fait des lois occultes, sans conscience de la puissance des Arcanes mineurs, les Ar-Kaïm sont souvent moins discrets que les autres Immortels et peuvent s'attirer les foudres de certains Arcanes Majeurs comme la Maison-Dieu. De même, l'utilisation de Stases, donc la charge magique, sans l'accord de leurs propriétaires est condamnée par l'Arcane de la Justice. Enfin, leur innocence en fait des victimes de choix pour la manipulation et certains Arcanes peuvent les utiliser à des fins personnelles en leur faisant miroiter diverses récompenses — artefacts, Sapience, argent, réponses à leurs questions existentielles, etc.

Ces questions existentielles peuvent devenir la principale préoccupation des Ar-Kaïm. Quel est leur rôle sur Terre ? Sont-ils des émissaires de la paix entre humains et Nephilim ? Ou la preuve que les anciens Kaïm sont dépassés et doivent quitter la planète ? Et par rapport aux Selenim ? Les Ar-Kaïm vont-ils s'en rapprocher ou s'y opposer farouchement ? Cela peut les entraîner sur les pentes vertigineuses de l'Histoire invisible mais ils auront intérêt à se trouver un mentor, Nephilim ou Selenim, pour ne pas se perdre.

Enfin, le dernier point important est le contact avec les profanes. Les Ar-Kaïm doivent survivre et, pour cela, ils sont presque obligés d'avoir un travail, une maison et surtout une famille pour assurer leur descendance. Ce qui n'est pas simple pour des êtres qui confondent souvent le rêve et la réalité. Néanmoins, ce sont les seuls Immortels capables de rêver et de se façonner des Akasha.

Les Ar-Kaïm sont idéals pour des joueurs débutants ou ne connaissant pas le monde de *Nephilim : Révélation*. La découverte du monde est donc l'axe primordial d'un scénario Ar-Kaïm. Il est même possible de commencer par donner les humains aux joueurs, de leur faire vivre la naissance de leur Ar-Kaïm, la découverte de leurs Talents, puis leurs premiers pas dans le monde occulte. Il est déconseillé de jouer avec une équipe complète d'Ar-Kaïm. S'ils sont tués, ils ne peuvent pas se réincarner. Ensuite, leur méconnaissance occulte les rend moins prudents et donc plus repérables, par les profanes comme par les initiés, que les autres Immortels. Enfin, leurs Talents leur offrent moins de possibilités que les Sciences occultes et ils ont bien moins de compétences que les autres Immortels.

Les fraternités

Les Immortels sont plutôt des êtres solitaires, mais pour lutter plus efficacement contre leurs ennemis ou pour partager des connaissances, ils se rassemblent en fraternités.

Après les Guerres élémentaires, on vit renaître la plupart des assemblées ésotériques et magiques qu'étaient les ArKaNa, rapidement supplantées par les Arcanes Majeurs. Aujourd'hui, de nombreuses fraternités existent en parallèle — parfois à l'intérieur même des Arcanes. Il n'y a pas de règles pour créer une fraternité, si ce n'est que les membres partagent un même idéal ou souhaitent s'épauler pour atteindre un but commun. Dans certaines fraternités, les membres prêtent un serment-Ka lors de leur intronisation afin s'assurer de leur fidélité mutuelle.

À moins qu'ils ne fassent tous partie du même Arcane Majeur, il y a de fortes chances pour que vos joueurs aient envie de se créer une fraternité pour donner plus de valeur au rapprochement de leurs personnages. C'est aussi un bon moyen pour les faire connaître dans le monde occulte.

Elle peut aussi accueillir des personnages non-joueurs et d'autres Immortels créés par vos joueurs. Ainsi, la fraternité s'agrandira et à chaque scénario, chacun pourra choisir quel Immortel il souhaite jouer parmi ceux qu'il a créés. Et s'ils sont d'accord, parmi tous les membres de la fraternité.

Le MJ et les joueurs

Le rôle de MJ est crucial.

En tant que Meneur de Jeu, vous êtes le garant de l'équilibre des parties, vous devez préparer, voire inventer, puis mettre en scène les aventures que vivront les Immortels de vos joueurs. Mais la réussite d'une partie dépend de tous. Si vous êtes l'arbitre, vos joueurs ne sont pas moins responsables du succès d'une partie. Leurs Immortels doivent pouvoir faire basculer le cours des événements et surtout sentir que cela est possible. Vous êtes le scénariste, le réalisateur, vous serez aussi acteur mais vous n'êtes pas un dieu. Bien sûr, il vous est facile de tuer les personnages de vos joueurs et vous pouvez le faire quand bon vous semble, mais est-ce vraiment intéressant ? Vous devez essayer de faire vibrer vos joueurs en les obligeant à prendre des décisions cruciales pour leurs personnages ou en retournant des situations qui semblaient nettement à leur avantage. Mais vous devez éviter de les brimer ou de les humilier, sinon vous risquez vite de vous retrouver seul autour de la table de jeu.

LES SERMENTS-KA

De nombreux rituels existent pour faire des serments-Ka. Les deux qui sont présentés ici sont les plus courants.

LE CONTRAT

Procédé

Le contrat est un serment-Ka qui se fait sous l'égide d'un Adopté de la Justice. Il consiste à lier l'essence des conjurés à un traité écrit. Si l'un des conjurés rompt le contrat, il subit une attaque sur son Ka qui laisse une cicatrice dans son essence — Pentacle, Noyau ou Cœur —, le sceau de Justice, indiquant que l'Immortel a transgressé une loi de l'Arcane VIII. Celui-ci est reconnaissable par tout Apprenti dans la Tradition Justice. Pendant longtemps, le contrat ne pouvait être passé qu'entre Nephilim. Depuis le dernier Conclave Majeur, le rituel a été modifié pour être applicable à tous les Immortels.

Les conjurés doivent écrire, sur un support quelconque, les termes exacts du contrat — buts, lois, durée, etc. — et indiquer la puissance de l'attaque en cas de rupture, Pas, Peu ou Assez. S'ils choisissent l'« Assez puissante », ils doivent ajouter, dans le contrat, la réaction de la Justice en cas de rupture. Les conjurés peuvent, par exemple, se faire justice eux-mêmes.

Une fois les termes écrits, l'Adopté de la Justice peut entériner le contrat. S'il accepte de le faire, il fait un test de Ka dominant avec pour difficulté la puissance de l'attaque, modifiée par la Compétence Rituels. Pendant ce temps, les conjurés versent de leur sang sur le contrat afin de l'imprégner de leur Ka. Les joueurs retirent le nombre de « puces » correspondant à la puissance de l'attaque. Si le rituel échoue, les « puces » sont perdues. S'il réussit, elles le sont également mais le contrat est alors entériné. La Justice le conserve pour s'en servir de pièce à conviction en cas de procès.

Si l'un des conjurés rompt le contrat, il subit une attaque inévitable sur son Ka. Le nombre de « puces » à enlever par le joueur est indiqué dans le tableau, ainsi que l'action de la Justice.

Niveaux

Puissance de l'Attaque	Coût en « puces » (*)	Dégâts de l'Attaque (*)	Réaction de la Justice
Pas Puissante	1/4	5/8	Aucune
Peu Puissante	2/6	7/12	Recherche et procès
Assez Puissante	3/8	10/16	Dépend des termes du contrat

(*) : le premier nombre concerne le Ka dominant des Nephilim et le Noyau des Selenim, le second concerne le Cœur des Ar-Kaïm et doit être réparti, par le joueur, dans les différents Ka.

LE PACTE

Procédé

Celui-ci consiste à lier des essences magiques entre elles. Les conjurés doivent avoir un Ka en commun. C'est-à-dire qu'il est impossible à un Ar-Kaïm n'ayant que du Ka-Soleil et de l'Orichalque de se lier à un Nephilim ou à un Selenim, de même un Selenim ne peut se lier à un Nephilim ou à un Ar-Kaïm qui ne possède pas de Lune Noire. Le pacte est un engagement plus profond que le contrat, basé sur la confiance mutuelle. Si l'un des conjurés déroge aux règles de la fraternité, il subit une attaque magique qui lui laisse une cicatrice dans son Ka reconnaissable par les autres conjurés.

Les conjurés doivent écrire, sur un support quelconque, la teneur de leur pacte et sa puissance, Pas, Peu ou Assez. S'ils choisissent Assez, ils peuvent se passer de support mais chacun devra énoncer les principes du pacte. Ensuite, ils décident si l'attaque fera, ou non, des dégâts. Si oui, le coût en « puces » et les dégâts de l'attaque sont les mêmes qu'avec le contrat. Chacun des conjurés doit réussir un test de Ka dominant Pas Difficile, difficulté modifiée par la Compétence Rituels, pour mettre leurs essences en contact. Si un seul échoue, tous recommencent. À cet instant, ils commencent tous à ressentir une sensation étrange et à apercevoir des images fugaces issues des souvenirs des autres conjurés. Cette étape peut être déroutante, certains Immortels confondant ces images avec leurs propres souvenirs. Ensuite, ils doivent réussir un nouveau test dont la difficulté est la puissance du pacte, difficulté modifiée par la Compétence Rituels.

Par la suite, s'ils ont choisi le deuxième ou le troisième niveau de pacte, en réalisant à nouveau le deuxième Rituel, les Nephilim de la fraternité peuvent équilibrer leurs Khaïba, les Selenim leurs réserves actuelles et les Ar-Kaïm s'échanger du Ka. Mais à chaque fois, chacun des participants au rituel voit des souvenirs des autres. Il ne peut fouiller dans leur mémoire mais il pourrait très bien découvrir, accidentellement, des secrets plus ou moins honteux.

Niveaux

Difficulté du Rituel	Rupture
Pas Difficile	Une cicatrice apparaît dans l'essence de celui qui a trahi. Elle n'est reconnaissable que par les conjurés.
Peu Difficile	Idem, mais à l'instant de la rupture, les conjurés, où qu'ils soient, sentent qui les a trahis et voient, pendant quelques secondes, par ses yeux. Ils savent aussi dans quelle direction il se trouve, à cet instant précis. Si le traître se déplace, ils n'en sauront rien.
Assez Difficile	Idem, mais en réussissant un test difficile en Rituel avec leur Ka en caractéristique ils peuvent, à nouveau, accéder aux avantages du niveau précédent.

Rôles

Nephilim : Révélation est un jeu de rôle, ce qui implique que les joueurs interprètent des personnages, mais aussi que ces derniers ont des interactions avec d'autres personnages. Ainsi, une part importante des séances de jeu se compose de dialogues entre les personnages des joueurs et d'autres que vous devrez interpréter. Pour cela, utilisez-le « je » quand vous parlez et non pas « il ». N'hésitez pas à prendre des attitudes, des accents, des gestes, voire à utiliser des accessoires pour donner de la profondeur aux personnages non-joueurs et permettre de les caractériser. En plus de rendre vos scènes plus crédibles, ce genre de mise en scène permet une meilleure immersion des joueurs dans votre histoire et peut les amener, naturellement, à endosser le rôle de leur personnage et à l'incarner pleinement.

Conseils

◆ **Laissez vos joueurs interpréter leurs Immortels comme ils le souhaitent.** Si vous restreignez leur liberté, vous risquez de les priver d'une partie importante du plaisir du jeu de rôle. Les Immortels vous sont présentés sous forme d'archétypes mais on ne peut les limiter à cela. Les Selenim ne sont pas tous des êtres morbides, malsains et égoïstes ; les Ar-Kaïm ne considèrent pas tous les Nephilim comme dépassés ; les Kabbalistes n'ont pas tous foi en l'Unique ; etc.

Si vos joueurs sortent des sentiers battus, tant mieux. Toutefois, ils doivent respecter une certaine logique : si un joueur joue un Pyrim qui prend trois douches par jour et se promène au clair de lune, ce n'est pas viable. Si un joueur interprète un rôle trop éloigné de son Immortel, vous pouvez lui proposer d'en changer. Cela doit se faire d'un commun accord entre vous et lui. À noter que les Selenim n'ont pas de caractère défini, ils peuvent se nourrir de toutes les émotions et avoir n'importe quelle idéologie. Les Nephilim peuvent changer de Métamorphe et/ou de Ka dominant. Ces changements se font selon des règles particulières. En revanche, les Ar-Kaïm ne peuvent pas changer de Maison.

LA DANSE DES ÉLÉMENTS

Les Nephilim peuvent changer de Ka ou de Métamorphe.

Changer de Métamorphe

Le Métamorphe est l'expression de la nature du Nephilim, la représentation symbolique de son « moi intérieur ». Pour chaque Ka-élément, il existe des Métamorphes correspondant à chaque caractère. Si le comportement du Nephilim est en désaccord avec son Métamorphe, celui-ci va se modifier, progressivement, pour être plus conforme à la nature de l'Immortel.

La transformation peut prendre quelques heures comme plusieurs mois. Si le changement comportemental du Nephilim est dû à un traumatisme — torture, homonculation, trahison, etc. —, la transformation est rapide, si le changement est dû à une nouvelle idéologie — renouveau spirituel, évolution dans les Sciences occultes, révélation, etc. — la transformation est plus lente.

La transformation peut ne toucher que certaines métamorphoses. Le joueur peut créer un Métamorphe unique, propre à son Nephilim, reflétant son élément et son caractère.

Changer de Ka dominant

Changer de Ka dominant est un acte très difficile qui ne s'entreprend pas à la légère. À moins d'un terrible traumatisme, le Nephilim doit se transformer progressivement dans sa mentalité et sa façon d'agir. Il est courant de changer d'abord de Métamorphe. Un Nephilim ne peut changer de Ka dominant que pour un de ses deux Éléments neutres. S'il veut changer pour un de ses Éléments opposés, il devra recommencer le processus.

Quand il se sent prêt, le Nephilim doit trouver un Nexus et s'harmoniser avec lui — un test de Ka dominant Peu Difficile, difficulté modifiée par la Compétence Rituels. Le Ka-élément neutre qu'il a choisi devient dominant mais n'augmente pas, c'est l'ancien dominant qui régresse. Le Nephilim perd donc un niveau d'Initiation.

À cet instant, le danger est grand. Le joueur du Nephilim doit effectuer un nouveau test de son (nouveau) Ka dominant à Peu Difficile, difficulté modifiée par la Compétence Rituels. S'il réussit, ses autres branches se réarrangent normalement. S'il échoue, elles ne changent pas, il lui faut rencontrer des Adoptés de la Tempérance pour rééquilibrer son Pentacle. De plus, le joueur ajoute cinq « puces » de Khaïba et fait un test immédiatement.

Il est déjà arrivé, à l'occasion d'un traumatisme particulièrement violent, qu'un Nephilim change brutalement de Ka dominant.

◆ **Récompensez les joueurs qui s'investissent dans leur rôle.** De nombreux joueurs « oublient » d'interpréter leur personnage dès que cela va à l'encontre de l'avancée du scénario. Même si cela leur facilite la tâche, ainsi qu'à vous, ce n'est pas une bonne raison. *Nephilim : Révélation* est un jeu de rôle et c'est donc l'interprétation qui en est le ciment. En récompensant ceux qui jouent leur rôle, vous encouragerez les plus timides. Mais en retour ne brimez pas ces derniers s'ils préfèrent trouver leur plaisir dans une interprétation en demi-teinte. N'oubliez pas que l'on a toujours besoin d'une récompense.

◆ **Ne leur donnez pas la lune.** Vous devez, certes, les récompenser mais pas trop. Ne couvrez pas leurs personnages de sortilèges, d'artefacts ou de pouvoirs spéciaux, ils risquent de perdre leurs repères et vos intrigues s'en trouveront moins intéressantes.

◆ **Connaissez vos joueurs et leurs Immortels.** En connaissant les qualités et les défauts de chacun, vous

saurez répondre à leurs attentes, anticiper leurs réactions et pourrez leur faire vivre des scènes personnalisées, soit dans des scénarios de votre cru, soit en complément de scénarios « officiels ». N'hésitez pas à utiliser le passé des Immortels ou de leurs simulacres pour amener des intrigues et des personnages non-joueurs, ou pour leur donner des informations intéressantes, ou non, pour la suite du scénario.

- **Discutez des règles avec vos joueurs.** Comme nous vous l'avons déjà dit, vous n'êtes en aucun cas obligé de respecter toutes les règles mais il est important que celles que vous utilisez soient comprises de tous et fassent l'unanimité. Vous éviterez ainsi des controverses interminables en cours de parties qui gâcheraient l'ambiance et vos scénarios. Sachez toutefois rester ferme et juste. Les règles doivent être les mêmes pour tous. Tous vos joueurs doivent sentir que leur Immortel peut se sortir d'une situation donnée. Tous doivent sentir que leur personnage est aussi fort, efficace et utile que les autres.

LE RÔLE DES FIGURES

Le but de ce chapitre est de répondre à deux questions : pourquoi et comment utiliser les Figures ? Le pourquoi est assez simple. Les Figures sont des personnages importants de *Nephilim : Révélation*, vos joueurs seront sans doute heureux de les côtoyer et vous de les utiliser pour mettre en place des scénarios. Comme vous allez le constater, elles peuvent être un outil formidable pour donner de l'épaisseur à vos parties. Utilisées de manière récurrente, les Figures peuvent servir de fils conducteurs entre les scénarios et les ancrer dans une trame plus complexe, bref de donner du relief au monde occulte contemporain.

Une rencontre avec une Figure doit être un grand moment de jeu, les joueurs devant sentir l'importance qu'elle revêt dans l'univers de *Nephilim : Révélation*. De ce fait, l'utilisation d'une Figure ne doit pas se faire à la légère et il est déconseillé de les introduire « à la chaîne ». Prenez votre temps, lisez plusieurs fois leurs descriptions afin de bien les avoir en tête. Réfléchissez aux circonstances de la rencontre et aux conséquences possibles, ne vous arrêtez pas à une seule possibilité car les réactions des joueurs sont imprévisibles et peuvent être déroutantes. Bafouiller lors de la rencontre risque de briser l'image de la Figure.

Ne vous cantonnez pas à l'utilisation d'une seule Figure. Chacune d'entre elles a ses connaissances, son idéologie et son histoire et peut ainsi permettre à vos joueurs de voir le monde de *Nephilim : Révélation* sous un angle particulier.

Ce qui suit peut être utilisé pour d'autres personnages de *Nephilim : Révélation*, qu'ils soient « officiels » ou de votre propre cru. Il est conseillé de lire les Figures en parallèle des exemples cités dans ce chapitre.

Rencontres

Rencontrer une Figure est une récompense en soi et doit donc se mériter. Elles ont souvent des plans à long terme qui leur prennent une grande part de leur temps et beaucoup ne se montrent que rarement. Elles sont donc difficiles à rencontrer et il est souvent plus logique, et plus pratique, de passer par l'intermédiaire de leur second — Kracivecz pour le Lion Vert —, de leurs disciples — les Cava-

liers de l'Apocalypse pour le Rex Ka — ou de leur fraternité — les Pérégrins d'EntreMondes pour Entée d'Orion.

La voie brève

La voie brève est la voie la plus simple. Le premier avantage de cette méthode est la facilité de sa mise en place. Il suffit de trouver le moment propice et une raison suffisante pour expliquer la présence du personnage que vous souhaitez introduire. Ensuite, faites tomber les Immortels de vos joueurs « accidentellement » sur le personnage. Les autres avantages sont de pouvoir relancer l'intérêt des joueurs au cours d'une partie, de leur donner des informations qu'ils auraient manquées ou simplement de meubler une séance un peu vide.

Le risque est d'affaiblir l'impact que pourrait avoir cette rencontre sur vos joueurs. S'ils n'ont jamais entendu parler du personnage, s'ils n'ont pas conscience de son importance, ils ne seront pas surpris et leur mâchoire ne tombera pas sur la table.

Exemples :

- *Les Immortels de vos joueurs traversent une forêt dans un Akasha. Ils aperçoivent une cabane construite dans les branchages. Sur son seuil, ils aperçoivent un ermite en méditation ; c'est un Pérégrin d'EntreMondes. Il pourra les aider s'ils sont perdus, leur expliquer quelques notions sur les Plans subtils — ce qu'ils sont, comment créer sa Nef… ou encore, si les Immortels se montrent intéressés par les Plans subtils, leur parler des Pérégrins d'EntreMondes.*
- *Alors qu'ils viennent de pénétrer une commanderie du Temple, les Immortels des joueurs sont repérés et se retrouvent rapidement dans une situation délicate. Ils s'en sortent grâce à l'intervention salvatrice de deux puissants êtres-Ka, deux Cavaliers de l'Apocalypse.*
- *Rencontre avec des Frères sombres de la Rose+Croix : il fait nuit, les personnages marchent dans les rues d'une ville. Soudain, venant d'une ruelle proche, un bruit de course. Quelqu'un se précipite vers eux, c'est une femme, l'air effrayé. Elle leur tombe dans les bras. Avant qu'elle ait eu le temps de répondre à leurs questions, une autre personne surgit de la ruelle, un homme, une épée à la main. Il veut la femme. Comment les Immortels vont-ils agir ? S'ils laissent la jeune femme aux mains de l'homme, ils pourraient assister à son exécution et à la récupération d'un éclat de la Ténébreuse. Si, au contraire, ils aident la femme, elle pourrait se sentir redevable envers eux et leur apprendre une partie de l'histoire des Frères Sombres.*

La distillation

La distillation est une manière plus subtile d'introduire une Figure. Elle demande plus de travail mais peut s'avérer plus gratifiante. Elle consiste à préparer la rencontre sur plusieurs séances, plusieurs scénarios, voire plusieurs campagnes. La première étape est de faire connaître aux joueurs l'existence de la Figure. Cela peut se faire dès la création des personnages. Le Rex Ka ou le Lion Vert par exemple, ont laissé suffisamment de traces dans l'Histoire Invisible pour être connus de tous les Initiés, hormis de quelques nouveau-nés.

La deuxième étape a pour but d'amener les joueurs à se poser des questions sur cette Figure. Quels sont ses buts ? Quel a été son rôle dans tel ou tel événement occulte ? Quelle est sa position dans l'échiquier occulte de l'Apocalypse ? Que pense-t-elle des humains, des Ar-Kaïm ? Etc. C'est l'étape la plus longue, elle consiste à placer des références sur la Figure dans les scénarios, lors de discussions avec des personnages non-joueurs, dans des textes ou grâce à tout autre moyen que vous jugerez bon. Essayez d'être progressif, en commençant, par exemple, par des références floues — seul le nom de la Figure est donné —, puis choisissez des événements clés où la Figure est intervenue et exploitez-les sans forcément donner son rôle exact. Enfin, quand les joueurs sont bien mûrs, arrangez une rencontre à un moment inattendu.

Certaines Figures ont eu plusieurs noms au cours de leur histoire — Entée d'Orion et Uriel sont un même Nephilim ; et John Dee fut l'une de ses identités, en tant que simulacre —, n'hésitez pas à vous en servir. Les présenter comme des personnages différents, montrer l'importance de chacun peut augmenter le choc des joueurs lorsqu'ils comprendront, notamment si vous parvenez à leur faire croire que ces personnages ont des plans opposés.

MÉLANGE DE DISTILLATIONS

Voici un exemple de mélange entre distillation et distillation inversée destiné à introduire l'Eth, ou du moins à introduire l'idée de son existence.

En côtoyant ou en affrontant des R+C, les joueurs apprennent la structure de l'Arcane de la Coupe (les quatre branches et leur champ d'action : Esprit, Corps, Temps et Espace. Dans le scénario suivant, leur route croise celle d'un Frère Sombre — comme dans l'exemple de la voie brève — qui prétend être R+C. Ils découvrent qu'il possède du Ka-Lune Noire. Dans les scénarios suivants, il faudra leur répéter que les R+C sont les maîtres du Ka-Soleil. Les joueurs devraient commencer à se poser des questions sur le Ka-Lune Noire qu'ils ont vu. Plus tard, ils apprendront, grâce à un texte ou à un autre personnage, un fragment de l'histoire de Ram, le fondateur des R+C. Notamment le fait qu'il possédait les cinq éléments et qu'il se sépara de la Lune et la transforma pour éviter la morsure de l'Orichalque. Même si ce n'est pas évident, à cet instant, les joueurs ont tous les éléments pour comprendre qu'il existe une cinquième Branche à la structure de la Rose+Croix et qu'elle est liée à la Lune Noire. En leur mettant le doigt sur les correspondances entre les quatre branches et les quatre éléments que Ram conserva, entre la Lune Noire des Frères sombres et la Lune Noire qui protégea Ram, ils devraient comprendre. Ensuite, faites-les à nouveau rencontrer un Frère sombre en plein délire qui leur dira des phrases au sens obscur mais où les mots « Je n'entends plus l'Eth » reviendront. Puis, faites leur découvrir des textes qui remontent à l'aube de l'histoire et parlant de guerriers sans pitié obéissant à une divinité baptisée l'Eth. Quand ils seront bien mûrs, un Frère sombre ou une autre Figure pourra leur faire une mise au point sur le sujet. Vous pouvez aussi distiller des messages obscurs voyageant à travers les Champs de Lune Noire à travers les harmoniques de la Pavane, envoyés par l'Eth en personne.

Relations

On peut, globalement, répartir les rôles des Figures en trois catégories : les mentors, les ennemis et les alliés. Ces rôles sont des archétypes, n'hésitez pas à les nuancer et à les faire évoluer.

Les mentors

Pour devenir mentor, une Figure doit avoir été volontairement choisie par un ou plusieurs Immortels, c'est-à-dire que cela doit venir des joueurs et non de vous. Vous pouvez quand même leur souffler que c'est possible. La Figure n'est pas obligée d'accepter, elle pourra demander à son disciple potentiel de faire ses preuves ou de revenir quand il en saura plus dans telle ou telle Compétence liée à ce qu'il souhaite se voir enseigner.
La relation sera basée sur le respect mutuel. Au fur et à mesure de vos campagnes, les liens pourront se resserrer et amener la Figure à dévoiler des pans de son histoire personnelle ou, au contraire, se desserrer et finir par la séparation des deux.
Voici les trois utilisations principales d'un mentor.

Amorce aux scénarios

Comme vous le verrez, les introductions de scénarios peuvent rapidement devenir un problème si vous souhaitez éviter la répétition. Un mentor peut, ponctuellement, y pallier, en envoyant son disciple sur une quête ou en lui donnant les éléments nécessaires au démarrage d'une intrigue. Il existe un problème avec ce genre d'amorce. Souvent, seuls le ou les disciples de la Figure seront pleinement impliqués et il vous faudra trouver des éléments pour motiver les autres joueurs.
Exemple : *le Docteur Parangon recherchait un incunable depuis des siècles. Il vient de trouver un vendeur potentiel dans un pays étranger. Craignant un piège et vu son grand âge, il demande aux Immortels de vos joueurs de s'y rendre à sa place. S'il y a des réticents, il propose une rétribution quelconque : consultation d'ouvrages de sa réserve, artefact, traduction ou don de livres qui revêtent une importance pour leurs quêtes, etc. Cette amorce peut amener à un scénario qui n'a rien à voir, mais dont le point de départ se déroule dans le lieu précis où Parangon les a envoyés. Les choses n'en paraîtront que plus complexes à vos joueurs.*
Entée d'Orion et les Pérégrins d'EntreMondes peuvent conduire les Immortels des joueurs sur la quête de la Toison d'Or ou des Vestiges Atlantes, le Baron Samedi sur celle du Lieu Inconnu, le Lion Vert pourraient les amener à refaire son parcours ésotérique (Mohenjo-Daro, Prague, Venise, etc.).

Source de Sapience

Les Figures sont, avant tout, des êtres dotés d'une immense culture. Elles ont toutes leurs sujets de prédilection et peuvent donc servir d'encyclopédies « vivantes », de source sapientielle, vous permettant de délivrer des informations à vos joueurs de manière plus vivante qu'avec des jets de dés. Gardez en tête que les Figures ne sont pas omniscientes, elles ne savent pas tout et peuvent très bien se tromper.
Note : *les compétences données dans les descriptions des Figures ne vous sont données qu'à titre indicatif. Vous pouvez en ajouter ou en retirer, mais restez logiques, le Lion Vert est Maître dans la Tradition Alchimie et Entée d'Orion l'est en Plans subtils (Akasha).*

La distillation inversée

Si vous avez choisi la voie brève pour introduire une Figure et qu'aucun joueur n'est tombé de sa chaise, tout n'est pas perdu. Il vous suffit de faire prendre conscience à vos joueurs de l'importance de la Figure en usant de la distillation. Chaque révélation les approchera un peu plus de la vérité sur la Figure.

Exemple : *le Docteur Parangon est plus facile à introduire par la voie brève et vos joueurs devraient rapidement se poser des questions à son sujet : appartient-il à un Arcane mineur ? Que fait le symbole du Lion Vert sur sa devanture ? Est-ce un alchimiste humain ? Si, en plus, un Templier vient chercher un vieil ouvrage alors que vos joueurs sont présents et que Parangon lui vend sans sourciller en faisant une remarque sans équivoque sur le Temple, ils vont, sans aucun doute, essayer d'en apprendre plus sur ce vieillard à l'aspect inoffensif.*

Progression vers l'Agartha

Le rôle principal du mentor est de conduire ses disciples sur les voies de la sagesse. C'est surtout entre les scénarios que ce rôle devra s'appliquer. Les joueurs, qui ont choisi telle ou telle Figure comme mentor de leurs Immortels, devront vous dire explicitement qu'ils souhaitent passer du temps avec lui. À vous de décider le temps qu'il pourra accorder à leurs personnages. Il peut les faire progresser vers l'Agartha, les guider dans une quête (*cf. Les quêtes*).

Les ennemis

Il y a très peu de chances que vos joueurs s'entendent avec toutes les Figures et certaines peuvent devenir des ennemies. Ce n'est pas toujours simple à gérer — ni pour vous, ni pour vos joueurs — mais cela apporte de la profondeur aux personnages des joueurs, à vos scénarios et au monde en général. Comme pour le mentor, la Figure peut n'être l'ennemie que d'une partie des Immortels de vos joueurs. Même si certaines sont plus disposées à devenir des ennemis que d'autres, tout dépend de votre volonté et des actions des personnages de vos joueurs. Un groupe d'Immortels particulièrement hostiles à l'initiation humaine pourrait être tenté d'en découdre avec Parangon alors que celui-ci n'a rien d'un adversaire potentiel.

Nous vous présentons ici deux sortes d'ennemis, deux cas extrêmes. Il en existe bien d'autres se situant entre les deux. Il ne faut pas vous cantonner à un de ces cas, comme dans la vie les relations doivent évoluer au fur et à mesure des rencontres et des altercations.

Exemples :

- *Au cours d'un scénario, les joueurs ont détruit un plan à long terme d'une Figure — consciemment ou pas. Celle-ci fera tout pour identifier les trublions et les châtier comme il se doit.*
- *Les joueurs ont appris, par l'intermédiaire d'un tiers, l'idéologie d'une Figure et sont en désaccord complet avec elle. Ils décident alors de s'y opposer farouchement. Il est à noter que le tiers peut très bien les avoir manipulés en leur ayant raconté n'importe quoi.*
- *Enfin, vous pouvez très bien décider, dès le début, qu'une Figure veut se venger de certains de vos joueurs. Vous pouvez le leur proposer lors de la création de personnage en tant que « Blessure ennemie », ou le leur cacher, cela est possible si les joueurs ont choisi des Nephilim ou d'anciens Nephilim, ces derniers ayant une mémoire fragmentaire. Dans ce cas, ils ne comprendront pas pourquoi ils sont la cible de quelqu'un qu'ils semblent ne pas connaître et élaboreront des théories alambiquées. Vous pourrez, d'ailleurs, vous en inspirer si vous n'avez pas réfléchi aux causes exactes de cette vengeance.*

Ennemi sauvage

Ce type d'ennemi est celui avec qui il n'est plus possible de discuter. À chaque rencontre, l'affrontement est inévitable. La Figure fera tout son possible pour nuire aux personnages de vos joueurs et réciproquement. Cette utilisation est particulièrement dangereuse. Les Figures sont très puissantes et donc, difficiles à vaincre. De plus, leur mort pourrait vous poser des problèmes si vous souhaitez coller à la gamme *Nephilim : Révélation*.

Ennemi courtois

Avec ce type d'ennemi, les affrontements ne sont pas physiques mais verbaux. Ils consistent à démontrer à son adversaire qu'il a tort. C'est souvent un différend idéologique qui est à l'origine de cette opposition : visions différentes de l'Agartha, des Champs magiques, du rôle des Immortels, considérations différentes envers les humains ou une autre race, envers les Khaïba, etc. Même si chacun des partis essaie de nuire à l'autre, cela se fait selon certaines règles de courtoisie. La relation peut être teintée de respect mutuel, voire d'admiration, et déboucher sur des alliances ponctuelles et même sur de l'amitié. Il est d'ailleurs possible que ce genre de relation se développe au sein même de votre groupe, s'il est disparate.

L'ennemi courtois est un facteur d'évolution. Il peut permettre d'apporter à vos joueurs d'autres points pouvant remettre en cause certaines de leurs croyances ou simplement leur montrer que les choses sont plus compliquées qu'il n'y paraît.

Les alliés

L'allié, c'est une Figure que les Immortels vont voir pour obtenir des informations. Contrairement au mentor, l'allié demandera une rétribution — cela peut être n'importe quoi, de l'information sensible à l'assassinat d'un haut dignitaire d'Arcane. L'allié peut être utilisé en amorce de scénario ou en source d'informations. Les relations vont du respect et de la courtoisie

à la méfiance. Généralement, l'allié ne reste un allié que tant qu'il y trouve un intérêt. Mais il peut naître une franche amitié de cette relation et l'échange de services peut se faire naturellement. C'est la relation la plus propice à l'évolution.

Les dangers de l'abus

Amorce

Comme vous l'avez compris, les Figures sont un bon outil pour introduire des scénarios mais il ne faut pas en abuser car cela risque de devenir rapidement lassant. Les Figures ne doivent pas devenir des sortes d'employeurs donnant des missions contre rémunérations. *Nephilim : Révélation* est un jeu de rôle qui tourne autour de l'esprit de quête. Les Immortels de vos joueurs ont des objectifs, des quêtes personnelles qui doivent leur tenir à cœur. C'est surtout là-dessus que vous devez construire vos amorces pour motiver vos joueurs.

Résoudre les scénarios

En tant que source de Sapience, les Figures peuvent apporter des informations primordiales pour la réussite d'un scénario. Si elles peuvent servir vos joueurs en guidant leurs Immortels dans la bonne direction, elles ne doivent pas penser à leur place et leur donner la solution. D'ailleurs, les Figures utilisées comme mentors préféreront guider plutôt que donner. En résumé, vous ne devez pas faire d'une Figure votre personnage, omniscient et omnipotent, cela frustrerait les joueurs. Encore une fois, les Figures ne savent pas tout et peuvent se tromper.

Sauver les joueurs

Il est souvent tentant de mettre les Immortels de vos joueurs dans des situations désespérées et de les sauver grâce à l'intervention d'une Figure. Cela peut être intéressant, par exemple pour une introduction ou pour changer le point de vue de vos joueurs à l'égard d'une Figure — notamment si c'est une ennemie —, mais vous ne devez pas en abuser. Les joueurs n'aiment guère sentir que leurs personnages sont faibles et préfèrent qu'ils réussissent par eux-mêmes, pas grâce à un miracle.

Puissance

Comme vous l'avez sans doute remarqué, les Figures sont des êtres puissants qui ont une histoire riche et particulière à beaucoup d'égards. Vous devez faire comprendre à vos joueurs, progressivement, que leurs Immortels ne sont ni plus mauvais, ni meilleurs que les Figures. Celles-ci ont, toutes, commis des erreurs et elles aspirent à la même chose : la sérénité de leur Ka.

LE DÉCOR

DES PAYSAGES ENCHANTÉS

Nombre de récits évoquent des lieux bercés par le surnaturel. Encore aujourd'hui, ces endroits sont connus ou recherchés des initiés qui voient en eux le signe possible d'un véritable phénomène occulte. Généralement, il ne s'agit que du fruit de l'imagination fertile des hommes. Mais parfois un lieu conserve en lui l'empreinte de la magie.

Pour transmettre son savoir, l'initié est obligé d'essayer de segmenter celui-ci; même s'il est vrai que la matière de l'occulte s'y prête mal.

Il est possible de distinguer deux sources d'enchantement de la Terre. Un lieu peut être traversé par des Champs magiques, ou il peut être hanté par une créature de Ka.

Des lieux magiques

Le monde profane est intimement lié aux Champs magiques. Et cette interdépendance est réciproque. Non seulement les bouleversements magiques peuvent modifier l'apparence matérielle des choses, mais en plus certaines configurations physiques ou géographiques sont davantage propices à l'apparition de phénomènes magiques. Certains l'ont d'ailleurs bien compris et ont essayé d'influer sur les Champs magiques en changeant la configuration d'un lieu, notamment par la construction d'édifices particuliers. Les Adoptés de la Roue de Fortune le savent bien, il ne s'agit en fait là que des deux facettes d'une même réalité ésotérique: depuis que les chemins de la Terre et de l'Axis Mundi se sont croisés, la Terre et les Éthers planétaires ont fusionné, et le monde tel que nous le connaissons aujourd'hui est le reflet des fluctuations des Champs élémentaires tels qu'ils résultent de cette réunion.

Dès lors, l'occultiste averti saura soupçonner, ou espérer, la présence d'un fait magique derrière certains phénomènes physiques. Tout Immortel aura remarqué la correspondance entre les Plexus et leur localisation géographique ainsi que les phénomènes physiques les accompagnant et contribuant à donner au lieu un aspect « surnaturel ». Ainsi, on trouve rarement un Plexus de Feu au milieu d'un océan; un Plexus d'Air se crée généralement dans un lieu ventilé, ou en hauteur, et provoque des bourrasques; un Plexus de Terre se trouve davantage dans une grotte, sous un antique tumulus, dans une forêt, et peut par moment engendrer des mouvements curieux dans les arbres ou même des secousses telluriques. Pour le Feu, pensez aux lieux grillés par le soleil, aux volcans, aux éclairs, aux brasiers spontanés... Pour l'Eau, pensez aux sources, aux rivières, aux fontaines etc. Quant à la Lune, privilégiez les lieux sombres, angoissants, les endroits chargés émotionnellement, la pénombre d'où des sons ou des spectres semblent parfois surgir.

Cette correspondance se retrouve pour tous les autres phénomènes magiques. Nous savons que ces derniers se situent là où l'on peut trouver la matière élémentaire correspondante. Sinon, il s'agit neuf fois sur dix d'un phénomène provoqué. S'agissant des Champs maudits, il est difficile de dire quelle topographie est la plus en adéquation avec eux. Il semble bien qu'ils soient davantage liés à des circonstances plus subjectives, comme l'ambiance et l'histoire du lieu. En fait, ils se retrouvent là où se trouvent les Champs lunaires mais plus particulièrement là où l'ambiance est fortement macabre, là où l'on s'est livré un jour à des activités cruelles. Ainsi, les Selenim savent que certains lieux leur sont interdits.

En ce qui concerne les Champs solaires, il est bien difficile de les rattacher à une réalité physique bien tangible. Au contraire, depuis la destruction de la Pierre Angulaire ils semblent errer mystérieusement et furtivement, davantage en liaison avec les fluctuations des Plans subtils que celles de la Terre. Enfin, s'agissant des Nexus, des manifestations soudaines, brèves mais spectaculaires, entourent quasiment toujours l'événement.

Parfois, un lieu peut devenir magique de façon très inattendue et très momentanée. Par exemple, un avion peut très bien traverser, le temps d'un instant, un Plexus d'Air se trouvant à plusieurs centaines de mètres d'altitude. L'avion devient alors enchanté le temps de cet instant: en plus des propriétés habituelles d'un Plexus, on peut ressentir des turbulences, observer des perturbations électrostatiques, voire des effets-Dragon. À l'inverse, certains lieux sont enchantés depuis des siècles et ils ont acquis un poids certain dans la trame magique et dans la culture légendaire de l'humanité. Il est rare que ce genre de lieux ne soit pas marqué par un édifice, fût-il sommaire, ou par une topographie repérable, et entouré de récits fantastiques. Une source sacrée, aux vertus miraculeuses et jadis lieu de culte païen. Un dolmen où se rassemblaient — et peut-être se rassemblent encore — des druides. Un lieu secret et prohibé parmi les catacombes. Il n'est d'ailleurs pas rare que ces lieux soient gardés. Par des personnes qui peuvent être profanes, lointains héritiers d'une tradition, comme une société secrète organisée et au courant des vertus du lieu qu'elle désire continuer à maîtriser.

LE PAYS BASQUE

Le Pays Basque a été jadis un de ces sanctuaires de Ka quasi épargné par la Chute. À l'époque du Sentier d'Or, un puissant Kaïm, Ibarolla, initia des humains afin de les rendre plus sages. Mais Ibarolla et son peuple furent contraints à l'exil par les autres Kaïm. Dans les lointaines montagnes où ils trouvèrent refuge, une petite Atlantys fut édifiée. Lors de la Chute, cette région était relativement éloignée de l'impact d'Orichalka. De plus, l'édifice magique mis en place servit en quelque sorte de bouclier à ce royaume. De telle sorte que la communauté fut épargnée et prospéra à l'abri des turpitudes du monde. Mais bientôt les Glaives prométhéens surgirent dans ce havre de paix et finir par capturer et enfermer Ibarolla dans les entrailles de la terre. Des milliers d'années plus tard, des descendants de ce peuple, les Basques, dont la langue tire ses origines mystérieuses de l'Énochéen, délivrèrent Ibarolla.

Ibarolla fut terriblement affligé de constater ce que son pays et son peuple étaient devenus. Son orgueil, mais aussi la folie qui l'avait envahi durant ces millénaires d'emprisonnement, le conduisirent à échafauder un projet des plus ambitieux. Ibarolla se mit en tête de réenchanter son pays. Pour lui, il s'agissait de rendre à cette région son autonomie magique, aussi proche que possible de celle-là même qui avait fait sa gloire d'antan. L'autonomie politique n'étant qu'un corollaire à tout cela. Ibarolla reconstitua le patrimoine occulte du Pays Basque. Parallèlement, Ibarolla prévit de dresser un état des Champs magiques recouvrant actuellement sa terre. À cet égard, il se lança, de prime abord, dans un inventaire des Enchantements atlantes de la région. Ensuite, il pourrait envisager les solutions applicables pour arriver à ses fins. Aujourd'hui Ibarolla est prêt à tout envisager.

Les diverses sociétés secrètes ne tarderont guère à se rendre compte de l'arrivée de ce nouveau protagoniste de l'occulte dans les parages. D'autant qu'Ibarolla est bien décidé à reprendre son hégémonie sur le monde occulte dans cette région — bien des Adoptés du Pape voient en lui un Prince potentiel ! Par la suite, bien d'autres attentions ne manqueront pas de se tourner vers lui. Mais Ibarolla est puissant, rusé et surtout déterminé. Gare à ceux qui se trouveront sur son chemin…

Enfin, il existe certains lieux, très rares, qui sont magiques en eux-mêmes. Des havres de paix et de pureté magique. Des lieux miraculeusement épargnés par la Chute, lointains vestiges de l'Atlantide. En Vision-Ka, ces lieux sont d'une fascinante beauté. Ils ont la pureté des Champs magiques et ne sont pas sans rappeler l'aspect des substances alchimiques qui ont pour effet de réveiller le Ka de la matière. Bien entendu, ils sont un terreau fertile pour des phénomènes tels que les Plexus. Mais ils précèdent ces derniers et existent de façon parfaitement autonome. Souvent, ces lieux sont dotés de propriétés magiques particulières, voire uniques. Ces lieux sont exceptionnels et jalousement gardés, notamment par la Tempérance. Les exemples sont rares et quand ils existent ils sont circonscrits à un très petit périmètre. Les lieux de ce type plus étendus sont de l'ordre du mythe. Néanmoins, encore récemment, des aventuriers se sont lancés à la recherche des traces de ces mondes oubliés. Et beaucoup de Déchus vivent encore dans la nostalgie chimérique de ces sanctuaires de Ka. Ces lieux raisonnent encore en eux comme le chant des sirènes : Thulé, Hyperborée, Arcadie…

Des lieux hantés

Certains lieux ne sont pas traversés par des Champs magiques. Et pourtant ils n'en demeurent pas moins comme les plus spectaculaires des lieux enchantés peuplés de créatures fantastiques. Ces lieux sont aujourd'hui très rares et ne délivrent leurs secrets que très parcimonieusement. Ils tirent leur aspect fantastique des créatures de Ka qui peuvent les habiter.

- Les **effets-Dragon** sont bien connus des Immortels. Ce sont ces créatures élémentaires qui émergent de façon chaotique des Champs magiques. Il n'est pas rare, en pratique, que ces créatures magiques naissent à la faveur d'un Plexus ou d'un Nexus. Mais elles peuvent très bien émerger d'un simple phénomène physique lié à leur Élément. Ces créatures sont liées à un lieu donné dans la mesure où ils disparaissent avec le phénomène qui les a fait naître. Certains sont visibles, d'autres ne le sont pas. Mais ils sont toujours à l'origine de perturbations inexpliquées dans leur environnement. Leurs variétés d'apparence et de comportement sont sans limite, sinon celle de votre imagination. Parfois ils se comportent comme le gardien d'un lieu. D'autres fois comme la simple expression d'une dégénérescence des Champs magiques. Les humains sont souvent effrayés et intrigués par les phénomènes surnaturels que provoquent les effets-Dragon, tandis que les Immortels redoutent leurs attaques.
- La **Narcose** est un phénomène mystérieux. Elle est la dispersion sans dissolution d'un Pentacle ou d'un Cœur. La conscience d'un Immortel Narcosé, éparpillée parmi les Champs magiques, se manifeste de façon primaire à travers la nature qui l'entoure. Le cas le plus connu est celui du non-retour du Nephilim dans sa Stase ou dans un simulacre dans un délai suffisamment rapide. La destruction de Stase est à l'origine de bien des Narcoses. Une attaque trop violente au moyen d'une arme en Orichalque peut provoquer le même résultat si le MJ le décide. En particulier dans l'hypothèse d'un coup qui aurait annihilé l'Immortel, mais qui disloquera alors le Pentacle de celui-ci. Enfin, une Narcose peut être provoquée par les Sciences

occultes. En tout état de cause, on ne peut comprendre une Narcose, ses manifestations, sa puissance, ses réactions, sans connaître le Nephilim qui en est à l'origine ; son Ka dominant, son caractère, son histoire, sa mort. Les manifestations de la Narcose sont en rapport avec les Ka de l'Immortel, mais aussi, dans une certaine mesure, avec ses humeurs primaires et inconscientes. Le lieu d'une Narcose est avant tout un lieu où s'est produit un drame : la mort d'un puissant Nephilim. Les manifestations de la Narcose peuvent se faire tantôt bienveillantes, tantôt hostiles.

Des architectures ésotériques

À la fin du Haut Moyen âge, aux balbutiements de l'Alchimie, quelques artisans initiés se penchèrent sur la question du rapport entre matière et Ka. Ils observèrent à quel point la façon de façonner un objet pouvait faire vibrer celui-ci en harmonie avec les énergies magiques. Ils se rendirent compte d'ailleurs que les grands maîtres artisans avaient empiriquement et intuitivement développé au fil des siècles des techniques perfectionnées qui leur permettaient de créer des objets ayant une très forte résonance magique. Dans cette lignée, les bâtisseurs de cathédrales, aidés voire guidés par les Synarques, créèrent des constructions extraordinaires du point de vue de leur architecture occulte.

De fait, ces bâtisseurs n'ont fait que redécouvrir une vérité bien connue dans des temps aussi glorieux que reculés.

Mais au-delà de leur résonance magique, les édifices architecturaux sont avant tout de formidables vecteurs pour transmettre savoir, information, tradition, ou pour marquer un territoire. Ainsi, les lieux publics, offerts à la postérité, taillés dans la roche, et se voulant le plus souvent éternels, offrent un support de choix pour porter les symboles et l'Histoire invisible.

Le temps des mégalithes

Avant la Chute, tout était évidemment plus facile. La Terre était densément baignée par de puissants Champs magiques. Finalement, le déplacement d'une simple roche perturbait légèrement le cours d'un de ces courants. Et il était alors très aisé d'appréhender les résonances énergétiques de la matière. C'est pourquoi les Kaïms se lancèrent dans de titanesques constructions et bâtirent Atlantide. Les constructions monolithiques qui furent édifiées étaient alors de véritables artefacts capables de catalyser les Champs magiques à une échelle insoupçonnable aujourd'hui. Des alignements de pierres colossaux conduisaient de gigantesques courants de Champs magiques pour les faire converger, puis pour les utiliser à diverses fins. De sorte que des phénomènes qui sont désormais considérés comme des événements naturels exceptionnels pouvaient alors être provoqués, élaborés, construits, à l'instar, ou plus exactement en même temps, qu'une architecture spécifique. De nos jours, bienheureux le possesseur d'un fragment de ces artefacts toujours capables d'agir sur les Champs magiques.

Après la Chute, ces édifices, ou du moins ce qui en restait, n'avaient pas totalement disparu. Et les connaissances liées à leur utilisation non plus. Néanmoins le maniement des Champs magiques était devenu extrêmement malaisé, comparé à cet âge d'or. Après la Chute, les Champs solaires étaient devenus quasiment intangibles. Pourtant, les tout nouveaux Nephilim tentèrent maintes fois de reconstruire des civilisations et des architectures occultes comparables. Ces civilisations ont transmis à la postérité des noms aujourd'hui mythiques. Et il est frappant de retrouver des architectures mégalithiques extrêmement semblables dans des civilisations aussi éloignées géographiquement. Ainsi, les alignements de menhirs et autres tumulus dressés en Bretagne et en Irlande par les Thuatha de Dannan ressemblent étrangement à ceux de Tihuanaco au Pérou. Et que dire des Géants de l'île de Pâques… On retrouve également un peu partout les inspirations des Synarques. Les vestiges d'antiques constructions pyramidales sont ainsi visibles à Plouezoch dans le Finistère comme au Monte-Alban au Mexique.

Les secrets de ces architectures si particulières ont aujourd'hui quasiment disparu. Néanmoins, de nombreux chercheurs ont à cœur de les retrouver. Ponctuellement, lorsqu'une découverte est faite ou se prépare, ou tout au long de leur existence, gagnés qu'ils sont alors généralement par la nostalgie de cette époque glorieuse mais disparue. Mais le plus souvent ils ne retrouvent que des gros cailloux sans intérêt. La plupart du temps il ne s'agit que des marques d'un phénomène magique. Un marquage effectué d'ailleurs souvent par des humains plus ou moins conscients de l'intérêt du lieu et qui auront entouré celui-ci d'un vague halo de fantastique et de surnaturel. Et le plus souvent, le phénomène en cause aura alors disparu ou se sera déplacé. D'une manière générale, même les plus grand sites ont tous dépéri faute d'un entretien magique suffisant au cours des siècles. Toutefois, il peut toujours arriver de mettre la main un jour sur un des rares vestiges de ces architectures si puissantes. En particulier sur des fragments d'artefacts qui tiraient leur puissance essentiellement de la matière même qui les composait. Ainsi, certains géologues ont ainsi découvert de mystérieuses pierres noires, de mêmes natures, sur des sites contemporains mais éloignés de plusieurs milliers de kilomètres…

Le temps des pyramides

Conçues pour renfermer les « aristocrates » égyptiens après leur mort, les pyramides furent édifiées sur les directives du clergé égyptien dans un but tout à fait utilitaire. Il s'agissait pour les Égyptiens de garantir le respect des termes du Compact : à la mort de leur simulacre les Nephilim devaient être enfermés et cesser de se réincarner pour des siècles et des siècles. Pour cela, ils conçurent ces tombeaux si spéciaux, dont la propriété principale était de repousser les Champs magiques qui auraient pu permettre aux Nephilim de se réveiller.

Alors qu'ils auraient pu être massacrés par des hommes armés d'Orichalque, de nombreux Nephilim acceptèrent de collaborer pour parfaire les connaissances des héritiers de Prométhée. En échange de cette initiation, ils auraient une place de choix au sein de la société égyptienne, aux côtés du clergé. Mais les initiés humains craignaient que les Immorterls développent leur puissance et les renversent un jour. Ils imposèrent donc aux Nephilim une incarnation limitée au terme de laquelle ils étaient enfermés dans leur simulacre grâce aux rites de l'embaumement. Cependant, les Mystes soupçonnaient qu'un Champs magique importun, un Plexus ou, un Nexus, pourrait risquer un jour de venir aider à réparer le Pentacle affligé.

Peu à peu, aidés par les Immortels participant au Compact et quelques Synarques, les disciples de Prométhée développèrent une architecture mortuaire de nature à réfracter ces Champs magiques. En effet, après avoir commencé à enfouir les Pentacles neutralisés dans des grottes — où ils savaient que les Champs magiques se faisaient plus rares —, les architectes élaborèrent des édifices capables de sevrer leur centre de tout Champ magique. Comme si ces derniers glissaient sur la construction.

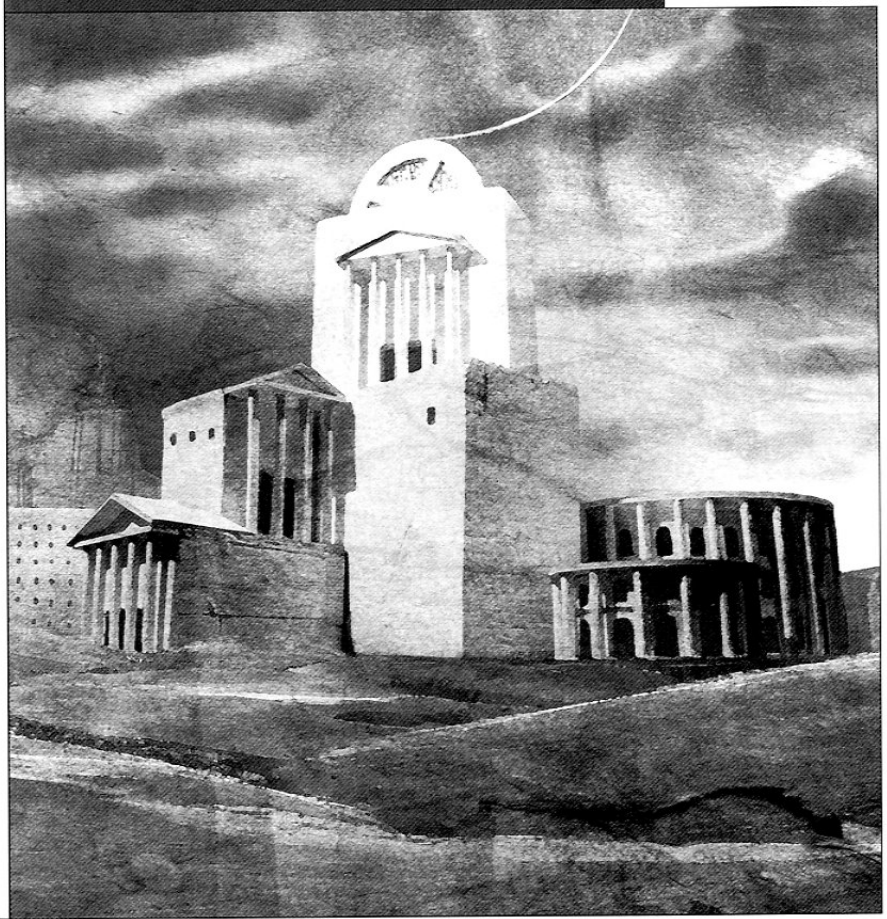
Ne restait alors que la possibilité d'aller chercher un simulacre emprisonnant un Pentacle de ses propres mains. Mais, comme nous le savons aujourd'hui, l'entreprise était des plus difficiles et des plus périlleuses dans une telle forteresse emplie de pièges et sevrée de toute magie élémentaire.

Le temps des cathédrales

Les bâtisseurs de cathédrales étaient tous initiés aux rudiments de l'Alchimie grâce à l'inspiration de la Pierre Angulaire.

Les principes qui dirigent ce que l'on pourrait appeler l'architecture magique sont infiniment subtils et complexes. Ils n'ont rien à voir avec une logique euclidienne. La matière elle-même, la façon de la façonner, de l'agencer, de l'orienter en un lieu donné en fonction des Champs magiques et des Maisons astrologiques, peuvent modifier du tout au tout la résonance magique de l'édifice. Ainsi, trouvera-t-on certaines conceptions architecturales qui ont pour propriété de focaliser les Champs magiques, facilitant ainsi certaines pratiques ou même permettant la formation de Plexus ou de Nexus lors de certaines Conjonctions. Il est certain aujourd'hui que la Roue de Fortune avait entrepris à cette époque de recréer un réseau magique recouvrant l'Europe. Malheureusement, ce projet, trop ambitieux, échoua.

Mais que l'on ne s'y trompe pas : l'écrasante majorité des églises gothiques ou romanes ne comporte aucune propriété magique. Et pourtant il n'est pas rare que ces édifices présentent malgré tout un intérêt ésotérique. En effet, pour l'Humanité, mais aussi pour tous les initiés, l'architecture est un vecteur symbolique de choix. Pour



l'initié, il s'agit le plus souvent moins de modifier les Champs magiques que de simplement laisser une trace… de sa puissance, de sa présence, de son savoir, de son histoire. Ainsi, les lieux de culte regorgent de signes ésotériques. Le plus souvent, ces signes ne sont pas spécifiques à la tradition des seuls initiés. Mais parfois, plus rarement, ils constituent un message pour l'initié. De même, il peut arriver de retrouver, en Vision-Ka, quelque inscription en Énochéen, message secret que son auteur aura voulu réserver à ses frères. Plus couramment, les vitraux, peintures, sculptures, et cryptes, peuvent porter le témoignage du passé occulte du lieu, sous des formes extrêmement diverses. Enfin, il convient de bien noter que les architectures aux réelles propriétés occultes ont été maintes fois copiées, de sorte que l'on peut retrouver de façon récurrente les mêmes signes ésotériques sans que cela ne préjuge de la qualité magique d'un édifice

LES ACTEURS

M. ET Mme. TOUT-LE-MONDE

La première et la plus considérable organisation de curieux, et autres empêcheurs de tourner en rond, est constituée par la formidable multitude d'observateurs lambda, aussi omniprésents qu'ignorants. Ils épient, volontairement ou non, les moindres faits et gestes des protagonistes du monde occulte contemporain. Ils sont la première source d'information. Mais aussi la première cause de perturbation. Ils sont la première marche vers la sapience. Pour tout Immortel, ces humains sont l'incarnation de ces agaçantes et futiles contingences propres à l'univers profane. Ils doivent apprendre à composer avec elles au quotidien, ou risquer de voir leur essence magique submergée et finalement broyée par elles.

Les plus grands secrets sont d'abord vus et connus par le citoyen lambda. Et un événement des plus communs, vu et rapporté par le profane, peut être la faille pouvant conduire l'initié suffisamment sage et clairvoyant vers la vérité. Mais si chaque Immortel doit comprendre que le vulgaire renferme des informations des plus précieuses, il doit aussi accepter l'idée qu'y accéder n'est pas si facile. Philosopher avec le patron ivrogne du café du commerce, débattre hypocritement avec un politicien local snob et véreux, sortir en boîte avec une villageoise néopubère travaillée par ses hormones, gagner la sympathie du petit morveux qui a tout vu mais ne veut rien dire simplement parce que c'est… un petit morveux (!), lier amitié à l'intérieur d'un club échangiste provincial à l'hygiène douteuse, etc. Nous sommes loin des antiques et puissants focus, des Plexus et Nexus et des autres mondes magiques. Mais l'Immortel doit comprendre que les sentiers de l'Agartha sont parfois, et même souvent, extrêmement boueux. Et c'est justement l'occasion pour lui d'assimiler concrètement ce que signifie d'être un… Déchu, un Maudit, ou un Révélé. À savoir être d'abord un simulacre au milieu des profanes. En d'autres termes, les joueurs de *Nephilim*: *Révélation* doivent apprendre à fondre leur personnage dans la masse, à passer inaperçu aux yeux des hommes. Le rôle du MJ est bien évidemment de jouer avec ces tentatives, d'agacer ses joueurs avec toutes sortes de curieux au moment opportun.

L'Immortel ne doit pas non plus sous-estimer le commun des mortels; en essayant de faire fi de lui ou de passer outre. Le MJ averti doit veiller à faire comprendre que l'usage systématique de la puissance, notamment magique, n'est pas une solution viable à terme. La force et la magie ne permettent pas d'obtenir exactement les mêmes indices que la confiance et la persuasion. On peut obtenir par la contrainte telle ou telle information précise; mais le commun des mortels ne sait pas ce qui est important ou pourrait le devenir. Aussi, pour rassembler les pièces du puzzle d'une intrigue occulte, la libre discussion et la confidence sont toujours plus fructueuses que l'usage de la violence aveugle. De plus, les Déchus doivent comprendre que l'utilisation de leurs pouvoirs, si elle est bien commode, peut aussi être la source d'une spirale infernale si elle venait à être découverte. Autrement dit, réaliser de nuit, pendant plusieurs heures, un gigantesque pentacle garni de fleurs phosphorescentes pour découvrir ce qui s'est passé là les jours ayant précédé est… beaucoup plus dangereux qu'une simple enquête de voisinage. Et pas forcément plus efficace. Les joueurs de *Nephilim*: *Révélation* doivent comprendre l'obligation de respecter l'environnement profane de leur personnage en évitant de le brusquer de quelque façon que ce soit. Les trop grandes négligences, gaucheries et autres imprudences attirent toujours la venue d'un M. et Mme Tout-le-monde. Ces derniers sont la seule arme du MJ pour que l'univers profane de *Nephilim*: *Révélation* reste profane.

Un monde profane

Dans l'apprentissage de la maîtrise de leur environnement humain, l'Immortel doit apprendre à respecter les institutions étatiques en place. Même s'il sait combien elles sont relatives et contingentes; lui qui a traversé des siècles et des siècles. Et même si l'idée de se soumettre à ces ridicules autorités humaines est difficilement supportable pour son orgueil. Après avoir appris la modestie et la discrétion avec M. et Mme Tout-le-monde, il devra apprendre à respecter certaines limites et à accepter l'autorité des humains. Autrement dit, même s'ils peuvent faire beaucoup et même à peu près ce qu'ils veulent, les Immortels doivent savoir s'abstenir, ou du moins se modérer.

En pratique, les forces de l'ordre sont plus souvent une gêne qu'une aide. L'hypothèse n'est malheureusement pas d'école. Quand les forces de sécurité doivent-elles intervenir ? Quand faut-il laisser faire ? Un peu de réalisme et un zeste de pragmatisme permettent de répondre efficacement à ces questions. Il faut d'abord que le MJ considère les risques de se faire remarquer pris par ses joueurs. Objectivement, par rapport à leurs actes et au niveau de sécurisation de l'environnement que ces derniers viennent perturber. Subjectivement, en cas d'hésitation sur la conduite à tenir, en tenant compte des excès qu'ils seraient par trop tentés de commettre. Il faut ensuite considérer la capacité d'intervention des forces de l'ordre alertées. L'endroit à atteindre, l'heure, le temps passé sur place par les personnages, etc.

Un monde occulte

Enfin, et par-dessus tout, l'Immortel doit apprendre à maîtriser les secrets. À les préserver, tout en sachant les mettre à jour. À faire émerger l'information sans la divulguer. À voir sans être vu. À cet égard, la presse et les médias en général, sont pour lui un partenaire incontournable. Source considérable d'informations et danger redoutable de la révélation. Cherchant toujours à voir ce qui ne doit pas être vu, à savoir ce qui ne doit pas être su et surtout racontant abondamment ce qui ne doit pas être raconté, l'Immortel doit comprendre que, à un moment donné, il devra inévitablement manipuler une plus ou moins grande partie de la collectivité humaine, pour en obtenir ce dont il a besoin, ou pour éviter qu'elle ne sache ce qu'elle ne doit pas savoir. Les médias sont les instruments privilégiés de ces manipulations.

Tout d'abord, les médias constituent un formidable réservoir de connaissances assez facilement accessibles. Les archives des journaux, aussi bien que les souvenirs des journalistes, sont une véritable mine. Derrière un simple fait divers, peut se cacher un événement ésotérique majeur. Or, ce fait divers aura été relaté, analysé, photographié et archivé, au minimum par le journal local. Un monument, une inscription, un vestige, un indice a disparu ? Êtes-vous sûr qu'il n'a pas été photographié jadis pour le compte d'un quelconque média ? Des renseignements sur telle figure locale qui pourrait être un dangereux protagoniste de l'occulte sont introuvables ; peut-être ont-ils été divulgués innocemment naguère dans le cadre d'un simple reportage de proximité. D'autant que cette somme d'informations est souvent bien regroupée, classée, fichée, avec des recoupements possibles grâce à des bases de données internes. Enfin, les journalistes eux-mêmes sont parfois intarissables. Implantations locales, professionnalisme, indics ; ils auront plus d'une fois un temps d'avance sur les occultistes parachutés d'on ne sait où. Or, un journaliste est aussi curieux que bavard. En fait, il a le sens de l'échange. L'échange d'informations. Mais il faut agir avec doigté car un journaliste ne recueille pas les informations simplement pour satisfaire sa curiosité. Il les recueille pour aller plus loin, creuser les choses et finalement… les divulguer.

Voilà pourquoi il faut savoir ne pas aller trop loin. Car les médias sont souvent ceux qui feront que diverses communautés humaines seront alertées et s'intéresseront de trop près aux affaires des initiés.

« Une secte sataniste interpellée au milieu des ruines du château de Montségur ; les protagonistes se sont confrontés aux forces de l'ordre au moyen de fusils mitrailleurs et au milieu de plusieurs pentacles… ». La presse peut être l'ultime punition. Le moyen pour le MJ de montrer que la règle n° 1 de la tradition est le secret.

LA FRANCE

En campagne, la force de référence est la brigade de gendarmerie. De nuit, seuls un ou deux gendarmes arrivent rapidement dans un premier temps. D'autant qu'ils ne sont pas censés imaginer avoir à faire à des foudres de guerre. Puis arrivent les renforts qui se sont réveillés. Comptez une dizaine de gendarmes opérationnels pour une brigade dans un village moyen. De jour, l'intervention des forces de l'ordre est évidemment plus rapide et plus importante en terme d'effectif.

En ville, le commissariat de police est le plus prompt à réagir. Les forces de l'ordre sont souvent mieux préparées à la perspective d'affronter une sérieuse opposition, délinquance urbaine oblige.

Heureusement, ces autorités, et notamment la police, sont parfois une aide et une source importante d'information. Le fait est qu'elles disposent d'importants moyens d'investigation et de renseignement. Les dossiers d'enquêtes, en cours ou classés, peuvent bien sûr être une mine d'indices. Il y a également les renseignements généraux sur les biens et les personnes. Sur ce dernier point, il est important de ne pas surestimer les capacités de la police en dehors d'une instruction judiciaire. Pour faire simple, le MJ doit en rester à ce qui à un moment ou un autre a pu faire l'objet d'une quelconque déclaration auprès d'une administration. Même un bon contact dans la police ne peut pas livrer le détail des comptes en banque d'une personne qui n'est susceptible d'aucun reproche. Avoir des relations reste le meilleur moyen, mais il ne faut pas oublier le temps que celles-ci — qui ne sont que rarement directement impliquées — mettent à obtenir et à communiquer ces informations.

L'homme étant faible, la corruption est aussi une solution envisageable. Et parfois, cela peut consister en bien peu de chose. Pensez à Dédé, le brigadier du village, qui aime tant qu'on lui offre un petit rouge et discuter le bout de gras après une journée de travail harassante, vers 17 h 30, et jusqu'à… tard dans la nuit.

Une manière habile de nuancer les réactions des médias est de considérer le fait que les Arcanes Majeurs ou mineurs ont compris l'importance des médias. Et que, pour cette fois, unis dans la loi du silence, ils s'évertueront à limiter les effets d'un dérapage. Qu'il s'agisse d'Arcanes Majeurs ou d'Arcanes mineurs, personne n'a intérêt à voir s'élargir le champ de l'initiation. Les Templiers, l'Empereur et l'Impératrice sont particulièrement bien implantés. Mais ce sont surtout les Phalangistes de la Maison-Dieu qui sont opérationnels pour ce type d'intervention urgente. Surveillance, manipulation ou action plus « radicale » si nécessaire, ils peuvent être, une fois n'est pas coutume, les sauveurs des Immortels indélicats. Au journal de titrer alors plus sobrement « Une rave techno-gothique tourne mal à Montségur ».

LES **CURIEUX**

Les occultistes en herbe

L'ésotérisme est un concept largement assimilé et connu des hommes. Certains diront que si tout avait été toujours parfaitement accompli, les humains n'auraient pas aujourd'hui conscience de la dichotomie entre ce qui est su et ce qui est caché. Ils seraient en leur état initial, innocentes brebis jouissant en milieu du Jardin d'Éden. Mais le fait est que, depuis Prométhée, les humains cherchent à accéder à un degré d'initiation supérieur. Y compris ceux qui ne rentrent pas dans la très restreinte catégorie des initiés. Par vocation, par curiosité, ou par passion, chacun à sa façon, de près ou de loin, s'intéresse à l'occulte. Comme si le feu apporté par Prométhée avait laissé une profonde cicatrice dans la mémoire collective de l'Humanité.

Mais certains le font de manière plus sérieuse, plus active et plus organisée. Ils se regroupent, à plus ou moins grande échelle, pour pouvoir eux aussi accéder

THE VIRTUAL ARACANA RING

Parmi les nombreux clubs et autres réseaux d'occultistes, l'un d'eux pourrait être amené à jouer un rôle certain parmi les futures intrigues occultes agitant ce monde. Il s'agit d'un réseau purement virtuel, basé entièrement sur les nouvelles technologies de communication et d'information, et baptisé « The Virtual Arcana Ring ». Son génial créateur est l'ingénieur et consultant Jacob Mac Geal. De père écossais et de mère suisse, ce surdoué de l'informatique et de la systémique est venu travailler très jeune dans la Silicon Valley puis pour la DARPA, vénérable créateur (militaire) de l'Internet, et a activement participé au développement grand public de « la toile ». Ce quadragénaire est aujourd'hui mondialement reconnu dans le microcosme des nouvelles technologies comme un expert visionnaire et un stratège averti. Mais personne n'imagine qu'il met en pratique ses théories et ses connaissances en matière de réseaux virtuels pour développer une entreprise ésotérique de premier plan.

Dès les premiers balbutiements de l'Internet, Jacob a voulu collecter et échanger des informations ou réflexions par ce moyen sur sa passion première : l'occultisme. Mais très vite il a imprimé un caractère élitiste, scientifique et confidentiel à sa démarche. Au sein du Virtual Arcana Ring, pas d'hurluberlu ou d'exalté. Des passionnés, à la rigueur. Du moment que chacun garde une approche rationnelle et scientifique de haut niveau. Pas de relations sociales non plus, comme il en existe normalement, même dans les arcanes les plus rigoureusement organisés.

Les vertus des réseaux virtuels ont été poussées à l'extrême. Anonymat absolu. Interdiction de tout contact physique ou même simplement visuel ou auditif. Le réseau n'existe pas. Chaque membre travaille pour le réseau. Le réseau travaille pour chaque membre. Mais personne ne connaît autre chose du réseau que lui-même. Personne sauf Jacob Mac Geal. C'est lui qui vous fait rentrer sur le réseau. Puis qui, à votre insu, vous regarde évoluer, progresser, chercher, converser, de plus ou moins près, et de plus ou moins souvent. Le réseau n'est qu'une myriade de chat, de sites FTP, de pseudonymes contactant d'autres pseudonymes variables selon des moyens non moins variés. Chaque membre aura sa vision de ce qu'il croit être le réseau. Une vision que lui aura suggérée Mac Geal qui est le seul à contrôler les développements du réseau. Et lorsqu'une nouvelle impulsion est donnée, il se contente d'en regarder les conséquences et développements, dans une logique purement systémique.

Chaque membre est un scientifique appliquant une méthode scientifique. Personne n'est pas là pour se faire plaisir. Pour prendre ses rêves pour des réalités. Il s'agit de collecter et réunir les informations les plus fiables sur un sujet donné pour essayer de les analyser et ensuite en faire la synthèse et éventuellement en tirer des conclusions et aller plus loin. Cette approche couplée à la puissance du réseau rend l'organisation particulièrement redoutable, car elle possède une forte capacité d'information mais aussi une capacité certaine à trier le grain de l'ivraie. Déjà certains membres sont convaincus de l'existence de ce que nous savons être les arcanes mineurs. Ils connaissent même des bribes de leur organisation. La documentation sur les phénomènes magiques et autres événements ésotériques est également d'une pertinence remarquable, que les membres du réseau sont d'ailleurs loin de soupçonner ! Jacob quant à lui est désormais rongé par une question : est-il donc vraiment possible qu'il existe une… comment appeler cela… « histoire invisible » ?

À l'heure actuelle, la progression du réseau est exponentielle. Les membres suivent de plus près l'actualité. Ils se rapprochent de l'action au lieu d'être simplement rivés sur leurs livres ou leurs claviers. Surtout, le réseau leur permet de comprendre et de recouper les informations qu'ils trouvent avec une vitesse impressionnante pour des profanes. Mais il a également une faiblesse : chaque membre reste en définitive inexorablement isolé des autres…

chercheur isolé fou furieux qui parcourt les égouts de Rennes-le-Château avec sa poêle à frire, au cercle occultiste mondain et international. En passant bien sûr par le club local recensant OVNI ou phénomènes paranormaux. Sans oublier la secte sataniste à l'affût du moindre signe « exotisant » pouvant émaner de sympathisants potentiels. En tout cas, difficile d'éviter ses curieux longtemps lorsque l'on s'implique dans une intrigue occulte. D'une manière générale, chaque village compte au moins un curieux parmi ses habitants alors que les lieux présentant — depuis peu ou depuis longtemps — un intérêt occulte particulier, il se trouve quelques passionnés itinérants de l'ésotérisme. Inévitablement, ces hommes et ces femmes croisent un jour ou l'autre la route des initiés, quels qu'ils soient.

Comment gérer alors ces fous ? Il faut se rappeler que « le fou, tôt ou tard, met les templiers sur le tapis. (…) Il y a aussi les fous sans templiers mais les fous à templiers sont les plus insidieux. Au début, vous ne les reconnaissez pas, ils ont l'air de parler normalement et puis, tout à coup… » (Umberto Ecco, in *Le Pendule de Foucault*). Là réside l'intérêt de ces étoiles filantes de l'occulte. Impliqués au plus près d'une intrigue locale et/ou copieusement documentés et renseignés sur une énigme majeure de l'Histoire invisible, ils sont les receleurs des plus beaux indices mais surtout des plus grandes sottises. Du fil d'Ariane, mais aussi de l'amorce de toutes les fausses pistes. L'initié voit d'abord un personnage intrigant, pertinent, semblant connaître des choses remarquablement intéressantes, et susceptible de l'aider. Puis il déchante en se rendant compte qu'il s'agit d'un de ces « fous » et le laisse tomber avec condescendance. Pour s'apercevoir ensuite, à temps ou non, qu'il détient néanmoins des informations cruciales sans même le savoir. Il appartient au MJ de jouer avec ces personnages, de faire crouler les investigateurs sous les informations les plus diverses, toutes plus fausses voire plus folles les unes que les autres ; mais pour mieux glisser ensuite, parmi elles, la véritable pépite parfaitement insoupçonnable. Seuls les plus méritants, les plus sages, ou les plus chevronnés sauront trier le grain de l'ivraie.

LE CAS YOHANN TEMPLARD

Le psychiatre lyonnais de renom Yohann Templard a remarqué, d'abord par hasard, de bien curieux caractères communs à certains phénomènes psychopathologiques, à savoir ceux résultant d'une réincarnation non lié au décès du simulacre et décrits plus haut (Yohann Templard a été consulté par deux patients souffrant de ce syndrome quasiment coup sur coup ! Et s'est souvenu ensuite d'un cas similaire étudié il y a une dizaine d'années). Il a décidé d'approfondir le sujet en effectuant un certain nombre de recherches, notamment en contactant d'éminents confrères en France puis dans le monde. Un petit cercle de spécialistes s'est ainsi constitué autour de cette question. Aujourd'hui, il continue à rassembler les cas connus et à les analyser. Les informations ainsi récoltées de ces patients si étranges pourraient constituer une véritable bombe. En effet, chacun d'entre eux a révélé des bribes plus ou moins importantes de la sapience du Nephilim qui à un moment donné l'a incarné. Le résultat final est impressionnant ! Effrayant même pour tout initié. Et beaucoup de ces psychiatres sentent qu'il y a quelque chose à approfondir, une cohérence à découvrir, bref une synthèse à faire…

Les scientifiques zélés

Certains humains sont des chercheurs professionnels. À la différence de ceux que nous venons d'évoquer, ils ne cherchent pas spécifiquement dans le domaine de l'occulte. Au contraire même. En revanche, ils disposent de moyens souvent plus conséquents : compétences, moyens procurés par des organisations gouvernementales ou non, etc.

Le chemin emprunté par ces scientifiques zélés peut parfois croiser celui des quêteurs de l'occulte, car ces hommes surveillent le terrain de l'ésotérisme, souvent sans le savoir. Il peut s'agir de l'archéologue qui fouille les ruines d'un temple dédié au culte antique dédié à un Immortel, ou un sanctuaire d'aristocrates de l'Égypte antique ; le philologue consacrant sa thèse à l'énochéen et autres langues mystérieuses ; l'anthropologue qui rédige une géniale synthèse sur les croyances et pratiques religieuses dans le monde ; l'historien qui retrouve et exploite les archives d'une commanderie oubliée du Moyen-Âge ; voire le savant qui croit percevoir des similitudes entre les expériences les plus récentes en matière de physique nucléaire et certains traités… d'Alchimie. Et derrière eux se trouvent des soutiens de centre de recherche public, ou de laboratoire privé, d'université, voire d'obscurs mécènes. Cet imbroglio ne manque évidemment pas de compliquer la tâche de ceux qui doivent se mettre sur leur chemin pour les devancer ou les évincer.

Le problème peut être d'autant plus aigu que parfois les scientifiques zélés traitent directement d'un thème intimement lié à la tradition mais sans le savoir. Enfin, du moins au début de leur recherche… D'ailleurs certains ont bien cerné le phénomène, et, comprenant qu'ils n'étaient pas les seuls à essayer de porter un regard scientifique sur certains phénomènes paranormaux, ou, plus généralement, sur des sujets à consonance ésotérique, ils ont décidé de se regrouper. Pour échanger des idées, des informations, tenter des recoupements.

Les polices spécialisées

Les autorités policières et judiciaires ne sont pas seulement passives face aux phénomènes liés à l'occultisme. Quelques-unes se sont même spécialisées dans le domaine des crimes et autres délits ayant trait de près ou de loin à l'ésotérisme et au surnaturel. Cela est notam-

ment vrai au niveau de la lutte contre les sectes. Bien que cela soit loin d'être officiel, les ministères de la justice de par le monde ont créé, de façon purement informelle, ce qu'on pourrait appeler des sections anti-sectes. Un peu à l'instar des sections antiterroristes. Toutes proportions gardées.

Par ailleurs, les humains ont développé de formidables institutions de renseignement, de surveillance, d'espionnage et de contre-espionnage. La plupart de ces institutions sont d'ailleurs des proies évidentes pour toutes les sociétés secrètes, Arcanes mineurs et Majeurs. Mais aussi des ennemis potentiels; car il ne faudrait pas penser qu'elles sont toutes absolument noyautées; de A à Z, privées de toute indépendance. Même si beaucoup de maillons clés sont contrôlés, il reste, et il restera toujours, quelques électrons libres. Les sociétés secrètes ne sont pas derrière chaque agent. Certains travaillent en toute indépendance. Indépendance qu'ils ont même tendance à cultiver, parfois au grand dam de leur hiérarchie. Parce que parfois ces agents trouvent ce qu'ils n'auraient pas dû trouver.

Enfin, la loi du silence imposée aux initiés, même entre farouches ennemis, est bien sûr loin d'être absolue. Les croche-pieds et autres dénonciations sont des pratiques assez courantes; ces institutions gouvernementales sont alors un moyen et une arme dans la guerre occulte.

Enfin, il convient de mentionner les groupes d'intervention spécialisés. Les institutions étatiques ont parfois des moyens que même les plus puissantes sociétés secrètes n'ont pas, ou difficilement et en nombre très limité. Le contrôle de ces forces devient alors un enjeu d'importance. Les groupes d'intervention spécialisés peuvent être une force décisive dans un conflit ouvert ou pour débloquer rapidement une situation décisive. Quelques Arcanes mineurs et Majeurs ont réussi à infiltrer en très haut lieu certains de ces groupements, de sorte qu'ils ont la maîtrise d'un ou deux groupes d'intervention. Des forces de frappe redoutables mais qu'ils ne peuvent bien sûr qu'utiliser avec une extrême parcimonie. De façon notoire dans les grandes instances occultes, l'Empereur et la Maison-Dieu ont jeté leur dévolu sur bien des structures judiciaires armées, alors que le Bâton contrôle plutôt des forces militaires. Bien entendu, si les circonstances le justifient, des groupes parfaitement indépendants pourraient intervenir. Autrement dit, il peut arriver que le Nephilim, occultiste chevronné qui a traversé les siècles, soit aveuglé par l'importance de sa quête occulte et qu'il en oublie qu'il viole gravement les règles de la société dans laquelle il évolue pour arriver à ses fins, aussi élevées soient elles. S'il commet un braquage, le GIGN pourra intervenir et cela en toute indépendance cette fois. S'il participe à un trafic pour récupérer quelque objet de collection, il pourra avoir à faire au département d'Interpol spécialisé dans le trafic d'objets d'art. S'il commet des crimes, à la brigade criminelle, à la lutte contre le grand banditisme et ainsi de suite.

LA CELLULE ÉTRANGE

En fait un sobriquet inventé par ses propres créateurs. Par autodérision. « Cellule » parce que ce petit groupe a été constitué au départ au sein du… CNRS. Comme si un nouveau département de recherche avait été créé. De façon purement officieuse bien sûr. « Étrange » parce que ce département a pour objet de partager les expériences curieuses qu'ont pu vivre ou étudier ces gens pourtant si sceptiques de nature. D'ailleurs, au début, ces réunions avaient un peu des allures de thérapies de groupe pour scientifiques troublés par certaines découvertes. Il ne s'agit pas d'un groupe de travail. Les composantes sont beaucoup trop éclatées pour ça. On y trouve des sociologues, des physiciens, des historiens, des astronomes, des psychologues… et il n'y a pas non plus un domaine de recherche ou un créneau particulier. Il s'agit davantage d'échanger des points de vue, des expériences et se poser la question de savoir comment il faut réagir face à ces sujets quelque peu tabous pour de telles personnalités. Parler ? Se taire ? En fait c'est organiser le secret qui est souvent la réponse, voire le rôle de cette cellule. Cela peut aussi être l'occasion de nouer des contacts également. Et il reste qu'au final ces petites réunions créent une grande émulation collective et que des informations parfois de la plus haute importance circulent et sont diffusées au sein de ce cénacle.

Parmi les membres de la Cellule étrange, quelques-uns ont fait un grand pas vers l'initiation. Parce qu'ils ont découvert que le monde qu'on leur propose depuis le début n'est qu'une apparence, voire une supercherie. Il s'agit d'ailleurs des véritables fondateurs de ce groupe. Contrairement à la version officielle présentée à la majeure partie de ses membres, la Cellule étrange n'est pas née de façon aussi candide et spontanée que cela. Il s'agissait pour ces découvreurs de créer, d'une part, une solidarité entre eux face à ces révélations si troublantes et de réaliser, d'autre part, un réseau pouvant les aider à approfondir leur nouvelle vision du monde et continuer leur Initiation. D'ailleurs la terminologie de cellule a une autre raison d'être : c'est que ce groupement français fait partie d'un ensemble plus vaste à l'échelle internationale. Les scientifiques de très haut niveau, c'est bien connu, échangent leurs travaux et réflexions à travers le monde. Ils se connaissent tous dans leur domaine. Et le cas des quelques découvreurs français n'est bien sûr pas isolé. Et ces derniers sont rentrés en contact avec d'autres de ces « initiés du troisième type ».

CEUX QUI SAVENT…

Les rescapés de l'incarnation

Les archives secrètes de quelques cénacles de l'Impératrice en attestent : certains humains, *a priori* parfaitement profanes, n'ayant jamais été initiés — du moins classiquement —, seraient dotés de connaissances extraordinaires propres à les qualifier… d'initiés ! Informations sur certaines intrigues

occultes, langues perdues depuis des siècles, connaissance de bribes de l'histoire invisible, de bribes de sciences occultes voire des facultés rappelant fortement la Vision-Ka sont dans le domaine des « pouvoirs » de ces mortels.

Précisément, ces facultés sont souvent propres aux Immortels. Après études de ces cas, rapportés dès l'époque des Compacts secrets, il semblerait que, le plus souvent, le phénomène ait été précédé par une désincarnation. En d'autres termes, l'humain aurait été « possédé » par un Nephilim, puis celui-ci aurait été chassé du corps par une cause autre que la mort du simulacre. Ces causes sont mal connues. Les techniques d'exorcisme, maîtrisées par plusieurs Arcanes mineurs, sont de celles-ci. L'anéantissement du Nephilim sans décès du simulacre est une hypothèse très plausible. Enfin, certains Adoptés de la Tempérance pensent que la brusque perte de puissance du Nephilim pourrait permettre, au cours d'une période d'Ombre et durant une conjonction astrologique défavorable, à un humain possédant un Ka-Soleil suffisamment puissant, de rejeter définitivement l'emprise du Nephilim.

Le Ka-Soleil du sujet aurait été affecté par la domination plus ou moins longue du Nephilim sur celui-ci. Il en résulterait que l'humain aurait conservé une partie des connaissances, voire des compétences du Nephilim. Ses souvenirs aussi parfois. Très souvent, on constate corollairement une atteinte des facultés psychologiques de l'ancien simulacre. Angoisse, déprime, troubles obsessionnels du comportement, voire névrose, schizophrénie, autisme, etc. Voilà des M. et M^me^ Tout-le-monde qui pourraient bien apparaître comme de véritables OVNIS aux yeux des initiés, et notamment des Immortels qui croiseraient leurs chemins. Le maire d'un petit village qui spontanément et inconsciemment reconnaît des frères et les accueille en hébreu voire en énochéen ; un autiste qui en sait plus sur l'Histoire invisible que les Immortels des joueurs, un fou à lier qui les devance dans leur enquête… Bref, de sérieuses sources d'indices. Ou de sérieux concurrents !

LA NSA

La National Security Agency des États-Unis d'Amérique. Ou, plus précisément, le réseau d'écoute et de surveillance électronique mondiale trivialement appelé « Grandes Oreilles ». Une fois n'est pas coutume, les médias ne donnent qu'un pâle reflet de la réelle capacité de ce réseau : il est théoriquement possible d'enregistrer absolument toute transmission électronique de données dans le monde. Et parallèlement, la NSA dispose d'un formidable système informatique pour trier et, le cas échéant, décrypter les informations ainsi dérobées. Des problèmes analogues sont posés par les autres agences nationales de renseignement dans le monde. Mais seul la NSA constitue un véritable danger compte tenu de ses moyens si exceptionnels.

Parce que, même si la NSA est bien sûr largement infiltrée, le nombre et la nature des informations détenues par elle restent un danger potentiel, dans la mesure où elles peuvent toujours être dérobées. D'autant qu'aucun Arcane mineur ou Majeur ne contrôle la NSA à lui seul. Au contraire, il s'agit en ce moment d'une véritable foire d'empoigne ! Et parce que certains agents profanes sont aussi curieux et zélés qu'indisciplinés dès qu'on leur met entre les mains d'aussi beaux jouets. Et c'est ainsi que certains d'entre eux ont déjà découvert le pot aux roses : l'existence des sociétés secrètes et leur puissance, des intrigues occultes contemporaines mais souvent reliées au passé, voire l'existence des Immortels et de leurs pouvoirs magiques. Les Arcanes Majeurs, les Arcanes mineurs, la Cellule étrange, le juge Renard, la DST, Mac Geal, et bien d'autres encore soupçonnent leur existence. Et essaient de « rentrer en contact » avec eux ! mais déjà, pour prendre acte de ces nouvelles données, les forces occultes ont commencé à infléchir leurs méthodes de communication. Un retour à des techniques plus primaires et un développement des instruments magiques sont de rigueur.

Et à côté de cela, comme nous venons de le voir, une véritable course poursuite (plusieurs même) s'est engagée. Généralement sans savoir exactement après qui d'ailleurs. Voici quelques-uns un des cas les plus brûlants. Mickael Plaster, agent de la NSA en Écosse, a trouvé et « emprunté » des données démontrant l'existence du satellite que possèdent les Templiers ; et incidemment les moyens de le localiser voire de le pirater. Rapidement convaincu des problèmes qu'il pourrait ainsi s'attirer, il a tout simplement décidé de disparaître dans la nature, et de retourner vivre parmi des marginaux de la balle à travers le monde, comme durant sa prime jeunesse. Antonio Bulestro, agent américain d'origine chilienne, a quant à lui trouvé les clés des plus importants codes secrets d'une mystérieuse nébuleuse d'organisations clandestines, qui n'était autre que… la Maison-Dieu. Enfin, l'ingénieur en sécurité informatique taïwanais Manh Chu Benesaï a tout simplement réussi à pénétrer dans le système de la NSA. Il vit actuellement dans un avion, protégé par la mafia russe.

Quand les chercheurs trouvent

Parfois, le pire arrive malgré tout. À force de chercher là où ils ne devraient pas, certains finissent par trouver. Par eux-mêmes. En marge de toute organisation secrète. Une question délicate se pose alors. Comment gérer un tel événement ? Du point de vue du principal intéressé, qui sera souvent le plus désemparé de tous. Et du point de vue des sociétés secrètes (si jamais elles sont au courant), qui seront tiraillées entre plusieurs aspirations contradictoires. Cela peut être le nœud d'une intrigue occulte majeure.

D'abord désarçonné et reclus, le découvreur cherchera généralement à « en parler » à des personnes de confiance, puis à des personnes susceptibles de l'aider dans ses nouvelles recherches. Ainsi,

dans chaque grand état des pays les plus développés, il existe des groupes de savants créés ou contrôlés par des initiés. Les arcanes ne soupçonnent pas encore l'existence de ce réseau d'une poignée de scientifiques. Réseau qui n'a d'ailleurs pas de nom, ni d'existence vraiment formalisée. Ils n'en ont au mieux qu'un aperçu tout à fait parcellaire, à travers des soupçons portant sur les travaux de l'un des membres par exemple. Pourtant, la somme des connaissances déjà réunies ou à venir pourrait potentiellement créer un véritable séisme.

En fait, c'est que le problème posé par la découverte d'une réalité occulte majeure par un profane est toujours difficile à solutionner de manière entièrement satisfaisante pour les sociétés d'initiés. Éliminer l'intrus ? Ce serait attirer l'attention et confirmer l'intérêt de ses travaux. Surtout, ce serait manquer d'obtenir le fruit de ses recherches, présentes et surtout à venir. En même temps, il serait dangereux de laisser de telles connaissances entre les mains d'un tel électron libre totalement néophyte. En fait, ce sera à qui sera le plus habile pour « recruter » le nouvel initié, pour gagner sa confiance. Chaque société ayant un type de méthode bien caractéristique pour ce faire. Mais le succès d'une telle tentative n'est bien sûr jamais assuré d'avance.

Quand l'Église se tait

Aucune organisation humaine, théoriquement non initiée, ne détient autant de secrets liés à la Tradition que l'Église. Que les Églises dans leur ensemble, mais s'agissant de l'Europe contemporaine l'organisation détenant les fonds occultes les plus importants reste sans conteste l'Église catholique, apostolique et romaine. En effet, après l'éveil de l'Humanité les religions ont joué un rôle particulier en termes d'influence et en termes de croyances en l'irrationnel. Même si cela est moins vrai aujourd'hui, il en résulte néanmoins que les institutions religieuses recèlent encore les plus grands secrets. En particulier l'Église catholique. D'ailleurs, celle-ci a été le théâtre permanent de terribles luttes d'influence entre les différentes sociétés secrètes. L'enjeu était trop important. Néanmoins l'institution humaine et profane a su garder une existence propre face à ces organisations d'initiés. Mieux, par le biais d'une caste, d'abord profane mais bientôt initiée, née en son sein, elle a même réagi face à ces tentatives de prise de contrôle. Elle s'est protégée pour garder ses secrets. Elle se protège encore d'ailleurs.

Et il y en a, des choses à protéger. Enfers dans les abbayes et autres épiscopats — et bien sûr au Vatican — ; reliques de saints perdues ou enfermées dans les cryptes ou ailleurs ; archives en tous genres ; tradition orale ; symboles voire focus alchimiques insérés dans l'architecture des bâtiments du culte… L'Église a été tellement placée au cœur des intrigues occultes tout au long de l'Histoire invisible, qu'inévitablement elle ne pouvait rester indéfiniment inconsciente de l'existence de cette dernière. Et lorsque l'on dit « l'Église », il faut comprendre une poignée de ses membres les plus éminents. En effet, rapidement, certains profanes du haut clergé ont compris qu'ils ne savaient pas tout. Et ceux qui ont pu approfondir la question à travers les dossiers secrets de l'Église sont ainsi devenus de véritables initiés, découvrant peu à peu l'existence des Immortels, des Arcanes Mineurs, voire de Sciences occultes. Mais la plupart, pour préserver leur foi et surtout celle de leurs ouailles, ont préféré jeter un voile pudique sur ces révélations peu compatibles avec le dogme généralement dispensé. Pour eux-mêmes, ils se sont contentés d'interpréter ces nouveaux éléments en les adaptant tant bien que mal aux Saintes Écritures. Anges, démons et leurs adeptes pour les moins subtils ; esprits chassés de la Jérusalem Céleste ou du Paradis par Dieu et devant désormais se réincarner dans des corps matériels pour agir au sein de la Jérusalem Terrestre, selon les plus avertis. Pour leurs ouailles ils ont décidé de contribuer à la loi du silence. Rares sont ceux qui ont choisi de sombrer dans l'hérésie en allant essayer d'approfondir, au sein de ces sectes maudites notamment, les terribles secrets dont ils avaient trouvé traces dans les enfers du culte.

LE PROFESSEUR PASKIERONEVSKI.

Ce sexagénaire d'origine juive polonaise, grand spécialiste de la physique nucléaire et des secrets de l'atome, a un jour mis la main sur une série ouvrages d'alchimie retrouvés dans des archives familiales. En effet, il se trouve qu'un de ses ancêtres a été incarné par un Nephilim pratiquant l'alchimie et qui se trouve être aujourd'hui en Narcose. Paskierovski, qui est curieux de tout et fasciné en particulier pour l'irrationnel (notion qui lui échappe tant, lui le scientifique) s'est passionné pour ces ouvrages si mystérieux et insolites. Depuis quarante ans, il les compulse et essaye de comprendre cette logique qu'il ressent comme étant tellement cohérente et commune à l'ensemble de ces auteurs. Ce véritable génie va avoir la formidable intuition de faire des analogies entre les théories les plus avancées en matière de physique nucléaire et de physique quantique et ce qu'il a pu apprendre dans les ouvrages ayant appartenu à ses ancêtres. Et il va faire des rapprochements saisissants. De sorte qu'aujourd'hui il est possible de dire qu'il connaît les secrets de la matière comme un initié de l'Œuvre au Noir. Il a compris le lien entre matière et champs magiques. Aujourd'hui il veut mettre à profit ses connaissances occultes, au service de la science. Il veut mêler les deux. Il veut convertir un banal réacteur nucléaire en Athanor géant. Il cherche aujourd'hui des soutiens, notamment au sein de la Cellule étrange, pour développer son projet. Pourvu que ces connaissances ne tombent jamais entre les mains d'un arcane mineur…

LES EXORCISTES

Parmi les terribles connaissances enfouies dans les lieux les mieux gardés de l'Église, la technique de l'exorcisme est l'une des plus redoutables pour les Immortels. Il s'agit, ni plus ni moins, de les expulser de force et magiquement du corps de leur simulacre. La technique a été développée il y a fort longtemps par les premières sociétés secrètes humaines. Elle pourrait toujours potentiellement être maîtrisée par certains Mystères ou Templiers, dans la mesure où les livres décrivant un rituel de ce type sont en la possession de leurs Arcanes. Mais celles-ci n'ont ni extrêmement développé ni utilisé cette technique. En effet, pour elles, un rituel doit permettre de neutraliser les Nephilim, qui ont la faculté de s'échapper à travers les Champs magiques. Tel est l'objet de la Stase par exemple. Il ne s'agit pas de le libérer du simulacre que l'on aura capturé!
Mais dans la vision des initiés de l'Église, ce rituel prenait un autre sens et un intérêt nouveau. Il s'agissait de libérer un pauvre croyant de son asservissement par un esprit qui, en plus, utilisait son corps à des fins pouvant être préjudiciables pour l'Église. Tous les maîtres que nous avons évoqués plus haut maîtrisent ce rituel et possèdent le « matériel » nécessaire. À savoir, essentiellement une croix en orichalque - — ou tout autre objet contenant suffisamment d'Orichaque, mais la foi a ses raisons que la raison ignore —, ainsi qu'une quantité non négligeable de Terres rares. Et du temps. Suffisamment de temps pour venir à bout du Nephilim. Certaines caches antiques de l'Église renferment encore ce genre d'instruments.

Cette mascarade fut organisée, à la fois contre les Arcanes Majeurs et contre les Arcanes mineurs, ou tout autre curieux d'ailleurs. Mais, pour pouvoir exister et survivre, les pères de cette « organisation » savaient qu'elle ne devait tout simplement pas exister aux yeux de ces ennemis si nombreux et si puissants. C'est pourquoi celle-ci ne recouvra aucune structure formelle. Ne porta même aucun nom. Tout se déroulant sur le mode de la confiance et de la transmission orale. De maître à élève. D'initié à disciple. De sorte que des initiés pouvaient se croiser sans soupçonner l'appartenance de l'autre à ce petit groupe. Seuls les plus grands maîtres se connaissaient et se réunissaient ponctuellement lors de conciles secrets. Cela était en effet nécessaire pour que chaque disciple puisse être placé de façon à pouvoir agir efficacement, par lui-même et vis-à-vis du travail des autres. Au crépuscule de sa vie, chaque grand maître transmettait la charge de cette ultime initiation au disciple de son choix. Aujourd'hui, ce système fonctionne toujours. Sa puissance s'est même accrue relativement à la baisse d'influence de l'Église et du moins grand intérêt que lui portent donc les arcanes. Ainsi une poignée de missionnaires solitaires, nomades ou sédentaires, est disséminée à travers le monde pour mettre, autant que faire se peut, des bâtons dans les roues de tous les pilleurs des secrets de l'Église. Leur tâche pouvant commencer par essayer de retrouver, les premiers, ces secrets.

Livre II

Les Apprentis

"La vérité est une arme à triple tranchant. Il y a votre vérité. Il y a celle de vos ennemis. Et il y a la Vérité."

Le Sphinx

LES APPRENTIS

L'HISTOIRE INVISIBLE

Les Origines

Depuis le Silence fuligineux, rares sont les Immortels se souvenant des Origines. Certains gardent en eux des images floues et confuses et quelques sensations mais rien de plus. Comme les humains, ils bâtirent leurs mythes afin d'assumer au mieux leur nouvelle existence. Aujourd'hui, à l'heure de la Révélation, le groupe Argyrope, composé d'adoptés de plusieurs Arcanes Majeurs, a décidé de faire part au plus grand nombre du résultat de ses recherches sur les origines de notre monde. Voici sa vérité.

La Symphonie cosmique

Les Éthers

Au début il n'y avait rien d'autre que le vide infini. Puis, des parcelles d'énergies surgirent du néant. Certaines d'entre elles, plus pures ou plus puissantes, baptisées les Éthers, se concentrèrent en certains points, engendrant étoiles et planètes. C'est ainsi que notre système solaire naquit. Grâce à la présence de douze constellations, que l'on nommerait plus tard les douze maisons astrologiques, Sol, notre étoile, était sans cesse frappée par les Éthers. Emplie de leur puissance, elle irradiait les planètes qui, à leur tour, réfléchissaient et diffractaient les Éthers solaires engendrant de nouvelles formes d'énergies : les Éthers planétaires. Malheureusement ils se dispersaient, sans ordre, gâchant leur pouvoir créateur… jusqu'à la venue de l'Iz.

la SAPIENCE

Le Graal Primordial

L'Iz est un vent cosmique, un courant d'énergie bien plus puissant que les Éthers, elle est le souffle porteur des germes du changement. Lors de son premier passage dans notre système, elle frappa Sol et cinq de ses planètes (Mercure, Vénus, la Lune, Mars et Jupiter). Sous son impulsion, les Éthers planétaires se mêlèrent et s'organisèrent, donnant naissance au Graal Primordial, la Terre. Soumise au flux des Éthers, elle entama une course chaotique au travers de notre système. Des éons après sa création, elle croisa un point particulier : l'Axis Mundi. Ce point, ou plutôt cet axe mouvant est le centre du pouvoir des douze constellations. De cette rencontre émergea un nouvel ordre.

Tout d'abord la Lune se détacha de son orbite et devint le satellite de la Terre. Mais surtout les Champs magiques apparurent. Depuis sa création, le Graal Primordial attirait à lui les Éthers en provenance des planètes touchées par l'Iz. Désormais, lorsqu'ils rentreraient en contact avec la Terre, ils subiraient une mutation pour devenir Champs magiques, courants d'énergie dont les déplacements et les fluctuations seraient déterminés par l'Axis Mundi, liés à jamais au destin de la Terre.

La Symphonie terrestre

Les premiers Cycles

Grâce à l'Axis Mundi, les cinq Champs magiques s'organisèrent, se mélangèrent et engendrèrent de nouvelles substances. C'était l'aube du Cycle minéral, il y a plus de quatre milliards d'années. La mer originelle apparut, des volcans et des montagnes se formèrent, amenant les conditions propices à l'éclosion de la vie. Durant le Cycle végétal, les premières forêts, la végétation sous-marine et, grâce à l'intervention des Champs solaires, les premiers animaux apparurent. Avec l'arrivée des premiers reptiles issus des Champs de Lune prépondérants à cette époque, un nouveau bouleversement eut lieu. Les Sauriens annoncèrent le Cycle animal il y a 245 millions d'années. Gigantesques créatures magiques, ils utilisèrent les Champs de Lune pour créer la première civilisation. Vivants dans des forêts-cathédrales et d'immenses cités d'opale et d'argent, dévoués à la Lune, ils se perdirent dans leurs songes et ne virent pas arriver leur chute.

Les Kaïm

La fin des Sauriens

L'Iz frappa de nouveau la Terre et déposa des « graines », les germes de la conscience des Kaïm. Au contact des cinq Champs magiques primordiaux et à la faveur des Nexus, les Fils des Éthers naquirent. Ils virent en la Lune Noire une aberration, une insulte à l'ordre cosmique et à l'intégrité de leurs Pentacles. Maîtrisant les éléments de manière instinctive ils s'allièrent et fondirent sur les Sauriens. Incapables de discerner la Lune derrière le voile de Lune Noire, ils ne firent aucune différence et frappèrent aveuglément les disciples de Mu et ses opposants. L'astre maudit semblait indestructible et les Kaïm en vinrent à douter de leur victoire. C'est alors que, surgi du néant, un nuage argenté enserra la Lune Noire dans une gangue opaline. Morphée avait réussi à bloquer l'influence de la Lune Noire en utilisant sa Rêverie, ce don exceptionnel

SOUS LA LUNE NOIRE

Le texte qui suit est extrêmement controversé. Reçu par la plupart des Arcanes Majeurs durant l'année 2000, il n'a pas encore été diffusé.

C'est durant l'automne 1945, dans le sud de l'Angleterre que je rencontrais Crowley. Il prétendit être un Selenim d'Asie, incarné à la faveur d'une erreur de son hôte. Je ne le crus pas. Mais quelque chose en lui me semblait si ancien, si puissant que je préférai lui faire croire le contraire. Pendant plusieurs semaines nous échangeâmes des connaissances sur notre maîtrise respective de la Lune Noire. Un jour, il me parla de l'origine de cette dernière, de sa création. Je crus qu'il délirait mais l'éclat de son regard me poussa à me taire, encore. Aujourd'hui que je sais qui il était, je suis heureux de m'être tu, mais plus encore de l'avoir écouté. Je n'ai que peu de doutes quant au crédit que vous accorderez à son témoignage. Mais une fois que vous l'aurez lu, vous ne pourrez l'effacer de vos Pentacles car c'est la vérité de Mu et le récit de notre première faute.

Mu se démarqua rapidement de ses frères. Refusant de plonger dans leur léthargie onirique, insatisfait de ne pouvoir pleinement maîtriser les Champs de Lune, il eut la vision d'une deuxième lune, aussi noire que la première était blanche, aussi sombre que l'autre était lumineuse. Une lune qui dominerait la Terre, convertissant les autres Champs magiques à sa propre loi. Mu réunit autour de lui une cour de jeunes Sauriens préférant son dynamisme aux songes des Anciens. De leur union naquirent de nouveaux rituels qui, pour les Anciens, allaient à l'encontre des lois cosmiques. Profondément marqués par les enseignements de Mu, ces disciples devinrent les Primordiaux, des Sauriens entièrement dévoués à leur prophète. Ensemble, ils élevèrent un continent, détournant les Champs magiques, ils en firent un lieu de non-vie, mais surtout de non-mort, un lieu où le temps, lui-même, disparaissait. Mu, de plus en plus dominé par ses visions, lança une offensive sur la principale cité des Anciens, détruisant les forêts-cathédrales, sacrifiant ceux qui refusaient de le suivre. Les rituels et les sacrifices se multiplièrent. Les Anciens n'avaient jamais envisagé la guerre, ils ne connaissaient ni la violence, ni la rage, ni la peur. Avec Mu, ils les découvrirent. La Lune Noire s'en nourrit, et, un jour, elle s'éleva dans les cieux, masquant l'astre argenté, privant les Anciens de leur espoir et de leurs rêves, mais ouvrant la voie à de nouvelles perspectives. Mu avait atteint son but : le changement aurait lieu… mais pas comme il le souhaitait. C'est à cette époque, alors que la race des Anciens se mourait, que nous arrivâmes sur Terre. Sans nous poser de questions, nous organisâmes le premier génocide de l'histoire de la Terre. Mais en détruisant l'origine du cauchemar, l'œuvre du premier prophète, nous nous condamnâmes à ne jamais rêver. Triste ironie.

hérité de sa naissance sur la Lune. Les Éthers lunaires purent à nouveau frapper la Terre. Les Kaïm saisirent cette opportunité. Alliant les cinq Éléments, ils forgèrent une lame mystique qui transperça l'astre maudit. Celui-ci explosa sous l'impact. Son noyau s'écrasa au Yucatán alors que ses fragments se répandaient sur la planète ou se plaçaient en orbite autour de la Lune. La Lune Noire se mêla aux Champs de Lune condamnant les Kaïm à ne pouvoir rêver. Les Sauriens « noirs », privés de leur source de puissance s'enfuirent. Le peu qui survécut se réfugia dans les replis des Champs magiques. Meurtris, remplis de haine envers les Fils des Éthers, ils prépareraient leur vengeance.

LE PREMIER ÂGE DU CYCLE SPIRITUEL : LES TEMPS ÉLÉMENTAIRES

La fin des Sauriens amorça un nouveau Cycle, celui de l'esprit. Les Kaïm devinrent les maîtres du Graal Primordial. À cette époque les deux mondes, matériel et spirituel, ne faisaient qu'un, les correspondances magiques étaient parfaites. Les Kaïm, êtres éthérés, se virent comme la perfection du Graal Primordial, nés pour détruire l'horreur « saurienne ». Ils se choisirent des Métamorphes basaltiques afin d'entrer en osmose parfaite avec l'un des multiples aspects de leur Ka-élément dominant. Ils devinrent pluie, vent, lave, sable ou rayon de lune, acquérant ainsi une connaissance intime du monde. Lorsqu'ils pensaient avoir atteint l'absolue sapience de leur Métamorphe, ils se dispersaient dans les Champs magiques, séparant leurs branches, nourrissant le monde de leur sagesse. Leurs Ka-éléments pouvaient se reformer et participer à l'émergence d'un nouveau Kaïm. Certains parvinrent même à renaître entièrement tel le Lion Vert qui connut cinq incarnations basaltiques et autant d'émergences. Cette période est connue sous le nom de Dévolution. Après une éternité, certains commencèrent à ne plus se dissoudre, jugeant leur Pentacle trop précieux pour être sacrifié. Les Kaïm commencèrent à partager leurs connaissances puis à s'opposer. Ce fut le début d'une nouvelle époque : l'Évolution.

Les Kaïm parcoururent le monde, fouillant inlassablement tous les recoins des Champs magiques. Ce fut le temps des temples élémentaires. Érigés par des Kaïm, enrichis par d'autres, ces sanctuaires rendaient hommage aux Éléments et servaient de lieux de méditation. Les premières fraternités apparurent, et les Kaïm découvrirent la joie de la communion et de la sapience partagée. Ils découvrirent les oppositions élémentaires et des affrontements eurent lieu. Pour éviter qu'ils ne se généralisent, certains tentèrent de bâtir les premières sociétés, autour de ces oppositions. Après plusieurs essais infructueux, le Tutorat élémentaire apparut. Regroupant des Kaïm des cinq

Éléments, il avait pour but d'échanger des points de vue. Les joutes devinrent verbales et non plus guerrières. Chaque famille se choisissait un leader parmi ses plus puissants représentants, ensuite les cinq élus, les Magistères pentacliques, dominaient tour à tour, dispensant à tous la sapience de leur Élément. Lors du premier Magistère de Lune, certains, victimes d'une terreur atavique envers la Lune Noire, décrièrent les Onirim. Rapidement, ce mouvement devint majoritaire : les Onirim furent bannis. L'équilibre des Éléments était rompu. Le Tutorat des Quatre Éléments se mit en place, marquant à jamais les Onirim de son sceau brûlant. Des Kaïm voulurent créer des Cruxim. En amputant la Lune de leurs Pentacles, ils espéraient éloigner à jamais le spectre des Sauriens. Des expériences impies eurent lieu, livrant des Onirim à la Lune Noire. Ceux qui parvinrent à s'enfuir furent exterminés par leurs bourreaux ou par d'autres, confondus avec des résurgences « sauriennes ». C'est Morphée lui-même qui mit fin à ces pratiques. Quittant sa retraite, il défia les quatre Magistères et utilisa sa Rêverie pour les perdre dans des songes de sa création. Le Tutorat des Quatre Éléments dut reconnaître que la Lune faisait partie intégrante des Pentacles. Les Onirim furent réhabilités mais certains continuèrent à les maudire et aujourd'hui encore certains Arcanes Majeurs prônent, discrètement, l'élimination pure et simple de la Lune.

LES OUBLIÉS DE L'IZ

Certaines des « graines » déposées par l'Iz ne devinrent pas des Pentacles, du moins pas immédiatement.

Les cocons

Cinq d'entre elles germèrent sous terre et devinrent des cocons minéraux dans lesquels allaient naître autant de Kaïm exceptionnels : Lion Vert, Hermès, Esméralda, Atalante et Rebis. Leurs cocons leur donnèrent une connaissance presque parfaite des liens unissant matière et Champs magiques, leur permettant de créer la troisième Science occulte, l'Alchimie. Mais, en contrepartie, chacun hérita d'une tare propre.

Certains documents en possession de la Papesse mentionnent l'existence de deux autres cocons. Le premier serait celui de Ka-Noun, le (un ?) Kaïm solaire. Lorsqu'il éclôt, il explosa en une multitude d'éclats solaires qui se cachèrent au cœur des hommes, leur donnant la possibilité de rêver. Si cette histoire est réfutée par ceux qui la connaissent, elle l'est bien moins que celle du dernier cocon qui ne serait rien d'autre que la météorite d'Orichalque. Si cela s'avérait, de nombreuses théories voleraient en éclats.

Morphée

Né sur la Lune, coupé de ses frères à cause de la Lune Noire, cet Onirim découvrit rapidement la Rêverie et l'utilisa pour fonder d'invisibles royaumes dédiés à la Lune. Son intervention permit la victoire des Kaïm sur les Sauriens. Loin de la Terre lors de la destruction de la Lune Noire, il ne fut pas contaminé et devint l'unique Kaïm capable de rêver.

Les jumeaux solaires

Un Nexus se forma à la lisière du Graal Primordial, en Eïdos, l'endroit précis où les Éthers deviennent Champs magiques. Deux Kaïm naquirent de ce Nexus, Prométhée et Épiméthée. Lorsqu'ils rejoignirent leurs frères sur Terre, ils furent frappés par les Éthers solaires. Un lien particulier se forma entre eux et l'Iz : l'Ombilic Solaire. Ce lien leur permit d'entrevoir l'avenir et leur conféra une connaissance poussée du Ka-Soleil. Prométhée est devenu le symbole de l'initiation humaine, honni par la majorité des Immortels qui le considèrent comme responsable de la Chute. Épiméthée, lui, prit le nom d'Akhenaton après la Chute avant de devenir le Kwisatz Haderach, l'Homme Parfait, Celui-qui-sait-l'avenir, lors du dernier Conclave Majeur.

Les ArKaNa ou le deuxième âge du Cycle spirituel

L'Involution Angélique et l'émergence des DraKaon

Avec la chute du Tutorat, les Kaïm se retrouvèrent livrés à eux-mêmes. Petit à petit ils reformèrent des fraternités, mais cette fois basées sur une idéologie, un axe de recherche et non sur un Élément. Ces fraternités, baptisées les ArKaNa, sont les ancêtres des Arcanes Majeurs. Leurs membres étaient liés par une sorte de pacte, un serment-Ka. Ils se plongèrent à Pentacle perdu dans l'étude du monde et de ses secrets. Une petite ArKaNa dont le nom, devenu tabou par la suite, découvrit qu'en s'associant les Kaïm augmentaient leur contrôle sur le Cosmos. Certains fusionnèrent et devinrent des êtres nouveaux dotés d'une puissance démesurée : les DraKaon. Leur psyché fut irrémédiablement altérée. Dominés par leurs instincts, ils prirent l'ascendant sur les Kaïm. Se nourrissant des Pentacles, certains devinrent gigantesques, et leurs noms, synonymes de terreur, font toujours trembler les Immortels.

Le plus connu des DraKaon fut Béhémoth. Voulant démontrer sa supériorité il défia les ArKaNa. Vingt d'entre elles s'unirent selon un pacte resté célèbre sous le nom de la Roue Céleste et forgèrent les Lames Mystiques, des armes à la puissance dévastatrice. Béhémoth périt, mais son nom devint l'étendard des DraKaon qui affrontèrent la Roue Céleste. Les combats firent rage, des rivières de Ka charriant la sapience des victimes des deux camps se formèrent. Certains DraKaon, voyant la défaite approcher, entrèrent en catalepsie dans les

LES MALODRED ET LES SHEN

C'est durant ces guerres contre les DraKaon que les Kaïm retrouvèrent les Malodred. Ceux-ci étaient aussi des Kaïm mais leurs Pentacles étaient différents, moins structurés. Ils s'étaient tenus à l'écart du Tutorat des Quatre Éléments et des ArKaNa et s'étaient installés dans l'actuelle Asie. Bien que semblant composer avec les DraKaon qui vivaient aux abords du Fleuve Jaune, la Roue Céleste pénétra leur territoire. Les maîtres des lieux fusionnèrent pour donner Kunlun, le Dragon Primordial, l'être le puissant ayant arpenté la Terre. Les Kaïm s'enfuirent et ne revirent jamais les Malodred. Avec la chute d'Orichalka, Kunlun fut blessé et son souffle modifia en profondeur les Champs magiques de la région. Les Malodred, pour ne pas périr, sublimèrent leurs Pentacles et devinrent les Shen. Comme les Nephilim, ils doivent s'incarner. Leurs Ka-éléments sont le Feu, l'Eau, la Terre, le Bois et le Métal et ils ne sont pas soumis aux règles des oppositions élémentaires ou de l'équilibre cardinal.

Champs magiques, alors que d'autres, pleins de rage, fusionnèrent entre eux. Mais le combat était inégal et les Kaïm triomphèrent, une nouvelle fois. Il leur fallait maintenant trouver un projet fédérateur pour éviter de nouvelles guerres. C'est ainsi que naquit l'idée du Sentier d'Or dont le but était l'intégration du Ka-Soleil.

Le Sentier d'Or

L'idée du Sentier d'Or est revendiquée par nombre d'Arcanes Majeurs. Ce qui est sûr est que le lieu propice au projet fut découvert par les Danseurs de la Roue Solaire. En étudiant les Héliades, le ballet des Champs solaires, ces Kaïm découvrirent une pierre qui était à elle seule un hymne à Sol. Subjugués par tant de beauté ils rassemblèrent les vingt ArKaNa de la Roue Céleste afin de réaliser un rituel inédit. L'idée d'intégrer le Ka-Soleil pour lutter contre la Lune Noire avait déjà fait son chemin et la Roue Céleste réussit le rituel. Dans une lumière éclatante, les Héliades convergèrent vers la pierre et s'y fixèrent. L'Axis Terram, le courant principal des Champs solaires, se stabilisa. Près de trois millions d'années avant la Chute, là où depuis toujours se dressait une énigmatique pierre pyramidale, la Pierre Angulaire, autour de laquelle s'éveilleraient les premiers Akasha, Atlantys fut érigée. L'ArKaNa des Archontes de l'Aube prit l'ascendant sur les autres et imposa ses lois. Au départ peu nombreuses, elles imposèrent rapidement un véritable diktat. Des voix s'élevèrent, mais, trop peu nombreuses et désorganisées, elles n'eurent pas d'effets sur le conseil atlante. Certains Kaïm, las des batailles, quittèrent l'Atlantide. Ainsi les Custodiens de Ka-Ïa, les Titanides Ouraniens, Orion qui rallia l'Australie ou Del, un étrange Kaïm auréolé d'énergie solaire, érigèrent des jardins hors d'Atlantys. Préférant s'éloigner de l'Axis Terram plutôt que de subir le joug des lois atlantes.

Prométhée

Membre fondateur de l'Ivresse Organide, Prométhée fut le premier Kaïm à s'opposer ouvertement à la dictature des Archontes. Il voulait initier les humains aux réalités magiques du monde, leur dévoiler ses merveilles. Tombé amoureux de la race humaine, il avait choisi un Métamorphe semblable à leur apparence. Après avoir tenté de lutter contre l'influence des Archontes, il quitta Atlantys pour fonder un jardin à Madagascar où il fut libre d'initier les hommes. Parfois, il retournait sur Atlantys pour attiser l'opposition et, plus les Archontes renforçaient leur contrôle, plus Prométhée gagnait de partisans. Dix ans avant la Chute, il découvrit la condition de certains humains à Atlantys et fut bouleversé. De rage, il en appela au jugement de l'Iz puis commença à organiser, dans l'ombre, la révolte. Il se dévoila aux humains, brisant le premier commandement atlante et commença l'initiation humaine au cœur même de la cité. Neuf années après son retour, Prométhée sentit que ses élèves étaient prêts à choisir leur destin. Il vola les artefacts des Maîtres Pragmatides et les donna aux hommes. Deux lunes avant la révolte, une nouvelle étoile apparut dans les cieux.

LES SUPÉRIEURS INVISIBLES

Ram est le fruit d'une expérience ratée. Un groupe de Kaïm opéra une fusion corporelle sur deux humains de sexe opposé durant un accouplement forcé. Le plus sage du groupe s'incarna dans l'ovule fécondé et tenta de prendre possession de la lueur solaire qui venait d'y apparaître. Une formidable explosion magique se produisit. L'androgyne accoucha dans la douleur de Ram, un homme possédant un Ka-Soleil exceptionnel entouré des cinq Ka-éléments primordiaux. Dès sa naissance, il devina son rôle et connut la transcendance. Son Ka-Soleil éclôt en une Rose cosmique où chaque pétale était animé par une vision de l'Homme Parfait. Les Kaïm prirent peur et enfermèrent Ram dans une prison magique. Le Kaïm solaire plongea son corps en catalepsie et rêva. À l'approche d'Orichalka, il détacha sa branche de Lune qui muta pour devenir un être de Lune Noire, l'Eth. Son enveloppe corporelle se consuma, et Ram, protégé par l'Eth, se libéra. Il se sépara de ses autres Ka-éléments et leur fit don d'une parcelle de son Ka-Soleil. Quatre nouveaux êtres naquirent : les Supérieurs Invisibles, les branches de la croix. Ram n'avait plus qu'à trouver des disciples et à bâtir une cité pour les accueillir. L'Eth serait les épines de la Rose. La Rose+Croix était née.

LES ARKANA

Il y eut des dizaines d'ArKaNa, aussi seules les plus importantes sont présentées. Les Atlantes restèrent sur l'Atlantide, les Édéniques s'exilèrent et construisirent des jardins isolés, et les Errants refusèrent le Sentier d'Or. Les Arcanes Majeurs cités furent inspirés par ces groupes.

Les vingt de la Roue Céleste :

Aïons (Errants) : la plus secrète des ArKaNa. Elle donna leurs pouvoirs aux Lames Mystiques puis disparut. Malgré son rôle avéré dans le compact grec, son enseignement resta parfaitement hermétique.

Archontes de l'Aube (Atlantes) : l'Empereur, la Justice et le Soleil. Favorables à un pouvoir centralisé fort, ils devinrent l'organe dirigeant d'Atlantys. Imposant une véritable dictature que seul Prométhée dénonça ouvertement, ils disparurent avec la Chute. Aucun Nephilim ne s'en est jamais réclamé, officiellement.

Arpenteurs Chtoniens (Atlantes) : versée dans l'étude des phénomènes souterrains, l'ArKaNa de ces Kaïm fut dissoute durant le Sentier d'Or après la disparition de plusieurs de ses dirigeants. Cela se passa peu de temps après qu'une fraternité comprenant plusieurs adoptés de cette ArKaNa découvrit le palais de Rebis et son hôte maudit, Mu le prophète des Sauriens. (cf. le 666)

Bénédiction Harmonique (Atlantes) : la Tempérance. Réunion de Kaïm qui utilisaient leur propre énergie pour nourrir les Champs magiques allant même jusqu'à se sacrifier pour préserver des parcelles du monde. Sur l'Atlantide, ces Immortels permirent aux humains de pallier leurs faiblesses corporelles et spirituelles.

Custodiens de Ka-Ïa (Édéniques) : la Lune et la Tempérance. Ces Kaïm rendaient un culte à Ka-Ïa, la Terre-Mère. Des adeptes du côté sauvage de Ka-Ïa fusionnèrent pour donner naissance à des DraKaon dont Béhémoth et le célèbre Dragon, un DraKaon qui sommeilla longtemps en Bretagne. Les autres les combattirent farouchement. Favorables au Sentier d'Or, ils refusèrent pourtant de manipuler l'humanité, création de Ka-Ïa et quittèrent Atlantys pour l'Amérique du Nord et la Mésopotamie. Les premiers devinrent les Wowakan et les autres, dont Lilith, formèrent le corps de la Lune et les premiers Selenim.

Danseurs de la Roue Solaire (Atlantes et Errants) : l'Impératrice, l'Ermite et le Soleil. Ces Kaïm étudiaient le Soleil et virent dans le Sentier d'Or un moyen d'unir les leurs. Sur l'Atlantide, divisée sur la méthode à employer, l'ArKaNa se scinda et une partie de ses membres – les futurs Adoptés de l'Ermite – quitta l'Atlantide, refusant de rechercher le Soleil dans un peuple non magique.

Dresseurs (Atlantes) : le Chariot. Issus de l'Ivresse Organide dont ces Kaïm ne partageaient pas le respect des êtres vivants. Ils furent les premiers à faire subir des traitements de choc aux humains et participèrent à leur éveil à la conscience.

Fatale Sagesse (Atlantes) : la Justice. Née des idées de justice et de lois, à la fin du Tutorat, cette ArKaNA n'hésita pas à prononcer des sentences de mort contre certains Kaïm. Jugée dangereuse par la majorité, elle disparut au début du Sentier d'Or, rejoignant les Gardiens de la sapience Infinie. Elle refit surface après la Chute, lors des Grandes Chasses.

Hérauts du Schème Quintessent (Atlantes et Errants). Composée de disciples de Morphée cherchant à guérir les Champs de Lune de la présence de la Lune Noire, la plupart des Kaïm de cette ArKaNa prirent part au Sentier d'Or, espérant trouver des réponses dans le Ka-Soleil.

Iridescence Ordalienne (Errants) : la Force. Regroupant ceux qui traquaient les survivants sauriens, cette ArKaNA se spécialisa par la suite dans la lutte contre les DraKaon. Prônant l'intégrité du Pentacle, ces Kaïm refusèrent le Sentier d'Or. Convaincus de la survie de certains DraKaon, ils continuèrent leur chasse jusqu'à la Chute où la plupart se rendirent à Hyperborée.

Ivresse Organide (Atlantes et Édéniques) : le Bateleur, le Chariot, la Tempérance et la Lune. Fondée par Prométhée dès la chute du Tutorat, cette ArKaNa se passionna pour les êtres vivants de chair et de sang. Elle est à l'origine des révoltes humaines.

Maîtres Pragmatides (Atlantes) : le Chariot et la Force. Certains Kaïm avaient été marqués par la lame qui détruisit la Lune Noire. Dès lors, ils cherchèrent à créer des armes physiques et spirituelles et se tinrent à l'écart de leurs frères jusqu'aux Guerres draconiques. L'ArKaNa forgea les Lames Mystiques, et sur l'Atlantide elle participa à la création des premiers artefacts. Les membres qui ne s'allièrent pas à Prométhée fuirent Atlantys au début de la révolte et se rendirent en mer Égée.

Modeleurs Élémentaires (Atlantes) : l'Amoureux. Après la chute du Tutorat, des Kaïm arpentèrent le monde pour retrouver les vestiges des Temples élémentaires. Forts de la sapience acquise, ils améliorèrent les méthodes de construction ésotérique. Fusion de deux ArKaNa de la Roue Céleste (des jardiniers et des architectes), ils furent les modeleurs d'Atlantys et participèrent à la construction d'Hyperborée après la Chute.

Nautoniers Célestes (Atlantes) : le Chariot. Voulant voguer sur les Éthers, ces Kaïm tentèrent de concevoir des nefs éthérées. Ils échouèrent mais furent les premiers à fabriquer des outils transcendant leurs capacités. Le Sentier d'Or leur permit d'améliorer leurs techniques. Après la Chute, certains se réfugièrent à Hyperborée.

Prophètes de la Nitescence Opaline (Atlantes) : l'Impératrice. Composée de nostalgiques du Tutorat opposés à la Lune, elle fut l'une des plus secrètes. Elle mit en garde les autres contre l'utilisation des humains sans étude préalable. Pourtant aucun écrit ne mentionne son rôle durant le Sentier d'Or.

Questeurs de la Sapience Primordiale (Atlantes et Édéniques) : l'Arcane-sans-Nom et la Tempérance. Sous le couvert de la quête des origines, ces Kaïm étudièrent la Lune Noire et ses propriétés. Parallèlement au Sentier d'Or, ils construisirent, en secret, un jardin en Sicile, où ils étudièrent son action sur le Ka-Soleil. Lors de la Chute, un fragment d'Orichalka détruisit leur sanctuaire et leurs connaissances.

Sagesse Coronale (Atlantes et Errants) : la Roue de la Fortune. L'étude du mouvement des planètes et son influence sur les Champs magiques étaient la priorité pour les membres de cette ArKaNa. Ils réussirent même à démontrer l'existence des Éthers ; mais, peu avant le Sentier d'Or, l'ArKaNa se saborda, à cause semble-t-il, d'une effrayante découverte. Deux groupes distincts se formèrent : le premier s'impliqua pleinement dans le Sentier d'Or alors que l'autre tenta en vain de démontrer l'impossibilité d'intégrer le Ka-Soleil. Ces derniers quittèrent Atlantys bien avant la Chute et furent parmi les fondateurs d'Hyperborée.

Titanides Ouraniens (Atlantes et Édéniques) : le Pape. Opposés aux Custodiens et aux Fils des Étoiles. Pour eux, les Kaïm, en tant qu'êtres parfaits et accomplis, se devaient d'influencer, voire d'écrire le destin de la Terre. En désaccord avec les Archontes de l'Aube, une partie d'entre eux se retira en mer Égée pour mener à bien leurs propres expériences.

Trésor des Mouvances (Atlantes) : la Papesse et la Roue de la Fortune. Ils cherchaient à faire une meilleure représentation pentaclique des symboles véhiculés par les Champs magiques. Le célèbre Lion Vert en fit partie.

Autres groupes

Chrysolites (Atlantes) : l'Impératrice et le Soleil. Ce groupe est issu du schisme des Danseurs de la Roue Solaire. Allié des Archontes de l'Aube, il participa pleinement au Sentier d'Or. Prônant ouvertement l'amputation du Ka-lune, ces Kaïm espéraient que l'intégration du Ka-Soleil le leur permettrait. Leur leader, Shemesh, deviendrait le Prince du Soleil.

Gardiens de la Sapience Infinie (Atlantes) : la Justice et la Maison-Dieu. Après les Guerres draconiques, des Kaïm décidèrent de surveiller les ArKaNa afin d'éviter tout débordement qui aurait pu menacer l'équilibre du monde. Sur l'Atlantide, ils s'alarmèrent des agissements de Prométhée, considérant que les humains n'étaient pas prêts à recevoir son enseignement, et se concentrèrent alors sur la protection des secrets atlantes.

Pourvoyeurs d'Esprits (Atlantes) : l'Empereur. Cette ArKaNa fut créée sur l'Atlantide. Sa fonction était double : veiller au bien-être des humains et développer leur esprit logique. Elle leur donna le sens de l'identité et les bases du langage qui permirent de développer leur Ka-Soleil. Leur travail se poursuivit après la Chute avec des tentatives plus ou moins réussies d'élaboration sociétaire.

Les groupes suivants ne sont pas des ArKaNa, car aucun pacte n'unissait leurs membres.

Fils des Étoiles (Errants) : l'Étoile. Persuadés d'être issus d'une race extraterrestre, les Voors, ces Kaïm sillonnaient le monde à la recherche de preuves de leur existence et de moyens de les contacter. Ils ne participèrent pas au Sentier d'Or. Lors de la Chute, certains de ces Kaïm subirent une sorte de Narcose volontaire et éveillée, devenant de véritables glyphes stellaires qui serviraient à l'élaboration des phares cosmiques de l'Étoile.

Immobiles (Errants) : l'Amoureux et le Jugement. Ce nom fut donné par les ArKaNa aux Kaïm qui considéraient leur naissance comme une erreur. Désespérés par le parcours de leur race, ils firent entendre leur voix dès le début du Sentier d'Or, déclamant que le projet serait un désastre. Pourtant, après la Chute, certains n'aspirèrent plus qu'à retrouver la béatitude atlante.

Atlantes comprirent trop tard ce qui se passait. Ces dernières années, nombre d'humains avaient vu leur Ka-Soleil s'épanouir, et ils pensèrent avoir enfin trouvé la bonne voie. Lorsque l'étoile apparut, personne ne s'en inquiéta mais comme elle grossissait, les Kaïm se mirent à étudier le phénomène. Leur conclusion fut sans appel: une météorite chargée d'un élément inconnu se dirigeait droit sur Atlantys. C'est à ce moment que Prométhée se dévoila. Avec ses fidèles il arracha les grilles des prisons humaines et lança la révolte, devenant pour tous, l'artisan de la Chute.

Les Temps Mythiques
La Chute

La fin des Kaïm

Orichalka s'écrasa sur l'Atlantide alors que les Kaïm s'apprêtaient à mater la révolte humaine. Les cieux se déchirèrent, la météorite explosa et se fragmenta. Des éclats s'écrasèrent partout sur le Graal Primordial. Mais le plus gros frappa le cœur d'Atlantide, de plein fouet. Les piliers du continent magique vacillèrent, la Pierre Angulaire se déchaussa. L'Atlantide fut engloutie.

L'ensemble des Champs magiques fut bouleversé par l'arrivée d'Orichalka. Les Kaïm perdirent l'usage de leur Sapience, ils perdirent contact avec leur environnement magique. Incapables de lutter contre le tsunami de l'Orichalque et incapables de stopper la révolte des humains, ils ne pouvaient qu'attendre la fin.

Leur continent disparut dans une dernière explosion et les Kaïm furent charriés par les vents magiques aux quatre coins du monde.

Les Grands Initiés

Dans l'explosion qui suivit l'impact du cœur de la météorite avec la Pierre Angulaire, quelques Kaïm situés au centre d'Atlantide eurent une révélation. Directement inspirée par l'énigmatique pierre, elle leur ouvrit les voiles du futur. Ces Kaïm prirent conscience de la venue d'un être parfait et de son rôle dans l'histoire des Nephilim – qui n'était alors qu'un peuple d'Immortels en devenir. Mais leur vision n'était que fragmentaire. Ils se crurent destinés à créer cet être et se lancèrent dans nombre d'opérations magiques inédites. À travers les siècles, on devait les appeler les Ben Gess-Rith, ou les BG. Ils furent derrière le Projet Jésus, l'un d'entre eux assista Merlin, le célèbre enchanteur, Prince de la Force. Mais ils furent aussi au cœur de nombreuses intrigues dont l'Histoire ne garda pas de trace.

Malgré le rôle mystérieux de la Pierre Angulaire dans leur vision, les Grands Initiés ne furent jamais des agents de la Synarchie. Eux-mêmes n'ont qu'une conscience parcellaire de l'origine de leur révélation.

L'un de ces Kaïm eut cependant un destin différent. Plus proche sans doute de la Pierre Angulaire, il put suivre son exode dans l'Eïdos. Alors que les Kaïm subissaient la déchéance, lui atteignait l'Agartha. Illuminé par la pensée des hommes du passé, du présent et du futur, il fut renvoyé de l'Eïdos dans un corps d'homme privé de Métamorphe. Qu'importe, il avait connu l'Agartha. Ce Kaïm fut connu comme le Septième Couronné du Monde, le Sphinx. Mais il eut bien d'autres noms, dont celui de Duc de Saint-Amand.

Le Destin d'Épiméthée

Lorsque les humains se mirent à chasser les Kaïm, armés de l'Orichalque, Épiméthée vint à croiser la route d'Akhenaton, un homme dangereux, un Glaive prométhéen, ancien cobaye des expériences du Sentier d'Or. De plus, Prométhée, juste après la Chute, avait coulé en lui de l'Orichalque, protégeant ainsi son noyau solaire de toute attaque Nephilim. Cet être exceptionnel n'avait survécu à toutes ses épreuves que grâce à son puissant Ka-Soleil.

Or, cet homme parvint à plonger son arme dans le Pentacle d'Épiméthée. Une explosion magique eut lieu alors que le Kaïm tentait de s'incarner dans l'humain. Orichalque, Pentacle et Ka-Soleil fusionnèrent pour créer une nouvelle forme d'essence magique unique : le Prisme. Alors Épiméthée ne fut plus Kaïm. Le Prisme fit de lui un être à part, en profonde osmose avec le Graal Primordial, le cœur des Champs magiques. Épiméthée n'était plus. Il devint Akhenaton en prenant son corps. Longtemps, il erra à travers les landes et les mers. Il observa ses frères, souffrit de leur ignorance et de leurs errances. Pour eux, pour les réconcilier avec eux-mêmes et avec les hommes, il imagina vingt-et-un sentiers pour trouver l'Agartha, les philosophies des Arcanes Majeurs.

Les Grandes Chasses

Encore hébétés par l'arrivée de la météorite, les Kaïm furent sans défense face à leurs nouveaux adversaires : les humains. Ces derniers, initiés par Prométhée et ses cinq disciples, les Titans, apprirent à utiliser les fragments de la météorite pour frapper les dieux déchus et les blesser. Ils partirent à travers le monde, à la recherche d'éclats perdus et traquèrent les Kaïm.

Rares furent ceux qui parvinrent à éviter la morsure de l'Orichalque. Tous les autres durent s'incarner dans des corps humains pour pouvoir maintenir la cohésion de leur Pentacle affaibli. Ils devinrent les Nephilim, le peuple magique déchu.

LES GLAIVES PROMÉTHÉENS ORIGINELS

D'après les légendes, treize lames originelles furent forgées en Orichalque. C'est un mythe qui se transmet de génération en génération parmi les armuriers initiés et les hermétistes. Ces armes avaient un potentiel au-delà de toute imagination. D'un coup, elles pouvaient dissiper les Kaïm les plus endurcis. On ne les connaît pas toutes. Il y eut Excalibur, Durandal, la lance de Longinus, la flèche qui tua Achille et Balmung, l'épée de Siegfried qui fut enterrée avec le roi varègue Rourik, à Saint-Pétersbourg.
Toutes ne sont pas intactes. Il est établi qu'Excalibur a été brisée — un morceau de ses morceaux est possédé par la Force et le reste par le Bâton.
Enfin, dans les circuits discrets de certains antiquaires, des morceaux de lames d'Orichalque s'échangent à des prix exorbitants.

Les Selenim

Alors que les Kaïm tombaient sous les coups des Glaives prométhéens, l'un d'entre eux eut la vision d'un nouveau pouvoir. Lilith, jusqu'alors membre des Custodiens de Ka-Ïa, découvrit le destin particulier de certains de ses frères, avant la Chute. Malgré la disparition de la Lune Noire, certains Kaïm s'étaient vus contaminés par son énergie. Or, la Lune Noire était invulnérable à l'Orichalque. Lilith mit donc au point un rituel afin de subir la Transformation, de devenir Selenim, un être de pur Ka-Lune Noire. Sans doute les Parques ne furent-elles pas étrangères à ces révélations. Ces êtres mystérieux étaient les premiers Kaïm à devenir Selenim puis les premiers Selenim à trouver l'Agartha. Ils jouèrent un rôle important dans l'évolution des Selenim.

Alors que les initiés humains étaient persuadés de vaincre définitivement leurs anciens geôliers, les Selenim renversèrent le cours du conflit. Puissantes créatures désincarnées commandant à de noires énergies et à la mort elle-même, les Selenim apportèrent la peur dans le cœur de l'homme. Face à sa multitude, ils recueillirent certains Nephilim désorientés et leur permirent de les rejoindre à l'ombre de la Lune Noire.

À la fin de ces guerres, les premiers Selenim, ceux qui n'avaient jamais connu la douleur de la réincarnation, s'exilèrent vers un nouveau continent, loin à l'ouest. Là, ils découvrirent des sources de Lune Noire à nulle autre pareilles. Ils instaurèrent leur règne despotique sur des tribus humaines et se donnèrent un nouveau nom : les Yohual-Tecuhtlin. Seigneurs de l'ombre et de la nuit, ils firent ériger de vastes temples pour les accueillir.

Le Silence fuligineux

Malgré l'aide inespérée des Selenim, les Nephilim étaient paralysés. Enfermés dans un corps qu'ils ne connaissaient pas, privés de leur lien intime avec les Champs magiques, ils étaient orphelins en ce monde. Cette période d'adaptation dura longtemps. Les Nephilim n'étaient plus capables de communiquer entre eux et les ArKaNa étaient brisées.

Les heures devenaient des jours et, frappés par l'Orichalque, les Pentacles oubliaient. Les Immortels ne purent bientôt plus se souvenir des détails des temps qui précédèrent la Chute. Leur mémoire devint brumeuse et instinctivement, ils turent ce que désormais ils ignoraient.

Ce fut grâce aux travaux de certains que ceux qui n'étaient plus des Kaïm purent se relever et réclamer leur place sur le Graal Primordial. Les premiers éveillés étudièrent longuement les nouveaux liens qui les unissaient aux Champs magiques et à la matière. Ils apprirent aussi à utiliser le corps humain pour communiquer. Ils apprirent le langage, aussi bien corporel que parlé. Les plus puissants construisirent des sanctuaires magiques afin de se préserver des menaces de l'Orichalque. Les plus démunis errèrent en quête de protecteurs. Certains se regroupèrent afin de devenir plus forts et dévastèrent les sanctuaires, s'appropriant les forces magiques des premiers éveillés. Inévitablement, les conflits en entraînèrent d'autres.

Les Guerres élémentaires

Les luttes fratricides

Alors, les Nephilim formèrent des clans selon leur affinité élémentaire. Rejetant la complétude de leur Pentacle, comme l'avaient fait par le passé les Kaïm du Tutorat, ils ne s'exprimaient plus que selon leur Ka-élément dominant. Et ils transformèrent les oppositions analogiques et symboliques en guerre ouverte. Pyrim contre Onirim, Hydrim contre Faërim… Les humains eux-mêmes furent happés par ce torrent de violences. Ils devinrent les soldats des Nephilim, de simples pions. Les initiés eux, surent utiliser ces guerres pour reprendre le dessus et reprendre leur chasse. Aveuglés, certains Nephilim allèrent jusqu'à s'allier avec les anciens disciples de Prométhée. Ils les utilisèrent comme de vulgaires mercenaires et les lames d'Orichalque frappèrent nombre de Nephilim. De nouveau, le monde s'enflamma. Seules quelques régions parvinrent à échapper à l'enfer des Guerres élémentaires.

Malgré le drame de ces luttes fratricides, il y eut un effet salvateur pour les Nephilim. Pour ceux qui en réchappèrent, du moins. Ils purent aiguiser leurs sens-Ka déficients et apprendre à mobiliser les ressources du corps humain. Surtout, ils surent développer la Magie qui, si elle restait inférieure à l'He-Ka des Kaïm, la Magie originelle, leur permettait d'utiliser à nouveau les Champs magiques.

La fin de Prométhée

Alors que les Guerres élémentaires semblaient toucher à leur fin, un groupe de Phénix parvint à localiser Prométhée et ses Titans. Se baptisant les Ailes de la Foudre, il parvint à vaincre les serviteurs de Prométhée et à l'enchaîner. Seuls trois Nephilim survécurent lors de l'assaut : Poliorcète, Charron et Lysimakheïa. Ils emmenèrent Prométhée et les Titans au cœur de l'Hadès, le royaume chthonien de l'Orichalque. Là, ils enchaînèrent celui qu'ils considéraient comme un traître et abandonnèrent ses cinq disciples. Durant le périple, les Ailes de la Foudre durent affronter les terribles Daïmon. Lysimakheïa fut dissipé lors du retour. Charron ne put supporter le poids de son acte, et, à Babylone, il sacrifia son Pentacle à la Lune Noire. Seul Poliorcète resta indemne. Nul ne connaît la véritable identité des Ailes de la Foudre, et Poliorcète, désormais Prince de la Justice et seul Nephilim à pouvoir retrouver Prométhée, veille à ce que le secret soit bien gardé.

Les premières quêtes

En marge des Guerres élémentaires, certains Nephilim se concentrèrent sur des quêtes ésotériques de grande envergure. Celles-ci préfigurèrent les grandes quêtes qui mobilisent encore nombre de Déchus.

Les Couronnes

Au moment de la submersion d'Atlantide, un nombre restreint de Kaïm décida de lutter contre la gangrène du Graal Primordial. De part et d'autre de la Terre, ils fondèrent deux sanctuaires magiques protégés de l'Orichalque. Leur but était de modifier l'Axis Mundi afin de récolter sa puissance.

Au Nord, ils étaient commandés par Pélagos. Sans qu'on en connaisse la raison exacte, le projet échoua. Il comptait dans ses rangs des disciples de la Sagesse Coronale et des Nautoniers Célestes. La Couronne boréale devint un objet de quête pour nombre de Nephilim. Cependant, ses jardins magiques ne purent résister bien longtemps aux assauts corrosifs de l'Orichalque. Lorsque, enfin, les Nephilim parvinrent en Hyperborée, ses domaines étaient vides. Les derniers Kaïm s'étaient divisés. Certains avaient décidé de faire face à la déchéance et partirent vers l'Ouest et vers le Sud. Les autres disparurent corps et bien. Les Nephilim s'installèrent dans les jardins désertés d'Hyperborée.

La Couronne australe sombra dans l'oubli. Ses habitants glissèrent tous dans la Narcose et se diluèrent dans les Champs magiques figés du pôle sud. La Venise des Glaces ne fut jamais retrouvée.

L'ombre de Rebis

En dehors des Guerres élémentaires, un étrange convoi parcourait le monde. Menée par Rebis, composée de Nephilim et de quelques Selenim, cette troupe disparate recherchait Mu qui s'était un temps réfugié dans le cocon de Rebis. Elle ne parvint pas à découvrir son identité et dut se saborder face à l'agressivité croissante des Nephilim. Aujourd'hui, il est presque sûr que le 666 (cf. encart), pressé de retrouver Mu, avait infiltré la troupe.

Le Nadir d'Orphée

Après la Chute, de nombreuses rumeurs parmi les Nephilim firent état d'un royaume chthonien constitué d'Orichalque. Il s'agissait sans nul doute de souvenirs de la quête des Ailes de la Foudre. Certains Nephilim s'intéressèrent de très près à ces légendes. Ils cherchèrent des entrées supposées vers ce monde redoutable. Ils parvinrent même à s'infiltrer au sein des Mystères pour en savoir plus.

C'est ainsi qu'ils apprirent la descente aux Enfers d'Orphée afin de recevoir l'enseignement des Titans. Il en revint les bras chargés de tablettes et accompagné d'un effet-Dragon d'Orichalque, un Daïmon, d'une puissance colossale. Suite à une erreur dans le rituel, Orphée fut démembré par le Daïmon. Dans la cohue les tablettes furent brisées et les Nephilim parvinrent à s'approprier la tête d'Orphée.

Grâce à la tête, qui abritait aussi le Daïmon, les Nephilim purent s'enfoncer profondément dans l'Hadès, alors que les Mystères tentaient de déchiffrer les tablettes orphiques brisées.

Ils découvrirent une île faite de Champs solaires, l'Amenthès. C'était en ce lieu qu'avait éclos le cocon solaire de Ka-Noun, des millénaires auparavant. Ce sanctuaire paradisiaque au milieu de l'enfer de l'Orichalque devint leur refuge, mais aussi leur prison. Le Ka-Soleil de leur simulacre enfla démesurément

Le 666

Durant l'Atlantide existait une ArKaNa regroupant les passionnés des secrets que recelait le monde souterrain, les Arpenteurs Chthoniens. Ces Kaïm sondaient donc les profondeurs à la recherche de richesses magiques encore inexplorées. Fascinés par l'expérience du Glorieux Alliage, ils comptaient bien trouver dans le sol un moyen de répéter l'opération des cocons.

Cinq d'entre eux réussirent à retrouver le cocon de Rebis, alors que ce dernier n'était pas encore sorti. Ils trouvèrent aussi Mu, le tyran saurien, dissimulé au côté de l'Androgyne. Cette révélation marqua leur Pentacle à tout jamais. Leur Ka-lune fut consumé par la Lune Noire, ils perdirent l'usage de l'Énochéen pour celui du Naacal, la langue des Sauriens.

Dispersés par la Chute et marqués par l'Orichalque, les Arpenteurs Chthoniens tentèrent inlassablement de retrouver Mu afin de restaurer son règne. Ils devinrent ainsi le 666, l'ennemi incarné des Nephilim.

et ces Nephilim acquirent des pouvoirs étranges. En contrepartie, l'Agartha n'était plus qu'un rêve pour eux. Et ils ne pouvaient quitter trop longtemps cette île sans voir leur Pentacle se déliter rapidement.

Oubliés dans le creux de la Terre, perdus pour leurs frères Nephilim, pourchassés par les Mystères et harcelés par les Daïmon, ils devinrent les Exilés.

LES DÉFRICHEURS

Les Guerres élémentaires réclamant toujours plus de puissance, il fut des Nephilim pour profiter de ce chaos. Lancés dans des expériences magiques à grande échelle, dévorés par le désir d'être toujours plus forts, guidés par la soif de renouer avec les Champs magiques, ils jalonnèrent un long sentier, un espoir nouveau pour les leurs. La déchéance n'était pas une fatalité. Le Nephilim pouvait écarter le lourd voile de l'Orichalque et se libérer des liens de la chair. L'Agartha devint vite l'unique objectif de tout un peuple. Ces êtres qui, les premiers, illuminèrent le cœur des Nephilim par leur propre succès devinrent des légendes.

Les Compacts secrets

Le Couchant

Loin à l'ouest du continent européen s'était établi une vaste et puissante tribu de Nephilim, les *Tuatha de Danann*. Venus directement d'Hyperborée, ils décidèrent de s'installer sur la verte île d'Eirin. Ils durent batailler pour gagner ces terres. Contre les humains d'abord, puis contre les *Fomors* — les Selenim qui s'opposèrent aux *Thuatha de Danann*. Leurs victoires successives leur permirent d'établir un long règne sur les peuplades humaines. Ils ne décidèrent pourtant pas d'étendre leur territoire sur les autres îles. Ils craignaient en effet la puissance du Dragon dont l'influence se faisait sentir jusque sur l'île des Puissants. Malgré tout, leur présence et la richesse magique d'Erin donnèrent naissance à une autre réalité peuplée de fées et de lutins, le mythique Autre Monde.

Lorsque le compact du Couchant, d'Erin, vint à se rompre, une grande partie des *Tuatha de Danann* s'enfuit dans l'Autre Monde pour ne jamais revenir. Le reste des Nephilim dut subir le joug des humains.

Le Levant

Après avoir modifié leurs énergies et les Champs magiques environnants, les Shen décidèrent de s'impliquer dans le monde profane. Ils se firent les parrains de l'humanité. Sur les bords du Fleuve Jaune, une vaste civilisation naquit, sous le regard bienveillant des Shen alliés aux disciples de Prométhée. La Sapience fut partagée entre humains et Shen. Ce compact fut sans doute le plus original, mais aussi le plus long de l'histoire du monde. Il ne fut dissout qu'au v[e] siècle, lorsque les Shen comprirent que les Mystères, malgré leur amitié apparente, cherchaient en réalité à les emprisonner.

Entre temps, le vaste Empire du Milieu, sous l'impulsion des Shen et des Mystes, avait prospéré, du versant oriental des Monts Kunlun à l'archipel du Levant.

L'Aïon

Lors de l'exil d'Hyperborée, une partie des voyageurs avait décidé de partir vers le Sud, à la recherche du fondateur de la Couronne boréale, Pélagos. Ils arrivèrent en mer Égée. Rapidement, ils entrèrent en conflit avec une civilisation gouvernée par des Hydrim dans l'Archipel des Cyclades. Ces derniers étaient entrés au service d'un DraKaon établi sous la cité de Troie. Seule l'intervention d'un troisième groupe de Nephilim crétois parvint à mettre fin aux guerres pélasgiques.

Le premier Compact aïonéen fut passé. Le palais de Cnossos fut construit. Il devait abriter les Nephilim et les isoler du monde. Insensibles aux variations magiques et aux éphémérides, ces Nephilim vivaient dans un temps figé, l'Aïon. Le principe du Compact était d'étendre l'Aïon à tout le monde égéen, en imposant les Nephilim comme race magique et divine. Partout, des temples furent construits. Répliques miniatures de Cnossos, ils devaient couper le « Nephilim-Dieu » du reste du monde. Seule la vénération des humains devait nourrir son Pentacle. En un rituel aujourd'hui perdu, l'adoration créait un phénomène solaire propre à sublimer les Ka-éléments du Nephilim, pour un temps seulement.

Malheureusement, la corruption du DraKaon s'infiltra dans les murs de Cnossos. La corruption gagna le cœur de l'Aïon. Alors certains Nephilim décidèrent de quitter le giron crétois et de s'établir en Grèce.

Guidés par le Roi de l'Orage, leur chef, les « dieux » tinrent conseil au sommet du mont Olympe. Ils établirent un panthéon rigide et monolithique afin d'éviter toute nouvelle infiltration des Cycladiens. Laissant la Crète et les îles à leur sort, ils se tournèrent tout entier vers les nouvelles terres d'Arcadie. Ils bâtirent Mycènes.

Un nouvel Aïon baigna le monde égéen. Les Nephilim vivaient parmi les hommes, figures héroïques ou semi-divines. Seuls les plus puissants d'entre eux restaient reclus dans des temples ésotériques, servis par une caste d'humains initiés, apparaissant une fois l'an pour bénir leurs fidèles et nourrir leur Pentacle de l'adoration humaine.

Le Grand Compromis

Sur les bords du Nil, une rencontre marqua à tout jamais l'histoire. Des Mystes du Midi et des héritiers de l'ArKaNa de la Fatale Sagesse décidèrent d'établir une structure ésotérique chargée de mettre fin aux Guerres élémentaires et de rétablir équilibre et stabilité. Plusieurs siècles plus tard, ce pacte fut étendu aux relations entre mortels et immortels.

Dirigée par un roi-dieu tout puissant - le Pharaon - secondé par une administration omnipotente, la civilisation égyptienne prospéra rapidement. La charge de Pharaon était confiée à un Nephilim, ensuite embaumé et enfermé dans un sarcophage alors que la prêtrise relevait des Mystes. Par le sacrifice de l'un des leurs, les Nephilim pouvaient vivre libres sur la terre du Nil.

La fin d'un âge

Akhenaton

Le cent dix-neuvième Pharaon devait bouleverser à tout jamais l'équilibre du Grand Compromis... Et l'histoire du peuple Nephilim. Cet être aux pouvoirs bien étranges et au Pentacle indéfinissable parvint à se hisser à la plus haute charge de l'empire. Nul ne sait comment.

Rapidement, il commença à opérer nombre de réformes au grand dam du clergé myste. Il écarta les prêtres d'Amon-Râ de tous les postes clefs de l'empire et fonda une nouvelle théologie. Celle-ci mettait en avant un nouveau principe solaire: Aton. Loin des aspects cachés et obscurs d'Amon, Aton était le soleil en gloire dont la lumière devait abreuver l'ensemble du monde et non plus seulement le sommet des pyramides!

Afin de s'affranchir de la tutelle des Mystères, il fit bâtir une nouvelle capitale: Akhet-Aton, la Cité de l'Horizon solaire. Celle-ci devait être un portail menant aux Akasha.

Akhenaton garda secrète sa véritable identité. Nul ne devait savoir qu'il était le frère de Prométhée. Pourtant, il utilisa les pouvoirs sacrés de l'Ombilic Solaire pour voyager hors de son corps humain. Ce faisant, il délaissa le pouvoir temporel. À travers l'Égypte, le clergé thébain retrouvait son influence. Et si son épouse, Néfertiti, puissante Éolim, tenta de l'alerter, le mal était fait.

Les Mystères désignèrent un nouveau Pharaon, Smenkharé. Pire, ils parvinrent à corrompre l'un des Nephilim les plus fidèles à Akhenaton, Horemheb, général des armées du Pharaon.

Les vingt-deux quêtes

Ayant accédé à la dignité suprême du Grand Compromis et ayant le pouvoir de mobiliser d'incroyables forces magiques, Akhenaton se plongea tout entier dans vingt-deux quêtes ésotériques. Alors que son corps physique restait à Akhet-Aton, son corps subtil s'évadait, soutenu par l'architecture de la Cité de l'Horizon solaire et par le Prisme. En des rêves mystiques, il retraçait les errements millénaires de ses frères et leurs découvertes majeures.

Après ses épuisants voyages, Akhenaton se reposait. Alors, le premier de ses scribes, sur ses recommandations, utilisait des rituels mystes pour le faire parler dans son sommeil. Irysos, le scribe personnel de pharaon, nota scrupuleusement le cheminement des vingt-deux quêtes de son maître. Selon Akhenaton, chacune de ces quêtes était une voie vers l'Agartha, vers l'illumination et la renaissance des Immortels. Son corps subtil entra en contact avec nombre de ses frères. Il s'abreuva à la source de leur Sapience. Il en contacta vingt-et-un, parmi les plus sages, afin qu'ils le rejoignent à Akhet-Aton. Certains refusèrent son offre. Il leur envoya des émissaires en vain. Les autres vinrent et l'entourèrent. Ils l'assistèrent, lui racontèrent leurs échecs, leurs douleurs, leurs victoires.

Les Lames

Après avoir accompli ses vingt-deux quêtes prophétiques, Akhenaton décida de forger vingt-deux stèles destinées à recevoir ses révélations. Il quitta la Cité de l'Horizon solaire afin de réunir les composants nécessaires. Il partit vers l'Asie. Là, il retrouva Lixian, un Shen qu'il avait auparavant contacté par l'Astral. Avec son aide, il parvint à Shambhala et put rencontrer Ram. Les deux êtres discutèrent longuement.

Mais Ram persistait à refuser d'aider Akhenaton. Alors ce dernier lui arracha de force vingt-deux parcelles de son noyau solaire, la Rose cosmique. Après ce forfait il retourna à Akhet-Aton pour terminer son œuvre.

Les vingt-deux Lames furent créées et chacune accueillit un pétale de la Rose Cosmique en son sein. Aujourd'hui encore, nul ne sait quels pouvoirs renferment les Lames. Les dirigeants des Arcanes Majeurs, les Princes, ont réussi à garder le secret durant ces trois millénaires. Outre un message qui ne se révèle qu'à certains élus, les Lames leur permettent de communiquer entre eux. Elles peuvent aussi servir de portail pour le détenteur la première Lame, qui est aussi la dernière, celle du Mat.

Les Arcanes Majeurs

Si les buts d'Akhenaton étaient obscurs, ses invités comprirent néanmoins qu'ils devaient se faire les prophètes de son enseignement. Chacun possédait un fragment de la vérité. Chacun avait un message à livrer aux Immortels.

Malheureusement les prêtres d'Amon-Râ avaient réussi à convaincre Horemheb de trahir son Pharaon. Une vaste armée assiégea Akhet-Aton. Tous étaient désormais prisonniers.

Alors Akhenaton réunit ses humains les plus fidèles. Il s'agissait d'un peuple aussi ancien que l'Atlantide, les Bohémiens. Le Pharaon les chargea de veiller sur les vingt-deux

Lames et sur leurs détenteurs. Il les répartit en cinq familles associées symboliquement aux Éléments des Nephilim, les Kumpania. Quatre se répartirent vingt-et-une Lames, la cinquième n'en garda qu'une pour elle, le Monde, la Lame des Agarthiens.

Alors Akhenaton fit un don aux Bohémiens. Il leur offrit la Brume, émanation de son Prisme. Chacun reçut une parcelle de cette essence magique. Il devait la cultiver en lui, jusqu'à sa mort où elle attendrait, pour se transmettre à un nouveau-né.

LA BRUME

Il ne s'agit pas d'un Ka-élément. C'est en réalité l'émanation du Prisme d'Akhenaton et elle se compose donc de tous les Ka-éléments, du Ka-Soleil et l'Orichalque et de la Lune Noire, mais en quantité infime.
Cette énergie nébuleuse donne certains pouvoirs aux Bohémiens. Par son entremise, ils sont capables de cerner les réalités magiques du monde, à l'identique de la Vision-Ka des Nephilim, ou de l'Ouïe-Ka des Selenim. Mais la Brume permet aussi de dissimuler leurs faits et gestes aux profanes, quand c'est nécessaire. Les Bohémiens savent enfin l'utiliser pour masquer certains objets ou certaines caches.

Utilisant les pouvoirs de la Brume, les Bohémiens et les Nephilim gardiens des Lames purent s'enfuir à travers les rangs des assiégeants. Les quatre premières Kumpania se répartirent de par le monde, ces Bohémiens accompagnèrent les dix-huit premiers Princes et emmenèrent les deux Lames orphelines — le Chariot et le Pendu — selon la volonté d'Akhenaton. La cinquième Kumpania, la lunaire, celle des Tziganes, partit pour l'Himalaya avec la Lame XXI.

LA CITÉ DES VERTIGES

Parvenus sur le toit du monde, les Tziganes entreprirent de bâtir une forteresse pour accueillir la Lame du Monde. Cité perdue dans les nuages, au-delà des Plans subtils. Les Tziganes tissèrent des mandalas de Brume afin de dissimuler leur œuvre. Ils entrèrent en résonance avec eux et plongèrent au cœur de la Brume. Alors ils s'élevèrent au-dessus des Champs magiques, portés par les ondulations de l'émanation du Prime. Dans ce territoire vierge, ils bâtirent la Cité des Vertiges, la capitale du monde ésotérique.

Akhenaton lui-même parvint aussi à s'enfuir. Il détenait la dernière Lame, celle du Mat et était accompagné de quelques fidèles d'entre les fidèles. Parmi eux se trouvait Moor qui refusa la garde de la dernière Lame et pourtant, elle confirma ainsi sa charge de Prince de l'éternelle quête. Alors le corps d'Akhenaton s'embrasa. De son âme ne resta qu'une infime parcelle qui se logea au plus profond d'une grotte, sur le site de Pétra. De son Ka ne germa qu'une ultime graine qui éclôt en un étrange navire capable de voyager entre les mondes et dans le temps, la Nef des Fous, aussi appelé le Vaisseau-Monde. De son corps ne resta qu'un squelette qui prit le contrôle de ce navire étrange.

Ainsi prit fin du règne du plus grand des Pharaons et du plus fier des Nephilim.

La révolte de Tubalcaan

Alors que l'Égypte était plongée dans le chaos, une nouvelle menace fit son apparition. Un grand guerrier du nom de Tubalcaan, initié aux plus hauts degrés des Mystères, réclama pour lui et les siens les rites sacrés du Livre des Morts. Il avait construit un gigantesque Temple de la Vie, en opposition aux Maisons de la Vie des prêtres d'Amon, destiné à accueillir tout le peuple d'Égypte.

Il lança ses guerriers contre les temples d'Amon-Râ. Les Mystères durent conclure une nouvelle alliance avec les Nephilim.

Malheureusement, rien ne semblait pouvoir arrêter Tubalcaan. Il était un descendant direct des premiers disciples de Prométhée et dans ses veines coulait encore un sang magique. Alors que les combats faisaient rage, Irysos, ancien scribe d'Akhenaton révéla l'existence de l'Abra-Melin, un puissant rituel qui pourrait stopper l'armée du Temple de la Vie.

Nephilim et Mystères rassemblèrent leurs forces dans une dernière offensive. Au cours de celle-ci, Horemheb lui-même se sacrifia afin que le rituel puisse être lancé. Lorsque les dernières paroles du rituel furent prononcées, une porte s'ouvrit sur l'Astral. Une gigantesque forme de Lune Noire en émergea. C'était l'un des Imago de Mu. Alors, Bast se suicida et fit fusionner son énergie avec celle de l'Imago. Les deux s'incarnèrent dans un chacal. Ainsi prit corps le Chien de Sirius qui s'élança à l'assaut de Tubalcaan.

Malgré sa force légendaire, Tubalcaan ne put longtemps résister à la terrible bête. Il dut s'enfuir. Ses lieutenants furent exécutés. Le Temple de la Vie fut démantelé. Ses troupes furent dispersées.

Ses fidèles durent se cacher pour survivre, mais ils n'abandonnèrent pas leur rêve de gloire. Guerriers du Temple de la Vie, ils devinrent les Chevaliers Invisibles.

Comme une réponse aux révélations prophétiques d'Akhenaton, un nouvel Arcane mineur venait de voir le jour. Il marquait la fin des Compacts. Le temps du mythe touchait à sa fin. Les Nephilim ne pouvaient plus vivre qu'en marge de la société humaine. Ils ne marqueraient plus son histoire que de façon subtile, dans les alcôves. Le temps était désormais aux guerres secrètes.

L'Hermétisme

Le règne de l'homme

La guerre de Troie

Le Compact d'Aïon allait voler en éclats, dans une guerre occulte qui opposa deux clans d'Immortels. Menée par Aphrodite, un groupe de Nephilim enleva l'une des élèves d'Hermès Trismégiste, la douce Hélène, et déroba la Lame du Pape. Ce double enlèvement déchaîna les passions autours des deux clans et dépassa même le cadre de la société Nephilim. Les civilisations humaines, menées par leurs guides immortels, s'engagèrent dans une guerre physique et permirent aux différentes chapelles mystes de se joindre aux conflits occultes. La fin de la guerre vit les deux clans totalement épuisés, laissant les fidèles de l'Épée mettre la main sur les trésors magiques et s'approprier de nombreux temples.

La fin de Troie annonça la chute de nombreuses autres cités, où jusqu'ici les Nephilim avaient su exister au milieu des porteurs de Ka-Soleil.

Le peuple élu

Parallèlement à la disparition des Compacts secrets, on assista au développement d'un nouveau rapport de force entre les Immortels et les porteurs de Ka-Soleil : l'homme ne devait plus être dominé, mais utilisé.

Livré aux mains des Mystes et à la vindicte des fidèles de Tubalcaan, de nombreux Nephilim décidèrent de quitter l'Égypte, afin de réfléchir aux enseignements occultes du pharaon hérétique. L'Arcane Majeur naissant du Mat, sous l'égide d'un humain manipulé du nom de Moïse, décida d'aider le peuple hébreu à se soustraire de la domination du Bâton et de la Coupe. L'Exode permit, sous la pression de multiples attaques magiques connues sous le nom des dix plaies d'Égypte, l'une des errances les plus importantes qu'aient connue l'Arcane Majeur et l'humanité. De ce sauvetage, les hébreux garderont une profonde reconnaissance envers les Nephilim.

L'avènement de Salomon, en – 970, initié aux secrets des défricheurs de la Kabbale, aurait pu apporter le souffle nécessaire au développement de cette nouvelle Science occulte. La Pierre Angulaire, autrefois au sommet de l'Atlantide, avait développé une conscience propre et pouvait entrer en contact avec certains êtres isolés, humains comme Immortels. La rencontre de deux d'entre eux, Salomon et Hiram, allait entraîner la fondation du Denier. Conscient de la puissance de la nouvelle Science occulte, le roi de Jérusalem mit un terme à toutes les recherches menées par les gardiens de la Rota. Le nouvel Arcane mineur était encore trop faible pour s'emparer de la Kabbale et elle pouvait devenir une arme puissante pour le Denier. La construction physique du temple de Jérusalem permit de servir de support à l'organisation du quatrième Arcane mineur, utilisant ses symboles et sa hiérarchie.

La fin des Compacts secrets

La chute des derniers sanctuaires

En – 330, la folie d'Alexandre le Grand, provoquée par les manipulations magiques des Arcanes du Pape et du Soleil, vint frapper Delphes. Cette destruction visait directement ses créateurs : les Adoptés du Pape et leurs sanctuaires.

Puis vint le tour de la ville de Carthage, en – 150, où Nephilim et Selenim avaient esquissé un rapprochement des deux races pour une même quête occulte. Mais les fils de la Lune Bleue, groupuscule regroupant des Nephilim opposés à la Lune Noire (principalement des Adoptés de l'Impératrice et du Soleil) firent échouer le projet.

Les Templiers et les Mystes suivirent les conquêtes romaines, détruisant les cultes païens et torturant de nombreux Nephilim. L'exil en Britannia permit de sauver partiellement l'héritage du Couchant, grâce à l'utilisation d'un mystérieux rituel à Stonehenge. Ce voile magique, dont certains disent qu'il a été créé par Merlin, offrit un instant de répit aux Nephilim réfugiés dans les îles anglo-saxonnes. Mais, en 43 de notre ère, la chute du Sanctuaire du Couchant, malgré l'assassinat de César par la Maison-Dieu, est inévitable. L'Impératrice arrive à s'emparer du pouvoir en manipulant Auguste, mais il est trop tard : les bailliages et les chapelles ont déjà fait leurs œuvres.

Le monde romain

Romulus et Rémus sont à l'origine de ce qui allait devenir le plus grand empire de l'Antiquité. Ces deux enfants étaient au départ des cobayes de l'Empereur, qui souhaitait développer une race d'hommes capables d'être de véritables dirigeants et de supporter un nouveau Sentier d'Or. Les deux enfants furent choisis d'après leurs antécédents génétiques et subirent de nombreuses expériences visant à altérer leur Ka-Soleil. Le projet dut s'arrêter brutalement car il avait attiré la suspicion de la Justice et les deux enfants furent abandonnés. Recueillis par une Chapelle des Mystères regroupant des prêtresses-prostituées, appelée la Louve, les deux enfants grandirent. Ces femmes conscientes du potentiel de ces deux êtres commencèrent leur initiation à la liturgie de l'Épée. La destruction de la Chapelle de la Louve par une Phalange de la Maison-Dieu provoqua la chute de Romulus et Rémus. Larentia, l'un des membres de cette faction, refusa de sacrifier ces jeunes humains et les abrita chez un berger. Ces événements marquèrent profondément

LE PROJET JÉSUS

C'est sous les auspices d'un accord entre plusieurs groupes de Nephilim, que naquit le Projet Jésus. Les nombreuses expériences qui permirent l'avènement du Messie étaient le fruit des recherches des Esseniens, une secte héritière des premiers défrichements de la Kabbale menée par Melkisedek et Salomon. Cet hybride entre l'humain et le Nephilim devait exploiter au mieux la Sapience des cinq éléments, sublimés par la puissance de l'énergie solaire. Ils souhaitaient que leur création leur permette de développer ce qui allait devenir une nouvelle science occulte. Les Esseniens durent faire appel à de nombreux Arcanes Majeurs, afin de soutenir cet ambitieux projet. Le Bateleur, très lié à la secte de moines, se chargea de faire connaître le projet, d'abord auprès des initiés, puis auprès de la société profane. La Roue de Fortune fut sollicitée pour déterminer l'avènement d'une conjonction favorable à la réalisation de cette expérience inédite : l'incarnation d'un Nephilim dans un fœtus humain. Hérodantipas, alors Prince de l'Arcane Majeur, supervisa la création d'un gigantesque archéomètre uniquement destiné à prédire la date et le lieu de l'incarnation du Projet Jésus. L'implication du Soleil s'orienta naturellement vers la recherche d'un simulacre au Ka-Soleil suffisamment fort pour supporter l'expérience. Les fidèles de cet Arcane Majeur furent épaulés par les Adoptés de la Tempérance, dont les connaissances médicales étaient nécessaires pour assurer la survie de l'élément humain. Agissant en spectateur, le Mat y attendait une occasion de trouver un Messie pour lui-même, mais aussi pour l'ensemble des Nephilim.

les deux enfants : leurs âmes de dirigeant les conduisirent à bâtir une ville. Mais Romulus voulait la réserver uniquement à leurs créateurs, les Nephilim, alors que Rémus, pétri par les traditions mystes, y voyait la cité des fidèles de Prométhée. L'assassinat de Rémus par son frère décida du camp auquel allait appartenir Rome : la ville appartiendrait aux Immortels. Mais rapidement, même avec l'implantation d'un nouveau panthéon par l'Arcane du Pape, la cité allait devenir le terrain d'une lutte occulte entre les Arcanes mineurs et Majeurs. Le dualisme de ses fondateurs marquera Rome durant toute son histoire et même encore de nos jours, dans les agitations qui secouent le Vatican.

LES GUERRES SECRÈTES

Le Graal

Le Projet Jésus fut un succès : l'incarnation avait réussi et le produit de cette union se montra au-delà des espérances de tous. Jésus intériorisa l'ensemble des connaissances de ses maîtres (à la fois les Esseniens et les Arcanes Majeurs), avec une grande facilité. Durant sa retraite dans le désert, il développa les premières bases de la Kabbale, cette nouvelle voie vers l'Agartha pour laquelle il avait été créé. Dans son introspection il fut aidé par des Adoptés de l'Ermite, qui lui conseillèrent de continuer son chemin seul. Il explora les merveilles du monde de Sohar et cette errance fut pour lui une véritable révélation : il était un être hybride, et de ce fait sa Sapience devait être dévoilée à tous, mortels et Immortels. Conscient de sa nouvelle tâche, le Messie s'envola de chez ses créateurs afin de porter sa bonne parole, provoquant l'Incident Jésus. Effrayés par cette douce rébellion et à la fois fascinés par ses découvertes, beaucoup de Nephilim décidèrent de le suivre malgré tout, afin de recevoir son enseignement et de surtout s'initier aux mystères de la Kabbale. Le Sauveur connut une ascension fulgurante au sein des Immortels et des humains, sonnant le début des Guerres secrètes.

Mais la Justice veillait à maintenir l'équilibre de la Balance Cosmique et percevait d'un mauvais œil cette large diffusion des secrets des Nephilim. Soucieuse de tenir son rôle de juge, la Justice ne pouvait s'engager dans un combat frontal avec le Messie, son prestige étant trop important et ses suivants trop nombreux. Un plan fut échafaudé dans les hautes sphères de l'Arcane Majeur en collaboration avec le Prince de la Maison-Dieu, qui pour des raisons encore obscures s'était vu accorder la fonction de bourreau. Peut-être cette intervention visait-elle simplement à ne pas entacher l'image de la Justice ? La Phalange de Caïn, le plus terrible bras armé de la Maison-Dieu, fut désignée pour mettre un terme à l'Incident Jésus. Le plan était simple, il suffisait de le livrer à la vindicte des arcanes mineurs jaloux du prestige et du savoir de l'héritier des Esseniens. Les machinations de la Maison-Dieu devaient exacerber cette haine et trouver le moyen de leur livrer le coupable. L'infiltration d'Iscariote, l'Onirim de la Phalange de Caïn, parmi les disciples de Jésus fut d'une simplicité extrême, tout comme sa trahison. Le baiser de Judas sonna la fin de l'Incident de Jésus. Les Templiers et les Mystes s'étaient alliés pour profiter pleinement des connaissances qu'ils pouvaient soutirer à l'être magique. Ils mirent au point de multiples tortures, usant d'outils d'Orichalque placés dans les centres névralgiques, comme la couronne d'épines, les clous de la croix et la lance de Longinus. Mais la Sapience du Messie leur échappa. Le Pentacle du crucifié s'était depuis longtemps réfugié en Sohar, livrant son enveloppe charnelle en pâture à ses bourreaux. Il revint de son voyage quelque temps après, afin de délivrer à ses plus proches fidèles un message aux Adoptés de l'Ermite, dont très peu de Nephilim se souviennent. Certains parlent d'un royaume où il les attendrait, la Jérusalem Céleste. D'autres prétendent qu'il leur a livré le secret du Graal, de son essence intime et de ses pouvoirs.

Les Arthuriades

Arimathéos, un proche de Jésus, prétendit avoir reçu une importante mission de la part du Messie. Seul un petit nombre d'initiés le suivirent dans ce qui allait donner naissance au Graal physique. Arimathéos voulut conserver une partie de la Sapience du Messie pour éviter que ses enseignements ne soient perdus. Pour cela il utilisa une coupe d'émeraude afin de recueillir le sang du Christ chargé de sa Sapience. Cette coupe avait déjà été utilisée dans les temps mythiques et recelait déjà la Sapience du libérateur des hommes : Prométhée. Ce réceptacle, doublement sacré par la puissance de deux Immortels à la destinée exceptionnelle, allait maintenant devenir une voie vers l'Agartha. Mais cette révélation devait être le but d'une quête, et non pas la simple possession du calice. Pour protéger ce réceptacle, Arimathéos s'entoura de certains fidèles du Messie, comme Lazare le ressuscité et Marie Madeleine la Selenim pécheresse. Leur périple devait les emmener loin de la Terre promise, où les Arcanes mineurs se disputaient encore les restes du Messie. Leur bateau les mena à travers la Méditerranée, jusqu'au sud de la France. Remontant le pays, les compagnons se dispersèrent et Arimathéos arriva sur l'archipel britannique. Son errance s'arrêta sur l'île de Glastonbury, où il transforma le Graal en mythe. Quatre siècles plus tard, le calice se plaça au cœur d'une guerre occulte, visant à conquérir les îles britanniques, tant au niveau terrestre que magique. D'un côté se trouvaient les adeptes du Dragon – dirigés par Morgane – visant au réveil de cette terrible puissance afin d'instaurer le chaos magique dans la région. De l'autre, Merlin – alors Prince de la Force – opposa Arthur, un nouvel être hybride qui devait être suffisamment pur pour retrouver l'héritage du Christ. Cette lutte brisa le voile de l'Histoire invisible pour s'insérer dans le monde profane, laissant encore de nombreuses marques dans les légendes de la geste arthurienne.

Les constructions occultes

L'Alchimie

La révélation de l'an mil a ouvert aux Nephilim un champ d'expérimentations magiques inédites, non pas simplement du fait de l'existence d'une nouvelle Science occulte, mais aussi des applications pratiques que celle-ci permettait. Intimement liée à la matière, l'Alchimie pouvait trouver corps porter cette nouvelle voie occulte à son maximum. D'abord sur une petite échelle, avec l'agencement du laboratoire, l'Alchimie changea d'échelle pour intervenir sur des bâtiments entiers.

En 910, l'Ordre Mathématicien des Moines Noirs, l'une des premières factions du Denier, développa un projet architectural sans précédent, que l'on qualifia bien des années plus tard d'art roman. Ce groupe souhaitait créer des édifices capables de canaliser les Champs magiques et le Ka-Soleil, afin de pouvoir calculer les conjonctions magiques qui allaient annoncer l'an mil. L'intégration de leurs calculs occultes dans les codes des ouvriers tailleurs de pierre, exposa le projet au grand jour avec une telle rapidité que ces instigateurs ne purent réagir. Rapidement ces édifices magiques se développèrent dans une grande partie de l'Europe, principalement dans les abbayes et les monastères, attirant la curiosité de nombreux Nephilim, notamment les Adoptés de la Roue de Fortune. La Synarchie, encore trop faible pour apparaître au grand jour, décida de regagner l'ombre, laissant l'ensemble de ces découvertes aux mains des fidèles de la Roue de Fortune.

Conscients des immenses possibilités qu'offraient de tels outils, les Nephilim les utilisèrent pour stabiliser les Champs magiques et pour intensifier la maille magique. Ils adaptèrent la découverte architecturale des Moines Noirs, lui donnant une amplitude plus grande : l'art roman venait de laisser place au gothique.

L'Alhambra

Conscients de la « matérialisation » des deux autres Sciences occultes, les Kabbalistes ne souhaitaient pas être en reste. Depuis longtemps l'existence de portes naturelles, reliant la Terre aux mondes de Kabbale, avait été attestée. Mais celles-ci se montraient trop instables pour servir de base à une étude approfondie. Certains Kabbalistes eurent alors l'idée d'utiliser l'architecture comme support de ces portes, afin de les rendre plus stables, voire permanentes. L'Espagne, confluent entre l'architecture gothique, les traditions juives et le savoir-faire arabe, se révéla rapidement une terre d'expérimentation favorable. La construction du palais de l'Alhambra, commença au début du XV^e^ siècle, menée par la Roue de Fortune. Ses plans furent calqués sur ceux du temple de Salomon, preuve certaine de l'influence invisible du Denier. Ce portail entra en résonance avec Aresh, le monde de la fureur, sûrement attiré par le climat tendu qu'offrait la péninsule à l'heure de la Reconquista. Cette période permit d'approfondir la connaissance globale de la Kabbale, mais aussi de découvrir ce monde inquiétant et peu connu. Mais une telle effervescence occulte attira les foudres du Temple qui, quoiqu'affaibli par son échec en France, s'allia avec les rois catholiques pour briser le rêve de Grenade. Traumatisés par la destruction brutale de tous leurs travaux, les Adoptés de la Roue de Fortune abandonnèrent l'architecture occulte pour se livrer pleinement à la cartographie des Champs magiques.

La chute du Temple

La montée du Bâton

Le renforcement de la royauté a donné au Bâton l'occasion de s'affirmer au grand jour avec l'Ordre des Chevaliers du

Temple. Les multiples croisades ont permis de mettre la main sur des secrets oubliés et surtout de retrouver le Baphomet. Cet être, né avec la chute de Tubalcaan, se trouve être une parcelle de l'essence magique du premier des Grands Maîtres du Temple de la Vie. Après la victoire du Chien de Sirius, il s'était réfugié dans les collines de Jérusalem afin de soigner ses blessures. Oublié pendant très longtemps, le Baphomet fut redécouvert lors de la première croisade. Sa récupération au sein du bailliage parisien devint une priorité, peu importaient le temps et l'argent qu'il fallait mettre en œuvre. Au cours des croisades, le Temple pilla les ressources occultes de la Terre sainte. La logistique nécessaire à ce pillage permit au Grand Maître de mettre en place les obédiences et les bailliages, organisations qui encadrent encore aujourd'hui le Bâton. Avec la victoire sur les Albigeois, groupe dirigé par le Prince du Bateleur, le Temple s'imposa économiquement et militairement, forçant le roi de France à reconnaître la puissance de l'ordre et à lui confier la gestion du trésor royal.

Après avoir retrouvé les traces de leur héritage oublié en Terre sainte, après avoir restructuré leur rang et s'être imposé face aux puissants, le Grand Plan, le projet apocalyptique du Temple, était à portée de main.

Le procès des Templiers

En s'exposant au grand jour, le Bâton afficha certes sa puissance, mais s'exposa aux vindictes conjuguées des Arcanes Majeurs. Philippe le Bel, manipulé par la Maison-Dieu et l'Empereur qui lui faisaient miroiter le trésor des Templiers, décida de leur porter un coup fatal. Trop occupés par les préparatifs du Grand Plan, et sûrs de leur domination, les Templiers ne purent éviter la conjuration visant à détruire leur façade exotérique. En 1314, la capture de Jacques de Molay, marionnette du véritable Grand Maître, permit de mettre un terme aux activités financières du Bâton et de confisquer ses biens matériels.

Au seuil de son aboutissement, le Grand Plan s'écroule, victime de l'orgueil de ses acteurs.

Perte du pouvoir

Les chefs de l'ordre, réfugiés en Angleterre, engrangèrent les rouages de leur vengeance contre le royaume de France : la Guerre de Cent Ans débutait. Cette opération militaire et dynastique avait pour but de reconquérir l'ancien territoire de prédilection du Temple et permettre de récupérer tous les secrets ce qui n'avaient pas pu être sauvés en 1314. Cette reconquête n'aboutira jamais. Le Temple blessé et expatrié ne disposait plus de l'organisation nécessaire à une opération d'une telle envergure. Face à lui se dressait la détermination des Arcanes Majeurs à se débarrasser du Bâton.

Une dernière tentative de déstabilisation fut menée par les Templiers qui attisèrent les guerres de religion, afin de s'octroyer le pouvoir intemporel du Vatican. Cette lutte les opposa farouchement aux Adoptés du Pape, désireux de s'implanter fermement dans tout l'Occident chrétien. Cette lutte permit au Denier de s'implanter à Rome et de récupérer le domaine de Saint-Pierre. Le 22 août 1572, la Phalange de Caïn déclencha la Nuit de la Saint Barthélemy, afin d'éliminer le chef de la Loge Parfaite du Bâton, une puissante obédience du Temple. Pendant ce temps, une autre faction du Temple se réfugia en Espagne où l'implantation, malgré l'alliance avec les rois catholiques, ne perdura que très peu de temps. Cette période permit néanmoins d'assurer la renaissance de l'ordre aux Amériques.

Les Nouveaux Mondes

Terra Nova

Du nouveau continent aux guerres indiennes

La chute du Temple en Europe n'annonça pas la disparition du Bâton : cet Arcane mineur allait bientôt renaître sur le Nouveau Monde. Déjà au courant de l'existence des Amériques, les Templiers avaient secrètement gardé cette découverte afin de pouvoir l'utiliser pour l'avènement de leur Grand Plan. La découverte officielle de l'ordre se fit en 1492, avec la première migration des Templiers, sous l'égide de Christophe Colomb. L'arrivée des Templiers et de leurs armes en Orichalque souilla la terre sacrée des « Nephilim amérindiens », les Wowakan. Les Mystes, alors en pleine expansion en Europe, décidèrent de rivaliser avec les Templiers pour la domination de cette nouvelle terre. Une guerre sans merci s'engagea entre les Wowakan et les deux Arcanes mineurs. Rapidement le Temple s'imposa comme victorieux, notamment grâce aux soutiens importants qu'il a reçus du Vieux Monde – principalement avec l'arrivée du *Mayflower* en 1620.

La Conquête de l'Ouest

Lorsque l'indépendance fut proclamée en 1776, le nouveau territoire du Temple devint le lieu de sa renaissance. Maintenant maîtres de l'Amérique, les Templiers se lancèrent dans l'exploration de l'ouest sauvage, où leurs mages avaient perçu la présence de gisements d'Orichalque, anciennement gardés par les Amérindiens. Rapidement les Wowakan et leurs alliés humains furent écrasés ; les survivants furent déplacés dans des réserves surveillées par le Temple.

La Renaissance

La résurgence des fleuves

Profitant de l'affaiblissement des Templiers et de leur transfert sur le Nouveau Monde, les fleuves

mystes gagnèrent à nouveau le monde visible. La chute de l'Antiquité les avait forcés à se retrancher au second plan de la scène occulte. Cependant des traces de leurs activités ont pu être perçues à de nombreuses reprises. Les Mystères ont resurgi lors de la Renaissance, usant de leur compétence en herboristerie pour concocter philtres et poisons, les nouvelles armes de cette époque. La renommée d'un groupe, les Illustres cartographes, s'est révélée dans toutes les grandes villes françaises. Leur mission était de cartographier tous les quartiers et les jardins de France et de localiser les chapelles dispersées dans le but de reconstruire les Mystères. Ce retour s'inscrivait en droite ligne de la nouvelle passion de l'élite sociale pour les textes anciens, prônée par les pères de l'humanisme. La découverte de l'héritage antique permit à de nombreuses chapelles de retrouver des liturgies depuis longtemps oubliées.

L'offensive myste

Désireuse de prendre la place du Bâton déchu, l'Épée profita de cette période propice au développement de sa philosophie et mit en place de nombreux plans visant à lui assurer un contrôle magique sur l'Europe. Vers 1640, l'une des intrigues les plus retentissantes concerna le Roi Soleil. Profitant du conflit entre le Soleil et le Diable, les Mystères de Mythra et d'Apollon, détournèrent l'œuvre occulte des Nephilim. Sous l'égide de Madame de Maintenon, le roi fut bercé par les théories mystes, ce qui entraîna en 1653 la destruction des cours des miracles bohémiennes, anciennement liées à la Cour. Cet allié de poids permit à l'Épée d'augmenter son influence au sein du royaume de France. La réaction des Immortels fut brutale, notamment celle de la quinzième Lame qui détruisit et pilla bon nombre de chapelles mystes. Cette répression força les membres de l'Épée à prendre leurs distances vis-à-vis du pouvoir, mais leur implantation occulte était bien avancée. Des groupes de Mystes, prônant le retour à la pureté naturelle, développèrent des théories au sein de groupes d'artistes qui allaient devenir les précurseurs du romantisme décadent. Mais déjà, des querelles intestines apparaissaient au sein de l'Épée et ces dissensions allaient servir le premier Mensonge des R+C.

La Rose+Croix

Christian Rozencreutz

En 1614, l'apparition de ce personnage et de sa fraternité occulte, en Allemagne, peut être considérée comme le premier des Mensonges. En effet, cette société secrète décida d'ériger au grand jour une société secrète fantoche, devant servir de couverture au véritable Arcane mineur. Le mimétisme fut choisi pour créer cette protection : le même nom, les mêmes références et la même organisation. La confusion fonctionna à merveille et le véritable visage de la Rose+Croix disparut de la scène occulte. Tous les acteurs occultes se sont fait prendre au piège, permettant à la Coupe de s'immiscer dans les guerres ésotériques, tout en restant invisible.

Note : *Rose+Croix et R+C désignent le véritable Arcane mineur de la Coupe et ses membres, alors que toute autre formulation désigne les façades exotériques de cette société secrète.*

Le mensonge comme principe de la vérité

Consciente que l'écran de fumée créé par Christian Rosencreutz se dissiperait sous les investigations des autres acteurs occultes, la Coupe n'eut de cesse de diffuser de nouveaux Mensonges.

La Rose+Croix manipula le Bateleur, lors d'une alliance passée entre la façade exotérique de l'Arcane mineur et les Adeptes de cet Arcane Majeur. Le projet Nouvelle Camelot naquit à la cour d'Elisabeth I, à la fin du XVI[e] siècle. Il avait pour but d'initier les humains à certains secrets Nephilim, en utilisant comme support la geste arthurienne. Mais rapidement, les recherches et les expériences furent parasitées par la Rose+Croix qui profita de l'initiation de certains des humains pour approfondir, auprès des Nephilim, sa connaissance sur le Ka-Soleil. Le Bateleur ne comprit que tardivement que le projet avait dévié de son axe premier. Incapable de déterminer d'où provenait cette déviance, il préféra se retirer. La Rose+Croix faillit être démasquée, mais ce risque lui permit de piller les connaissances occultes des Immortels sur le Ka-Soleil.

Ces masques permirent aux Rose+Croix de préparer la Parousie, l'affrontement final entre Ram et son double négatif, Eth. Mais la tranquillité de leurs préparatifs fut brisée alors qu'éclata le troisième Mensonge : celui de l'*Hermetic Order of the Golden Dawn*. Aleister Crowley, un membre de cette société occulte, l'un des paravents de la Rose+Croix, entreprit une action individuelle qui exposa la Coupe aux attaques des différents acteurs occultes. Ceux-ci découvrirent pour la première fois le véritable visage de la Coupe.

Pour un monde meilleur

Le siècle des Lumières

L'apparition de la Synarchie se fait dès 1766, avec les Illuminés de Bavière, l'un des plus importants degrés du Denier. Le XVIII[e] siècle, favorable au développement d'une philosophie nouvelle et proche de ses théories, devait permettre à la Synarchie de s'imposer sur la scène occulte. Le Denier apparaît dès

lors comme un soutien pour les Arcanes de la Papesse et de l'Impératrice. Le projet Encyclopédie diffusa les idées nouvelles et permit l'implantation de nombreux symboles synarques : la déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen en est le meilleur exemple. L'Arcane mineur profita de ce courant favorable pour récupérer des obédiences du Temple abandonnées, les transformant en loges maçonniques. Les Immortels se rendirent compte, impuissants, qu'ils avaient favorisé l'implantation de ce nouvel Arcane mineur : le siècle de l'industrialisation serait celui du Denier.

Le gouvernement mondial

Les deux guerres mondiales fragilisèrent les acquis des acteurs occultes. Le Denier, dirigé par la mystérieuse Pierre Angulaire, parvint à éviter de trop lourdes pertes.

Au lendemain de la Grande Guerre, il s'empara de l'économie mondiale, en prévoyant le Jeudi Noir. Le Denier sacrifia quelques-uns de ses degrés dans cette opération, afin de masquer qu'il en était l'instigateur : un coup bas fut porté aux Adoptés de l'Empereur et au Temple. En 1935, le nouveau symbole représenté sur le billet d'un dollar marqua pleinement la victoire de la Synarchie.

Les horreurs du second conflit mondial fournirent un terrain favorable au développement des théories du Denier : un monde meilleur devait renaître. Le projet Rois des Rois, visant à retrouver la stase de Salomon, fut alors favorisé sous le couvert de l'ONU, en 1948, par la naissance d'Israël.

La **Révélation**

Aleister Crowley

Théosophie

En 1899, Aleister Crowley n'était qu'un simple membre de l'Hermetic Order of the Golden Dawn, l'un des masques de la Rose+Croix, sa mégalomanie n'ayant d'égale que son fort potentiel de Ka-Soleil. Sa personnalité le fit remarquer par les Adoptés du Mat, à la recherche d'un nouveau Messie. Suite à son enlèvement par les fidèles de Moor, il fut désigné par le squelette d'Akhenaton pour devenir le Kwisatz Haderach, l'Homme Parfait. Une nuit fut nécessaire à Aleister Crowley pour comprendre les fantastiques pouvoirs qu'il venait d'hériter en recevant le Prisme. Le temps de la Révélation n'était pas encore arrivé et Akhenaton passa en Ombre, laissant l'humain libre de sa destinée. Le Rosicrucien décida d'utiliser ses nouveaux pouvoirs pour s'affirmer au sein de son ordre et tenta de lancer l'Abra Melin, le rituel qui avait permis d'invoquer le Chien de Sirius, l'Imago de Mu, qui combattit Tubalcaan. L'accomplissement du rituel par Aleister Crowley, sur les berges du Loch Ness, invoqua cette monstruosité de Lune Noire. Celle-ci s'incarna dans Crowley, décidée à entamer son retour sur la Terre.

Le Grand Réveil

Le corps d'Aleister Crowley était le réceptacle de trois êtres d'exception : le Pharaon maudit, le prophète saurien et un humain au Ka-Soleil développé. Les trois personnalités prirent le dessus chacune leur tour : Aleister Crowley en profita pour montrer sa puissance à ses pairs. Ses expériences magiques et la réapparition de Mu, en plein cœur de Londres, déclenchèrent un bouleversement sans précédent au sein des Champs magiques qui allait provoquer le Grand Réveil. L'apparition et la multiplication de Nexus et des Plexus allaient permettre à de nombreux Immortels prisonniers de leurs stases depuis des éons de revenir à la conscience.

La domination de Mu sur Crowley lui permit pendant une courte période d'appeler à lui ses fidèles du 666, pour qu'ils orchestrent son retour. Akhenaton parvint, dans un ultime effort, à s'imposer face à ses deux adversaires et à placer le Kwisatz Haderach sous la protection des mystérieux Bohémiens : l'heure approchait.

Les Chroniques de l'Apocalypse

1999. Une poignée d'intrépides Nephilim découvre les dernières volontés d'Akhenaton et comprend l'équation qui régit l'Apocalypse. Déjouant les plans du 666, qui œuvre pour le retour de Mu, ils imposent la victoire du Pharaon lors du dernier Conclave des Arcanes Majeurs du siècle, le Conclave Majeur.

Le retour du Pharaon apporte l'Apocalypse, en sens étymologique du terme, la Révélation : les Nephilim sont originaires des Éthers et ne sont pas les fils de Ka-Ïa, la Terre. Cette nouvelle suscite incompréhension, déception et refus, mais entraîne aussi l'apparition de nouvelles alliances et des horizons jusqu'alors ignorés.

Quel **Avenir ?**

La menace humaine

Les initiés

Les Templiers

La mort de plusieurs personnalités du Bâton a provoqué l'annulation du nouveau Grand Plan prévu pour l'an 2000. Depuis, un schisme est apparu au sein du Temple. D'un côté les traditionalistes pensant que le Grand Plan ne pourra se faire qu'à la faveur d'une date symbolique, et de l'autre les modernistes favorables à un déclenchement immédiat. Leurs déboires juridiques avec leur société écran, Microserf, et leur secte profane, la Bianética, risquent de leur poser bien des problèmes dans l'avenir. Néanmoins, l'élection de Georges B. Wuchs et l'accession au rang de Naute de

Vladimir Poltine ont raffermi leurs positions sur l'échiquier politique. Détenteurs de nombreuses armes de destruction massive, le Bâton s'apprête à frapper à nouveau. Leurs Galions élémentaires, des navires magiques capables de transporter des Templiers dans les Plans subtils, sont sans doute leur meilleur atout.

Les Mystères

Réunifiée depuis 1921 au sein d'un groupe occulte, l'Alliance de Mâât, l'Épée s'apprête à réaliser sa Grande Année. Celle-ci commencera par l'érection d'une cathédrale mystique d'Orichalque et s'achèvera avec la libération de Prométhée et des Titans, provoquant l'ouverture des portes de l'Hadès qui déverseront des hordes de Daïmon sur la Terre. Mais Prométhée est-il vraiment tel que les Mystes l'imaginent ? La liturgie myste est-elle vraiment à l'image de ce que souhaitait Prométhée ? Si tant est que ce dernier souhaitait quelque chose…

Les R+C

La Rose+Croix continue de préparer l'humanité à sa vérité, détournant subtilement les enseignements des autres Arcanes mineurs à son profit.

Toutefois, la Coupe pourrait sortir de l'ombre pour empêcher l'hégémonie des autres groupes occultes. Enfin certains Ar-Kaïm préféreront se rallier à leur cause plutôt qu'à celle de leurs cousins des étoiles, les Nephilim.

Les Synarques

Sa lutte intensive contre les autres Arcanes mineurs attira au Denier la sympathie de nombreux Nephilim. Mais sa volonté d'établir un ordre absolu est contestée par les Arcanes Majeurs les plus libertaires. Quoi qu'il en soit le Denier accentue son contrôle sur l'économie et les organisations internationales, comme l'ONU ou le FMI et développe en masse des Akasha cybergnostiques afin de renforcer le contrôle de la Pierre Angulaire sur l'humanité.

Les profanes

Les factions d'initiés n'ont pas un contrôle absolu sur les pouvoirs profanes. Plusieurs organisations comme la Mafia sicilienne ou certains services d'espionnage, bien qu'infiltrées, sont parvenues à garder leur indépendance. À l'ère de l'information, certaines de ces structures pourraient bien mettre à jour quelques complots et tenter de les combattre mais face à des factions millénaires, leurs actions pourraient bien se retourner contre elles.

Les mouvements anti-mondialisation et écologiques s'accentueront au cours du IIIe millénaire. Le sommet de Porto Alegre en 2001 a marqué le début d'une prise de conscience collective du danger d'une hégémonie économique. Le Temple, la Synarchie et l'Empereur risquent de se trouver confrontés à une menace profane d'un nouveau genre, incontrôlable par sa désorganisation issue de sa volonté démocratique.

La menace élémentaire

Malgré le danger qu'ils représentent, les humains ne sont peut-être pas la pire menace que devront affronter les Nephilim durant les Guerres de l'Apocalypse. Des êtres, tapis dans les Champs magiques depuis des millénaires, s'apprêtent à surgir devant eux, risquant d'étouffer à jamais la lueur vacillante d'Agartha.

Le Diable

Shaïtan, le Prince du Diable, a fini de sombrer dans le Khaïba et la folie, après la fuite de son unique amour. Rongé par la haine envers le Kwisatz Haderach qu'il rend responsable de son état, il prépare l'assaut de la Cité des Vertiges depuis son repaire de Nemeth, une Anti-Terre née de la chute de Babel. En janvier 2000, après avoir pris connaissance du message du Kwisatz Haderach, Shaïtan lança son offensive. Ses Adoptés les moins difformes s'attaquèrent aux repaires des Arcanes Majeurs tandis que les autres, accompagnés des Horreurs (des créatures des Anti-Terre) se jetèrent sur les Plans subtils. Le but final de ces derniers n'étant rien d'autre que la Cité des Vertiges. Provoquant des remous dans la Pavane, cet assaut paracheva le réveil des Sauriens. Toutefois, les Adoptés du Diable ne sont pas tous en accord avec leur Prince et certains se sont ralliés au projet de l'Exode Sidéral.

LE NEW AGE

Ce mouvement syncrétiste fut lancé par les Mystères désireux de rassembler leurs différentes croyances en un seul courant de pensée. Le New Age rassemble donc une myriade de groupes où l'on retrouve les grandes idées mystes comme l'initiation, un rapport à la nature proche des anciens druides, la glorification de l'expérience au détriment du rationalisme, l'espoir d'entrer bientôt dans un nouvel ge d'Or et la réhabilitation de Lucifer (Prométhée) en tant que libérateur de l'humanité. C'est dans les années soixante-dix que l'on parla pour la première fois de New Age. La réussite des Mystes était presque totale. Mais derrière leurs croyances, d'autres apparurent, inspirées de la théosophie et de l'humanisme : l'homme, être divin, devait se transcender pour dévoiler son véritable potentiel au travers de ses réincarnations. L'amélioration de l'homme devenait l'étendard du New Age et les Mystères comprirent que le mouvement leur échappait. Ils tentèrent d'en reprendre le contrôle grâce aux groupes hippies mais il était trop tard. La Rose+Croix et la Synarchie étaient parvenues à détourner une partie des enseignements mystes préparant l'humanité à leurs propres révélations.

Les Sauriens

Les Sauriens n'ont pas tous péri sous les coups des Kaïm. Blessés, plusieurs disciples de Mu survécurent dans les replis des Champs magiques. Certains fusionnèrent, donnant naissance à trois entités, les Euménides, cachées au plus profond des Champs de Lune Noire. Leur action est, pour le moment, discrète mais elles espèrent pouvoir manipuler le 666 afin d'assouvir leur vengeance. Les autres Primordiaux ne sont plus que des reflets de leur glorieux passé. La plupart sont voués à disparaître, n'arrivant pas à maintenir de forme élémentaire stable. Mais quelques-uns, comme Nessie, sont parvenus à se recréer des corps physiques semblables à de grands reptiles et ont déjà fait parler d'eux. Traqués par les Selenim et les R+C pour leur cœur, riche en Lune Noire, leur existence est menacée.

Enfin quelques Anciens, les Sauriens qui refusèrent de suivre Mu, se cachent dans les Akasha et dans les Champs de Lune. Ruminant leur vengeance contre leurs frères maudits et les anciens Kaïm, ils sont déjà parvenus à influencer quelques humains par le biais de leurs rêves. Bien que peu nombreux, ces Sauriens ont une profonde connaissance du Ka-lune et leur puissante Sapience est inconnue des Nephilim.

Les DraKaon

Le réveil du Dragon en Bretagne en 1994 fut le signal que d'autres attendaient. Désormais rassemblés au sein d'une alliance sacrée, le Serpentaire,

et communiquant par le biais des Champs magiques, plusieurs DraKaon attisent les haines entre les Arcanes Majeurs par le biais de leurs agents, des humains dominés par la magie et des Nephilim dévoués à leur cause ou désireux d'obtenir leur protection.

666

Malgré l'échec du retour de Mu, le 666 reste une menace d'importance. Le Dévoreur convaincu d'être l'Alpha et l'Oméga, le chaînon ultime de l'évolution, fera tout pour convertir par la force ceux qui refuseront d'accepter sa vérité. Nihilistes absolus, les 666 préparent des alliances avec tous ceux qui souhaiteraient abattre les Arcanes. Mais comme toute coalition d'extrémistes, elle ne pourra guère perdurer.

Les Arcanes Majeurs

Le plus grand danger de l'Apocalypse est sans doute la désunion. Certains Arcanes Majeurs comme l'Impératrice, l'Empereur et le Soleil s'allieront dans l'avenir afin de faire front contre les différentes menaces. Mais ce type d'alliance, plutôt que de créer l'union pourrait renforcer les oppositions au sein des Arcanes Majeurs et déclencher des guerres entre Nephilim de grande envergure.

Nouveaux Espoirs

Les Cavaliers de l'Apocalypse

« Ils seront mes messagers, ils seront votre espoir. Ils seront ceux qui détruiront vos peurs et déchireront vos craintes. Ils chasseront les illusions, ils écraseront les doutes. Ils seront mes Cavaliers de l'Apocalypse, les Héritiers de la Révélation. Sur leur passage, tout succombera. Et à leur suite, sur les ruines fumantes d'un Monde dépassé, vous construirez les bases d'un Monde nouveau. », révéla le Kwisatz Haderach au Conclave Majeur. Depuis ce jour fatidique, neuf Immortels ont la lourde tâche de répandre la vérité parmi les Nephilim. Mais leur mission ne s'arrête pas là car ils se doivent d'ouvrir les voies du Monde au plus grand nombre et de percer les secrets de la Cité des Vertiges, notamment en retrouvant le Sphinx, le septième Couronné, le plus mystérieux habitant de la ville.

L'Exode Sidéral

Une partie des Adoptés du Chariot est issue de l'ArKaNa des Nautoniers Célestes. L'espoir de voguer sur les Éthers ne les a jamais quittés. L'Étoile, persuadée que les Kaïm sont issus d'une race extra-terrestre, a toujours recherché un moyen de contacter ceux qu'elle nomme les Voors. Alliant les connaissances technico-magiques des Adoptés du Chariot à la Sapience de ceux de l'Étoile, un projet se mit en branle : retourner dans les étoiles à la recherche des Voors.

Rapidement, ces Nephilim se heurtèrent à de nombreux problèmes dont celui des simulacres. Si les Nephilim partaient dans l'espace, ils risquaient de se trouver rapidement à court de corps à habiter. Le Chariot se lança alors dans le projet Répliquants. Avec l'aide de la Tempérance, dont les avancées dans le domaine du clonage furent déterminantes, le projet aboutit récemment, donnant naissance à des humains améliorés et adaptés à la vie dans l'espace. Le procédé encore coûteux devrait être amélioré dans les prochaines années.

Avec la révélation du Conclave Majeur – Akhenaton assura aux Immortels que les Kaïm venaient des étoiles –, le projet prit un nouvel élan. Rebaptisé Exode Sidéral, il est désormais le fruit de recherches d'une dizaine d'Arcanes Majeurs, dont le Diable. Grâce à l'intervention d'un puissant Onirim, Entée d'Orion, le chantier de construction fut placé dans un Akasha situé sur la Lune. Le projet, bien sûr, est loin de faire l'unanimité, mais pour beaucoup il est l'unique espoir de survie aux Guerres de l'Apocalypse qui se préparent.

LES ARCANES MAJEURS

Le tarot occulte, qui rassemble les Arcanes Majeurs fondés par Akhenaton, a connu de nombreuses modifications depuis le règne du Pharaon. Ces simples illustrations révèlent la personnalité des vingt-deux quêtes, comme si un lien intime existait entre le tarot et l'évolution des Arcanes Majeurs.

L'imagerie de chacun des atouts a changé depuis leurs créations par le Pharaon, s'adaptant aux messages occultes que les Lames transmettent.

Ce chapitre présente les Arcanes majeurs en s'intéressant à quatre points clés de leur organisation.

Dans un premier temps, l'esprit de la quête permet d'esquisser, à travers la symbolique de la Lame, ce en quoi elle croit et pourquoi elle existe. Cette interprétation de la représentation est une source qui doit permettre aux joueurs de donner vie à un personnage Adopté.

La Figure, véritable incarnation de l'Arcane Majeur, présente ces Nephilim d'exceptions que sont les dirigeants des sociétés secrètes d'Immortels.

L'humeur donne le caractère des Immortels qui suivent cette voie et comment ils se comportent vis-à-vis de leurs frères.

Enfin les Demeures philosophales décrivent les lieux de prédilections des Adoptés, là où ils se rassemblent et où vos Nephilim peuvent les rencontrer.

Note : *les Arcanes Majeurs rassemblent essentiellement des Nephilim et quelques Selenim si l'on écarte l'Arcane-sans-Nom. Aucun Arcane Majeur ne s'est encore décidé à initier des Ar-Kaïm. Ces derniers gravitent toutefois autour de certains Adoptés — notamment de l'Étoile et du Soleil.*

Le Bateleur

L'esprit de la quête

Héritiers de Prométhée, les Adoptés du Bateleur veulent initier l'humanité en lui inculquant des valeurs teintées d'ésotérisme — les symboles des Arcanes mineurs présentés sur la table du Bateleur. C'est en guidant les humains sur les voies de la sapience qu'ils souhaitent découvrir l'Agartha. Cet apprentissage doit permettre aux humains de mieux appréhender leur monde et de le défendre contre les initiés des Arcanes mineurs.

La Figure

Titre : le Pagad.

Le Prince du Bateleur est à l'image du jeune saltimbanque de la Lame. Cet Efreet n'a pas hésité, tout au long de l'Histoire invisible, à prendre d'énormes risques pour éveiller les humains. Sa présence a fait grand bruit au temps des Cathares, notamment lorsqu'il usa de sa Magie pour soustraire les « Purs », nom donné aux humains initiés par le Pagad, à la vindicte des Templiers. Il voyage désormais entre Akasha et mondes de Kabbale, s'arrêtant pour se reposer dans son domaine magique praguois, et cherche un moyen de descendre en Hadès pour libérer Prométhée.

L'humeur

Les Adoptés du Bateleur aiment attirer l'attention, comme le montrent les couleurs criardes du jeune homme sur la Lame de leur Arcane Majeur. Ils sont très communicatifs et s'amusent à tester les connaissances occultes des personnes qu'ils rencontrent.

Les Demeures philosophales

Nom : les Collèges.

Les Collèges du Bateleur se cachent sous de multiples apparences, afin de rester protégés dans l'ombre. Ce sont en général des endroits où est délivré un enseignement parallèle, généralement axé sur les sciences humaines : les amis du musée, l'université du temps libre, etc. Ils se situent principalement à proximité de bâtiments au passé occulte important, véritables exemples servant à illustrer leurs démonstrations auprès des humains.

DÉFINITIONS

***Adopté :** se dit d'un Nephilim ou d'un Selenim appartenant à l'un des vingt-deux Arcanes Majeurs — par opposition à un Orphelin.*
***Demeure philosophale :** ce terme désigne l'endroit où se regroupent les Nephilim appartenant à un même Arcane Majeur. Il peut s'agir d'un simple lieu de réunion ou de l'un des organes décisionnels de la société secrète.*
***Lame :** il s'agit d'un bloc adamantin façonné par Akhenaton suite à ses vingt-deux quêtes ésotériques. Sur chaque Lame est gravée la voie tracée par le Pharaon pour guider ses frères vers l'Agartha.*
***Prince :** il est le dépositaire de la Lame originelle et incarne pleinement l'Arcane Majeur.*
***Stellaire :** sceau gravé magiquement dans l'essence magique d'un Immortel. Plus qu'un symbole, il regroupe l'ensemble des connaissances lié à son Arcane Majeur. Lorsqu'un Immortel quitte son Arcane Majeur, son Stellaire disparaît, ainsi que les savoirs qui lui sont associés.*

Arcane	ArKaNa d'origine le Sentier d'Or	Activité durant	Prince(sse) Actuel(le)	Métamorphe	Activité	Anciens Princes	Voie du Monde
Bateleur	Ivresse Organide	Atlantes puis Édéniques	Le Pagad	Efreet (Air)	Actif	Aucun	Trône d'Or
Papesse	Fondateurs de Babel ; Trésor des Mouvances	Atlantes	Le Grand Herméthécaire (Aleph, Oméga)	Sphinx (Terre)	Agarthien (en retrait)	Aucun	Orgueil Immanent
Impératrice	Prophètes de la Nitescence Opaline ; Danseurs de la Roue Solaire ; Chrysolites	Atlantes	Circé	Diablesse (Feu)	Actif	Aucun	Sceau Transcendant
Empereur	Archontes de l'Aube ; Pourvoyeurs d'Esprits	Atlantes	Ashurban	Phénix (Feu)	Actif	Plus de dix	Conquête
Pape	Titanides Ouraniens	Atlantes puis Édéniques	Le Roi de l'Orage	Sylphe (Air)	Perdu dans un Monde de Kabbale	Aucun	Conquête
Amoureux	Immobiles ; Modeleurs Élémentaires	Atlantes et Errants	Sisyphe	Naïade (Eau)	Disparu dans les Plans subtils	Aucun	Trône d'Or
Chariot	Dresseurs ; Ivresse Organide ; Maîtres Pragmatides ; Nautoniers Célestes	Atlantes	De Vinci	Ange (Air)	Agarthien (en retrait)	Apollon	Trône d'Or
Justice	Archontes de l'Aube ; Fatale Sagesse ; Gardiens de la sapience Infinie	Atlantes	Poliorcète	Phénix (Feu)	Actif	Aucun	Sceau Transcendant
Ermite	Danseurs de la Roue Solaire	Errants	Le Grand Rayon	Sphinx (Terre)	Actif	Aucun	Errance Éternelle
Fortune	Roue de la Sagesse Coronale ; Atlantes et Errants ; Trésor des Mouvances		Méropée	Nixe (Eau)	Actif	Une dizaine (dont Galilée)	Errance Éternelle
Force	Iridescence Ordalienne ; Maîtres Pragmatides	Atlantes et Errants	Merlin	Satyre (Terre)	Actif	Lugh ; Ganesha	Conquête
Pendu	Aucune (Prométhée)	Aucune	Azare	Naïade (Eau)	Actif	Aucun	Trône d'Or
XIII	Premiers Selenim ; Questeurs de la sapience Primordiale	Errants	Le Dévoreur	Aucun	Actif	L'Innomé ; Lilith ; et bien d'autres Baals	Authentique Fidélité
Tempérance	Bénédiction Harmonique ; Custodiens de Ka-la ; Ivresse Organide ; Questeurs de la sapience Primordiale	Atlantes et Édéniques	Le Cœur (Esculape)	Elfe (Terre)	Actif	Aucun	Orgueil Immanent
Diable	Aucune	Aucune	Shaïtan	(Nanisme) Onirim	Actif	Aucun	Hédoniste
Maison-Dieu	Gardiens de la sapience Infinie	Atlantes	Dracka	Djinn (Feu)	Actif	Aucun	Sceau Transcendant
Étoile	Fils des Étoiles	Errants	Ino	Ondine (Eau)	Narcose volontaire	Aucun	Errance Éternelle
Lune	Custodiens de Ka-la	Atlantes puis Édéniques	L'Unicorne (Keridwen)	Zoomorphe Licorne (Onirim)	Agarthien (Actif)	Bast, Diane	Authentique Fidélité
Soleil	Archontes de l'Aube ; Chrysolites ; Danseurs de la Roue Solaire	Atlantes	Suryo	Pentacle « équilibré »	Actif	Shemesh	Orgueil Immanent
Jugement	Immobiles ; Prophètes de la Nitescence Opaline	Errants	Aucun (?)	Aucun	X	X	Hédoniste
Monde	Aucune	Aucune	Le Rex Ka	Kwisatz Haderach	Actif	Aucun	
Mat	Aucune	Aucune	Moor	Mirage (Lune)	Actif	Aucun	

La **Papesse**

L'esprit de la quête

La Papesse est la gardienne de la sapience — la tiare, symbole de la connaissance — qui permet d'atteindre l'Agartha — dissimulé derrière le voile. Elle rappelle aussi aux Immortels l'importance des Focus dans leur quête et la nécessité de les préserver — le livre sur les genoux.

La **Figure**

Titre : le Grand Hermétécaire.

Le Grand Hermétécaire, un sphinx mystérieux aussi dénommé Alpha-Oméga, n'est autre que le fondateur occulte de la célèbre bibliothèque d'Alexandrie. Lors de l'incendie de celle-ci, le Prince de la Papesse lança un rituel sans précèdent et imprima une parcelle de son Ka dans un grand nombre de supports écrits. Ce sacrifice permit à de nombreux ouvrages de résister aux flammes et ainsi d'être sauvés. Le Pentacle du Grand Hermétécaire est donc aujourd'hui fragmenté dans les grandes œuvres historiques profanes écrites à cette époque. Cette division de son Ka lui permet d'assouvir son appétit insatiable de connaissance.

L'**humeur**

Les Adoptés de la Papesse sont calmes et sereins. Ils se montrent généralement très intéressés par les discussions ayant trait aux Focus et aux anciennes connaissances. Ces « rats de bibliothèques » ont en revanche un grand penchant pour le secret et se montrent assez renfermés quand ils doivent expliquer leurs découvertes. Les Adoptés de la Papesse utilisent comme symboles tout ce qui touche à l'objet livre. Les codes de ces Immortels sont en général comparables au vocabulaire de relieur, de restaurateur d'œuvres d'art ou de libraire.

Les Demeures philosophales

Nom : les Hermétèques.

Les Hermétèques sont des bibliothèques spécialisées sur un thème de l'Histoire invisible ou sur un mystère de l'ésotérisme. L'accès y est réservé aux Adoptés de l'Arcane Majeur. Ces antres de la connaissance sont très protégés. Elles sont dotées d'entrées secrètes et coordonnées entre elles par des moyens magiques. La France est au cœur du réseau de la Papesse avec une cinquantaine d'Hermétèques localisées dans des lieux tranquilles chargés d'histoire.

L'**Impératrice**

L'esprit de la quête

Les Adoptés de l'Impératrice cherchent à comprendre la psyché humaine, l'intelligence et ce que les profanes nomment la conscience. Ils sont les architectes d'un nouveau Sentier d'Or. Ils pensent que celui-ci doit avoir lieu à l'abri du Ka-lune, trop proche de la Lune Noire et corrupteur de l'âme humaine — le bouclier.

La **Figure**

Titre : la Grande Maîtresse.

La Princesse de l'Impératrice, Circé, est connue de tous les Immortels pour sa détermination et sa beauté. Elle apparaît toujours dans un corps de femme, dont le charisme s'adapte pour séduire son auditoire. Bien des Immortels sont tombés sous le charme de ce Pyrim. Circé vit de nos jours dans un Akasha byzantin ancré près d'Istanbul. Là, retirée du monde, guidée par son ambition, elle conçoit de nouvelles machinations pour conduire les siens à l'Agartha.

L'**humeur**

À l'image de la Grande Maîtresse, les Adoptés de l'Impératrice ont un penchant pour toutes les formes de manipulations mentales. Ils se montrent très attentifs aux paroles et aux gestes de leurs interlocuteurs, car ils y lisent le fond de leurs pensées. Ils n'éprouvent aucune considération pour les humains, qui ne sont que des cobayes pour leurs expériences sur le Ka-Soleil.

Les Onirim sont très rares au sein de cet Arcane Majeur, car ils y sont rejetés et cantonnés aux basses œuvres.

Les Demeures philosophales

Nom : les Études de Conscience.

Les Études de Conscience sont de grands laboratoires secrets où les Immortels testent les variations du Ka-Soleil en fonction de certaines données (privation des cinq sens, folie, etc.).

Ils abritent aussi des bibliothèques, qui regroupent toutes les connaissances et les découvertes sur la psyché humaine. Ces lieux ne sont accessibles qu'aux Adoptés et décrivent les pouvoirs du Ka-Soleil ou les possibilités de son utilisation.

L'Empereur

L'esprit de la quête

Les Adoptés de l'Empereur sont des dirigeants — la couronne — et des protecteurs — le bouclier — de la société humaine et de celle des Immortels. Ils tentent ainsi d'enrayer le chaos qui est l'ennemi de l'Agartha. Cette main mise doit se faire d'une façon imperceptible car l'Empereur doit donner l'impression de guider — le sceptre et l'orbe — et non de diriger.

La Figure

Titre : le Monarque Voilé.

Le phénix Ashurban est le quarante et unième Monarque Voilé — dignité qu'il a déjà exercée par le passé, il y a huit cents ans. Observateur expérimenté et réfléchi qui aime prendre son temps avant de lancer ses attaques économiques, ce Prince est spécialisé dans la lutte contre les Arcanes mineurs : il s'attaque à leurs transactions financières et à leurs fonds bancaires. Il manipule le marché mondial depuis Francfort, protégé dans une résidence-bunker d'où il ne sort presque jamais.

L'humeur

Les Adoptés de l'Empereur aiment contrôler et dominer l'environnement politico-économique. Ils apprécient l'argent et le pouvoir qu'il procure. Ce sont de bons conseillers, qui ne s'impliquent jamais personnellement dans une affaire. Ils possèdent en général des pions humains, qu'ils manipulent à leur guise par le chantage et la corruption.

Les Demeures philosophales

Nom : les Corporations.

Les Demeures philosophales de l'Empereur se situent au cœur des places économiques européennes. Agissant autrefois sous le masque de banques privées, elles se dissimulent aujourd'hui dans les nouvelles zones industrielles. Leurs noms reprennent en général les attributs présents sur la Lame : on peut citer comme exemple l'Hôtel du Trône ou The Crown Enterprise. Chaque Corporation entretient une dizaine de planques, situées dans les quartiers mal famés des grandes villes. Ces endroits permettent à tous les Immortels, en échange d'un service rendu ultérieurement à l'Empereur, de se faire oublier et de trouver de quoi se construire une nouvelle vie — argent, faux papiers, billets d'avion, etc. Ces Demeures philosophales sont généralement tenues par des pions humains manipulés par l'Arcane Majeur.

Le Pape

L'esprit de la quête

Pour les Adoptés du Pape, les Nephilim sont supérieurs aux hommes et doivent donc être adorés par les porteurs de Ka-Soleil — les deux suppliants. En échange de cette vénération, les Adoptés accordent une partie de leur sapience et leur protection — le symbole de la bénédiction.

La Figure

Titre : le Roi de l'Orage.

Le Prince du Pape est le Roi de l'Orage, le fondateur du panthéon grec, l'un des plus puissants Nephilim ayant existé. Il est en exil dans les mondes de Kabbale depuis qu'il voulut « convertir » Jésus Christ aux préceptes de son Arcane Majeur.

L'humeur

L'Arcane Majeur interdit la pratique de la Kabbale à ses membres. Pour eux, ces créatures magiques d'origine méconnue pourraient être prises en adoration au détriment des Nephilim. Ils n'aiment pas la cohabitation avec les autres Immortels et préfèrent rester proches de leurs fidèles. Les attributs de chaque Adopté du Pape varient en fonction de la divinité incarnée.

Les Demeures philosophales

Nom : les Temples.

Chaque Adopté possède son temple, situé en général à la périphérie des grandes villes. Ce lieu de culte abrite les fidèles de l'Adopté. Celui-ci est aidé dans sa tâche de divinité vivante par des prêtres humains.

Les Temples sont autonomes les uns des autres et les Adoptés du Pape n'entretiennent entre eux que de brefs échanges.

L'Amoureux

L'esprit de la quête

Les Adoptés de l'Amoureux ont choisi de se tourner vers l'une de leurs incarnations passées — la femme mûre — pour connaître la Révélation. Pour eux, leur simulacre actuel et son époque — la jeune femme — ne sont qu'un leurre destiné à leur faire perdre du temps. Mais au cours de cette longue quête, l'Adopté risque de connaître les dangers de l'incarnation : l'Ombre, la Narcose et la Stase — l'ange.

La Figure

Titre : le Gardien de l'Odyssée.

Sysiphe, un Hydrim, a décidé de parcourir les Éthers, en voyageant d'Akasha en Akasha afin de retrouver le royaume mythique de l'Olympe. Cette quête s'est transformée en errance et les dirigeants de l'Arcane Majeur n'ont aucune nouvelle du Prince depuis longtemps.

L'humeur

Les Adoptés de l'Amoureux sont des nostalgiques. Passionnés par l'une de leurs périodes d'incarnation passées, ils sont une source de savoir intarissable dans ce domaine. Ils vivent en dehors du monde contemporain et portent toute leur attention sur leurs Cours d'Amor. Cette attitude les mène parfois à oublier les règles élémentaires de discrétion, attirant l'attention des Arcanes mineurs.

Les Demeures philosophales

Nom : les Cours d'Amor.

Les Cours d'Amor regroupent des Immortels ayant une incarnation commune. Pour faire revivre l'atmosphère de cette époque, les Adoptés s'approprient un lieu ayant un lien fort avec elle. Par un processus long et méconnu, dénommé l'Odyssée, certains de ces endroits s'élèvent dans les Champs magiques pour s'y ancrer. Ils deviennent alors des Plans subtils.

Le Chariot

L'esprit de la quête

L'homme confiant, qui conduit un char bâché tiré par des chevaux, symbolise la nécessité de prendre en main son destin — l'homme tenant les rênes. L'Adopté du Chariot doit donc optimiser son simulacre, qui n'est qu'une machine qu'il faut rendre de plus en plus performante. Une autre doctrine prônée par le Chariot vise la pleine compréhension du progrès.

La Figure

Titre : le Grand Conducteur.

De Vinci est l'un des rares Nephilim à avoir atteint l'Agartha pendant l'ère de la Révélation, dans les années cinquante. La maîtrise parfaite de son Ka permit à cet ange de transférer son Pentacle dans la matrice informatique naissante. Il évolue aujourd'hui au sein de ce monde alliant Champs magiques et Internet. Cette incarnation virtuelle, qui offre de nouvelles perspectives, n'a pas encore été révélée au reste de la société Nephilim.

L'humeur

Les Adoptés du Chariot sont très pragmatiques et s'adaptent rapidement à leur nouvelle incarnation. Ils se montrent curieux envers tout ce qui touche au progrès et se désintéressent des vieux refuges occultes : ils préparent le monde de demain. Leurs simulacres sont en pleine forme, optimisés par des programmes de développement physique. Les Adoptés du Chariot communiquent entre eux via l'Internet, où les informations sont protégées par le Prince lui-même.

Les Demeures philosophales

Nom : les Firmes et les Bureaux.

Les Firmes proposent des programmes de développement du simulacre en quelques semaines. Ces séances d'optimisation peuvent être suivies par n'importe quel Immortel. Les Bureaux sont comparables à des agences de détectives, qui mettent en place des subterfuges afin de protéger un Nephilim nouvellement incarné contre les interrogations des Proches de son simulacre.

La Justice

L'esprit de la quête

Pour les Adoptés de la Justice, l'Agartha ne peut se révéler qu'avec le retour à l'équilibre de la Balance Cosmique. Ils doivent donc juger les actes et les intentions de leurs frères qui bouleversent cet ordre universel — la balance — mais aussi les punir — l'épée.

La Figure

Titre : le Monarque du Meilleur des Mondes.

Poliorcète est un juge impartial. Il est le seul phénix à avoir survécu à l'emprisonnement de Prométhée en Hadès — Lysimakheïa a sacrifié son Pentacle pour arrêter les hordes de Daïmons et sa cristallisation a donné naissance à l'Omphale de NéoDelphia tandis que Charon, suite à cet événement traumatisant, embrassa la voie de Lilith pour ne pas sombrer dans la folie. Cette troublante expérience, connue seulement d'une poignée d'Immortels, montre bien les sacrifices que Poliorcète est prêt à consentir pour assure l'équilibre de la Balance Cosmique.

L'humeur

Les Adoptés de cet Arcane Majeur sont de véritables inquisiteurs, et ce malgré eux. Ils évaluent les actes de tous les Immortels qui croisent leur chemin, n'hésitant pas à les dénoncer lorsque l'équilibre de la Balance Cosmique est menacé. Ce sont des personnes dignes de confiance, avec en général une bonne connaissance des acteurs occultes qui les entourent.

Les Demeures philosophales

Nom : les Trônes Inquisitoires.

L'Arcane Majeur est régi par le Trône Inquisitoire qui se situe aujourd'hui en Jamaïque, au sein d'un palais de pierre à l'abri des regards indiscrets. Les membres de cette demeure ont la responsabilité de s'occuper des sujets les plus délicats.

En dessous de cette structure, il existe une multitude d'administrations judiciaires aux procédures très lentes, qui sont chargées de faire appliquer les lois de la Justice dans la région qu'elles surveillent.

LA BALANCE COSMIQUE

Cette notion développée par la Justice désigne un ensemble de lois universelles qui régissent l'équilibre du monde. Depuis la Révélation, l'Arcane VIII a étendu les lois de l'Équilibre à l'ensemble des Immortels. Les Adoptés de la Justice veillent au respect de ces quatre lois et ne tolèrent aucun manquement.

- ***La loi pentaclique :*** *chaque Immortel est maître de ses Ka et personne ne peut le forcer à les utiliser contre son gré.*
- ***La loi d'harmonie :*** *tous les Immortels doivent participer à la recherche de la sapience. Selon les théories de la Justice la progression d'un seul permet le progrès de tous. Les Adoptés du Jugement sont en perpétuel conflit avec les Ar-Kaïm et les Adoptés de la Justice à propos de cette loi.*
- ***La loi d'incarnation :*** *les Immortels sont responsables de leur simulacre et ils ne doivent en aucun cas le négliger.*
- ***La loi hermétique :*** *les Immortels doivent tout faire pour protéger les secrets occultes. C'est au nom de cette règle que la Justice a condamné Jésus et qu'elle l'a livré aux mains des sociétés secrètes.*

L'Ermite

L'esprit de la quête

La quête de cet Arcane Majeur est celle de la solitude, condition première du recueillement — l'homme solitaire. Pour les Ermites, les portes de l'Agartha se trouvent en eux — la lanterne — et dans les Champs magiques qui les entourent — le bâton. Mais les affinités, liées à leur isolement, que ces Adoptés développent avec le Ka-Soleil les exposent aux attaques de la Lune Noire.

La Figure

Titre : le Grand Rayon.

Le Grand Rayon a altéré son Métamorphe originel de Faërim, le rapprochant du Yeti. Il vit seul dans une grotte, au cœur de l'Oural, protégé par un puissant voile magique. Tous les Adoptés de l'Ermite rêvent de rencontrer leur Prince, car sa seule présence procure bien-être et sapience.

L'humeur

Les Ermites sont de fervents pratiquants de la Kabbale, dont le système de progression dans l'Arbre de Vie se rapproche de leur errance. Pour eux la Magie est trop brutale et l'Alchimie trop matérialiste. Ils aiment aussi toutes les sortes d'activités mathématiques, comme les échecs, les énigmes et autres problèmes de logique.

Les Demeures philosophales

Nom : les Covents des Cénobites.

Les Adoptés se regroupent dans des Covents de Cénobites. Ces petits groupes d'Ermites vivent dans des endroits reculés

(en campagne, dans l'anonymat d'une grande agglomération, etc.). Ces retraites sont protégées par un Passeur et dissimulées par des moyens magiques — principalement des créatures de Kabbale.

Certains Adoptés, appelés les Hermétistes, se coupent complètement du monde et entretiennent au minimum les besoins vitaux de leur simulacre. Ils se réfugient dans les déserts ou les massifs rocheux et développent des sphères primordiales — des zones d'univers onirico-magiques reflétant l'univers intérieur des Ermites.

La Roue de Fortune

L'esprit de la quête

Les Adoptés de la Roue de Fortune veulent s'immerger dans les Champs magiques par la compréhension intime de ceux-ci. Mais ils avancent prudemment car ils savent que toute ascension conduit forcément à une déchéance — le mouvement de la roue. La maîtrise des Champs magiques est dangereuse : elle peut soit conduire à l'Agartha — le sphinx — soit totalement submerger l'Immortel — le gnome.

La Figure

Titre : l'Astrologue Stellaire.

L'Hydrim Méropée est très contesté au sein de la Roue de la Fortune. En effet, il refuse de se plier à une tradition : le Pentacle du Prince en place est envoyé dans l'espace, au passage de chaque nouvelle comète. Cette coutume, qui se veut l'un des fondements majeurs de l'Arcane, a déjà « incarné » tous les prédécesseurs de Méropée. Il souhaite rester à la tête de l'Arcane Majeur pour faire face aux révélations que vont entraîner les Guerres de l'Apocalypse.

L'humeur

Les Adoptés de la Roue de Fortune offrent leurs services à tous les Nephilim — calcul de conjonction, lieu propice à une Invocation, etc. Ils se lancent parfois dans d'interminables discussions sur la Terre, sur son origine ou son devenir. Étrangement, ils restent silencieux et énigmatiques pour tout ce qui traite des grands bouleversements magiques. Le symbole clef de l'Arcane Majeur est l'archéomètre : un objet métallique, proche d'un astrolabe, qui permet de prévoir les conjonctions.

Les Demeures philosophales

Nom : les Collèges, les Fratries d'Horoscope et les Mandylions.

La Roue de Fortune a une structure pyramidale. À la base de cette organisation, se trouvent les Collèges, dirigés par un Géomante. Ces lieux, abritant des novices, doivent étudier l'évolution des Champs magiques de leur région et en déterminer les origines.

Les Fratries d'Horoscope ont la charge de scruter le ciel magique, afin de déterminer les conjonctions magiques à venir.

Au sommet se trouvent les Mandylions, qui tentent de percer la symbolique de l'ensemble des Champs, d'après leurs dynamiques et leur évolution. Ces lieux se trouvent en altitude, loin de tout ce qui pourrait altérer la précision des calculs astrologiques.

La Force

L'esprit de la quête

Les Adoptés de la Force veulent préserver la pureté du Ka, en luttant contre les porteurs d'Orichalque et les effets-Dragon — le lion. Mais ces Nephilim doivent aussi affronter le Khaïba qui sommeille en eux, afin de maintenir l'harmonie de leur Pentacle — la femme sereine. Ce n'est qu'au terme de ce double combat qu'ils pourront atteindre l'Agartha.

La Figure

Titre : le Grand Veneur draconique.

Le Prince de la Force n'est autre que Merlin, le fameux enchanteur de la geste arthurienne, revenu depuis peu sur le devant de la scène occulte. Ce Faërim souhaite rétablir l'ancienne organisation qu'il avait lui-même mise en place lors de son règne. Il veut un Arcane Majeur organisé en compagnies, aux valeurs proches de celles des chevaliers de la célèbre Table Ronde.

L'humeur

Les Adoptés de la Force agissent toujours de sang-froid et peuvent se transformer en d'insatiables guerriers. Ils pratiquent l'Alchimie, car elle repose sur des bases physico-magiques stables.

Chaque Adopté possède son Scorpion, une arme magique forgée par les plus habiles membres de l'Arcane Majeur. Cet artefact, doué d'une véritable conscience, permet de détecter le Ka perverti et de localiser les effets-Dragon.

Les Demeures philosophales

Nom : les Compagnies et les Constellations.

Il existe deux structures parallèles au sein de la Force : les Compagnies, au nombre de huit, héritées de Merlin et revivifiées par son retour, et le Quadrivium instauré par l'ancien Prince Ganesha.

Les Compagnies usent de la drachomachie — technique de lutte contre les effets-Dragon — pour purifier les régions dont elles sont responsables de toutes perversions magiques.

Le Quadrivium, composé de quatre Constellations, a la charge de porter les différents projets de la Force, à la fois symboliquement et physiquement.

Le Pendu

L'esprit de la quête

Les Adoptés du Pendu pensent qu'ils atteindront l'Agartha seulement en se mettant en Ombre volontairement, en laissant l'humain vivre son destin — le sourire de l'homme. Ce choix est difficile car il faut sacrifier beaucoup, principalement la maîtrise des Sciences occultes — les pièces de monnaie — et les sens-Ka.

La Figure

Titre : les Bourreaux.

Depuis sa naissance, cet Arcane Majeur n'a jamais connu de véritable Prince. La direction du Pendu fut usurpée par deux Adoptés qui torturèrent leurs frères plus qu'ils ne les guidèrent vers l'Agartha.

Lors du Conclave des Arcanes Majeurs, Azare a fait sa réapparition. Il semble que ce soit sa première période d'incarnation depuis la Chute. Il a observé attentivement l'échiquier occulte du xx[e] siècle et en a tiré bien des conclusions. Il est depuis décidé à regrouper les Adoptés de son Arcane Majeur derrière lui.

L'humeur

Les Adoptés du Pendu n'influencent pas l'humeur de leur simulacre. Les humains se croient en général hanté par une conscience extérieure : un fantôme, un extraterrestre, etc. Les métamorphoses n'apparaissent pas sur les corps d'accueil, et, en Vision-Ka, les Pentacles Initiés ou inférieurs sont invisibles.

LA VARIATION PROMÉTHÉE

La variation Prométhée est un gène légué par Prométhée à Azare, l'un de ses fidèles, juste avant sa capture. Azare associa ce don au patrimoine génétique d'une poignée d'humains qui le transmirent à leurs descendants.
Un Nephilim qui s'incarne dans un porteur de ce gène subit automatiquement une Ombre permanente. Devenir un Pendu résulte souvent d'une première incarnation malchanceuse dans un simulacre porteur de la variation Prométhée.
Les Adoptés du Pendu ont développé le rituel du Télos afin de modifier leurs Pentacles, pour qu'ils transmettent la Variation à tous leurs simulacres.

Les Demeures philosophales

Nom : les Gibets.

Mis à part les Gibets, lieux marqués par la présence d'un Pendu, il n'existe aucune Demeure philosophale.

L'Arcane-sans-Nom

Laissé longtemps sans nom, puis baptisé à tort la Mort, le treizième Arcane Majeur aurait dû s'appeler Renaissance si ses dirigeants avaient saisi les intentions d'Akhenaton. En 1999, le message porté par la Lame de la Renaissance fut enfin compris. À l'aube du xxi[e] siècle, le treizième Arcane Majeur est un havre pour tous les êtres magiques qui portent la Lune Noire en leur sein.

L'esprit de la quête

La treizième Lame reconnaît l'existence des Selenim — le squelette —, de leurs rituels et de leur domination — la faux — sur tout ce qui touche à la mort — les morceaux de corps humains. Akhenaton a ouvert une voie vers l'Agartha pour les Selenim, mais très peu d'entre eux savent ce que contient réellement son message. Seule Lilith, qui a rencontré le Pharaon au cours de sa quête, semble avoir découvert cet espoir dans les Champs magiques.

La Figure

Titre : les Baals.

La Renaissance est actuellement dirigée par un conseil de quatre Baals — d'après le nom du troisième possesseur de la Lame —, composé de jeunes Selenim intrépides ayant lutté contre l'hégémonie du Culte de Lilith. Ceux-ci ont très vite vu leurs pouvoirs réduits par la mystérieuse réapparition de l'Innomé, le porteur originel de la Lame. Suite au Conclave des Arcanes Majeurs, l'Innomé s'est dévoilé au grand jour comme étant le chef du terrible 666. Au cours de l'année 2000, l'Innomé fut chassé de la Renaissance par les Baals, mais il parvient à s'enfuir en leur dérobant la treizième Lame.

L'humeur

Ce sont des Immortels très différents, tant par leur caractère que par leur façon d'appréhender les humains. Ils tentent de briser le voile opaque qui les a longtemps séparés de leurs frères déchus. Les Adoptés de l'Arcane-sans-Nom tentent de rassembler l'ensemble des connaissances existantes sur la Lune Noire et de localiser tous les Royaumes maudits.

Les Demeures philosophales

Nom : l'Hôtel des Baals.

Le siège des Baals se trouve actuellement dans un hôtel particulier de Paris, véritable centre névralgique de leurs actions. Les Selenim de la Renaissance sont individualistes et servent l'Arcane Majeur depuis leurs Royaumes.

La Tempérance

L'esprit de la quête

Les Adoptés de la Tempérance veulent trouver l'Agartha dans la compassion — la femme au visage triste. Ses Adoptés tentent de préserver la vie — l'eau transvasée entre les deux pichets —, car c'est le bien le plus précieux sur Terre. Ce sont aussi les médiateurs des sociétés des Immortels : leur élévation spirituelle — les ailes d'un ange — les place au-dessus de tous les conflits.

La Figure

Titre : le Cœur.

Esculape est l'actuel Cœur. C'est un sphinx agarthien qui vit caché dans les ruines du sanctuaire d'Épidaure. Il n'apparaît qu'aux Adoptés de son Arcane ou à ceux dont les desseins sont louables. Il est en communion perpétuelle avec tous les membres de la Tempérance — bien que très peu en soit conscients — et les soutient dans leurs luttes contre la souffrance. Il ne s'incarne que lors des conflits massifs ou des grandes épidémies, n'hésitant pas à sacrifier son Ka pour enrayer la source du mal.

L'humeur

Les Adoptés de la Tempérance, à force de côtoyer la détresse, sont très mélancoliques. Ils sont extrêmement préoccupés par leurs frères : « il vaut mieux prévenir que guérir ». Ils sont doués d'une véritable empathie naturelle, qui leur permet de ressentir les souffrances des autres et d'essayer de les aider.

Les Demeures philosophales

Nom : les Hospices.

Les Hospices sont classés en trois catégories, selon leur spécialité. L'Hospice des Frères tente de soigner tous les maux qui peuvent toucher les Nephilim — le Khaïba, les blessures magiques, la Narcose. L'Hospice des Hôtes développe les connaissances médicales sur les simulacres — les blessures physiques, le Ka-Soleil, l'Ombre. Enfin, l'Hospice des Cousins est orienté vers la préservation de la faune et la flore. À chacune de ces organisations sont attachés des lieux accessibles à tous les Immortels, en échange d'un soutien occulte ou matériel et la promesse de montrer plus de prudence face au danger.

Le Diable

L'esprit de la quête

Les Adoptés du Diable ont décidé d'abandonner la quête de la sapience et de se laisser aller à leur instinct primaire, le Khaïba — la créature cornue. Ils considèrent leur dégénérescence comme une force, leur permettant de maîtriser mieux que quiconque la puissance des Ka et les passions de leur simulacre — les deux êtres enchaînés.

La Figure

Titre : le Diable.

La Lame a été confiée par Akhenaton à Shaïtan, un Onirim qu'il jugeait suffisamment stable pour pouvoir supporter cette lourde quête. Mais les secrets du Diable furent corrompus par ce Prince qui, au fil des siècles, sombra dans la folie. Cette dégénérescence s'aggrava lorsque Shaïtan rencontra Moor, la Princesse du Mat. Celle-ci utilisa le dirigeant du Diable comme un jouet et son départ plongea Shaïtan dans une démence destructrice. Durant le Grand Conclave, Shaïtan a lancé l'Invasion Silencieuse, symbole de sa haine pour celui qui a provoqué son état : Akhenaton.

L'humeur

Les Adoptés du Diable vivent dans un monde qu'ils abandonnent à la brutalité des Ka-éléments. Leurs Métamorphes sont rongés par le Khaïba — odeur de pourriture, oreille déchirée, peau putréfiée, voie cassée, etc. Ils se moquent du dégoût qu'ils peuvent provoquer auprès des autres Immortels, car ils sont persuadés que leur voie est la seule menant vers l'Agartha.

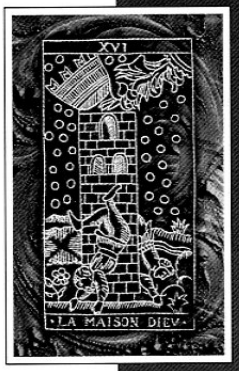
Les Demeures philosophales

Nom : les Sabbats.

Les Adoptés se regroupent en Sabbats, où ils organisent des messes noires et des sacrifices, centrés autour d'une statue représentant le Diable. Des fidèles humains sont soumis à la folie des Khaïba, qui les torturent et expriment ainsi toutes les pulsions de leurs essences magiques rongées par la démence.

La Maison-Dieu

L'esprit de la quête



La Maison-Dieu est persuadée que les portes de l'Agartha ne s'ouvriront que lorsque les secrets des Nephilim seront à l'abri des humains — l'évincement des deux personnages. Cette protection de la sapience est une priorité absolue, même si elle doit entraîner la destruction d'une partie des connaissances — les morceaux de pierre.

La Figure

Titre : l'Archonte de la Tour Foudroyé.

Dracka dirige d'une main ferme l'ensemble des projets menés par les Adoptés de la Maison-Dieu. Il voue une haine sans borne à Prométhée et méprise la race humaine. Il respecte les premiers Selenim : ils ont eu le courage qui lui a manqué pour devenir des êtres de Lune Noire et lutter contre les Glaives prométhéens. Il est incarné dans le conservateur du musée du Prado, l'organe décisionnel de la Maison-Dieu, d'où son Métamorphe avancé l'empêche de sortir.

L'humeur

La Maison-Dieu doit souvent se montrer discrète lors de ses missions, c'est pourquoi le Stellaire de ses Adoptés apparaît aux Immortels comme une trace du Khaïba. Les membres de cet Arcane Majeur fonctionnent en Phalange, un groupe de cinq Nephilim regroupant tous les Ka-éléments. Chaque groupe à la responsabilité d'une mission précise, dans une région donnée, le tout cordonné par des Maîtres-Foudres.

Les Demeures philosophales

Nom : les Tours d'Ivoire.

Le Couvent-Dieu du Prado est le lieu le plus secret et le plus protégé de l'Arcane Majeur. Sous le couvert de ce musée de Madrid, la Maison-Dieu conserve un véritable trésor occulte. La mission du seizième Arcane Majeur est de protéger les secrets des Nephilim et non de les diffuser. Le musée est un véritable organisme de désinformation, où les Adoptés n'hésitent pas à retoucher les œuvres d'art afin d'en dissimuler les révélations.

Dans le monde, il existe une vingtaine d'autres Tours d'Ivoire, répliques du Couvent-Dieu.

L'Étoile

L'esprit de la quête

L'Étoile est résolument tournée vers le cosmos et l'Iz, cette énergie venue sur Terre pour donner naissance à la vie — la femme. Les Adoptés de cet Arcane Majeur pensent que la compréhension des énergies cosmiques — les huit étoiles représentent les Ka-éléments —, de l'Iz et des Champs magiques permettra d'appréhender l'Agartha. Longtemps méprisés pour leurs idées, jugées trop futiles par les autres Nephilim, les Adoptés de l'Étoile connaissent un véritable renouveau depuis le retour d'Épiméthée.

La Figure

Titre : l'Ouïe Sidérale.

Arakanas est officiellement le Prince pour l'ensemble des Arcanes Majeurs, et même pour la plupart des Adoptés de l'Étoile. Mais cet Éolim n'est en fait que le porte-parole de la Princesse Ino, une Hydrim qui s'est placée en Narcose volontaire, en plein cœur du Vercors. Elle est devenue l'Ouïe Sidérale, un capteur magique percevant les échos provenant de l'espace. Elle est la véritable gardienne du cosmos et possède de grandes connaissances sur les cycles planétaires et astrologiques.

L'humeur

Les Adoptés de l'Étoile sont souvent des illuminés, dont le regard est toujours porté vers le ciel. Ils s'occupent rarement des affaires terrestres qu'ils jugent sans aucun intérêt. Depuis la Révélation, nombre d'entre eux portent leurs efforts sur le projet Exode Sidérale, la construction d'une nef capable de mener les Nephilim dans le cosmos, à la recherche de leurs origines. Les Adoptés de l'Étoile font profiter leurs frères de leurs connaissances sur l'univers.

Les Demeures philosophales

Nom : le Champ d'Étoiles.

L'Étoile ne possède qu'une seule Demeure philosophale, située dans le Vercors. Ce terrain accueille un vaste complexe souterrain abritant l'ensemble des connaissances ésotériques

sur l'existence d'une race extraterrestre. En surface, l'Arcane Majeur est présent sous le couvert du campement - protégé par des créatures de Kabbale - d'une secte attendant la venue des extraterrestres.

La Lune

L'esprit de la quête

La Lune est une voie qui prône l'Agartha par l'incarnation dans un simulacre animal — le chien et le loup. Cette déviance permet aux Adoptés d'appréhender le Ka-Soleil d'une façon différente et bénéfique — les gouttes de lune. Mais ce chemin est dangereux et le Khaïba guette ceux qui s'y aventurent — le crabe. Les Adoptés de la Lune vénèrent Ka-Ïa, la nature organisée, et sont en lutte perpétuelle avec le Dévoreur, la nature bestiale et sauvage.

La Figure

Titre : l'Unicorne.

Keridwen est la Princesse de l'Arcane Majeur depuis l'époque du roi Arthur. Elle fut grièvement blessée par Mordred, membre du Culte du Dragon, et dut se réfugier dans les Terres draconiques de Bretagne. La plupart des Adoptés de la Lune crurent avoir perdu leur Princesse, mais celle-ci resta maîtresse de l'Arcane Majeur et élabora de nombreux projets. L'avènement de l'Apocalypse entraîne le retour de Keridwen, bien décidée à se sacrifier pour sauver Ka-Ïa la Terre-Mère.

L'humeur

Pendant longtemps, les Adoptés de la Lune ne se sont incarnés que dans des animaux femelles, le masculin étant associé au Dévoreur. Depuis la harde de Samain — un conclave interne à l'Arcane Majeur —, ils ont accepté l'incarnation dans des mâles et la présence de certains Selenim à l'Imago animal. Les zoomorphes influencent leur hôte en modifiant son physique, à l'image d'un bestiaire fantastique — on appelle cela des ramures.

Les Demeures philosophales

Nom : les Territoires.

Il existe quelques refuges, chargé de soigner les zoomorphes et les animaux. Les Territoires sont en général tenus par des Adoptés qui ont fait le choix de s'incarner dans des humains pour aider leurs frères. Les zoomorphes disposent d'un mode de langage rudimentaire — écrit et oral — et ont modifié les rituels des Sciences occultes pour les adapter à leur condition.

Le Soleil

L'esprit de la quête

Le soleil est la source de toute vie et c'est cette énergie qu'il faut maîtriser pour atteindre, selon les Adoptés de l'Arcane, le stade ultime de pureté — le soleil. C'est en compilant cette sapience — les gouttes — que les Immortels pourront jeter les bases solides d'un nouveau Sentier d'Or menant vers l'Agartha — les deux enfants.

La Figure

Titre : Premier Soleil.

Suryo est l'actuel Prince en charge de la Lame, mais il est très controversé. Il y a près d'un an, il est revenu d'un de ses voyages à la recherche des « Akasha solaires » sans la Stase de Shemesh. Il est en fait tombé sous le charme de Moor, la Princesse du Mat, qui, lui a dérobé ce médaillon qui l'intriguait beaucoup. Ne voulant pas avouer sa faiblesse face aux membres de son Arcane Majeur, il a prétendu s'être fait voler la Stase. Cette explication ne satisfait aucunement les fidèles de Shemesh qui y voient une tentative de prise de pouvoir du Premier Soleil.

L'humeur

Les Adoptés du Soleil sont persuadés d'appartenir à l'Arcane Majeur le plus important, où ne rentre pas qui veut. Leur organisation est très centralisée, à l'image des rayons qui partent de l'astre solaire.

LE SOLEIL AUX DEUX VISAGES

Le Soleil a très vite connu une division au sein de ses fidèles, entretenue par deux meneurs charismatiques. Suryo, le Premier Soleil, possède un Pentacle parfaitement harmonisé. Cette harmonie est, selon lui, la condition pour que les Nephilim puissent maîtriser l'énergie solaire. Pour atteindre cet équilibre, il est nécessaire de se rendre dans les mystérieux Akasha — soit disant « solaires » — et d'y méditer. Shemesh, quant à lui, souhaite intégrer le Ka-Soleil au Pentacle en remplacement du Ka-lune, sans l'aide du simulacre. Afin de faire « bonne figure » face au reste de la société des Nephilim, les deux Princes ont décidé de gouverner l'Arcane du Soleil par alternance. Lorsque l'un ne règne pas, il est enfermé dans une Stase commune, un médaillon représentant l'astre solaire, porté par le Prince en exercice.

Les Demeures philosophales

Nom: les Demeures solaires.

Les Adoptés du Soleil se regroupent généralement sous le couvert de lieux calmes, propices à la méditation, comme les anciennes abbayes. Ils y pratiquent des techniques contemplatives visant à se rapprocher de l'état de pureté pré-atlante.

Le Jugement

L'esprit de la quête

Les Clochards célestes ont décidé d'attendre l'Agartha, plutôt que de partir à sa recherche. Selon eux, l'équilibre du monde est précaire et risque de sombrer à tout moment, lors de l'avènement du Jugement Dernier — l'ange annonciateur. Les Nephilim et leurs simulacres doivent patienter ensemble — le couple et l'enfant —, en jouissant au maximum du reste de leur existence.

La Figure

Titre: le Gargantuesque Souverain.

Il est impossible de savoir par qui est dirigé le Jugement. Se considérant comme une grande famille, il existe simplement des « grandes gueules » qui s'imposent par des qualités spécifiques: joutes verbales, ingestion de stupéfiants ou d'alcools.

L'humeur

Les Adoptés du Jugement aiment n'avoir aucune attache matérielle ou sociale. Ils n'ont même pas conscience d'appartenir à un Arcane Majeur. Certains errent pour découvrir le monde dans l'attente de sa fin. D'autres Adoptés du Jugement ont trouvé le moyen de développer temporairement leur Ka, par l'ingestion d'alcool et de drogues.

Les Demeures philosophales

Nom: les Cloîtres des Défroqués.

Ce sont des lieux abandonnés, où règnent la débauche et la luxure. Le plus célèbre d'entre eux s'appelle le Château de la Dive Bouteille. Situés dans la région de Bordeaux, il est dirigé par un groupe de Clochards célestes. S'étant appropriés le château, ils l'ont transformé en un véritable temple dédié au vin. Ils ont ajouté aux bâtiments et aux jardins de multiples symboles occultes, illustrant leur vision du Jugement Dernier.

Le Monde

L'esprit de la quête

La symbolique de l'Arcane XXI est l'incarnation de tous les fantasmes que les Nephilim ont créés en imaginant l'Agartha. La femme au centre de la carte représente la félicité de celui qui a retrouvé la pureté pré-atlante. Elle vit désormais dans un monde hermétique, qui la protège de toute attaque et la maintient dans son état — la mandorle — et d'où elle peut guider ses frères.

La Figure

Titre: Le Rex Ka.

Le Prince de la vingt-et-unième Lame ne peut être qu'un autoproclamé « exotérique » parmi les Couronnés qui gouvernent la marche du Monde. Mais deux des Couronnés sont encore inconnus à ce jour... Le rayonnement du Kwisatz Haderach et de ses Cavaliers est encore trop fort pour permettre aux Sept Couronnés de sortir pleinement de l'ombre.

L'humeur

La mélancolie s'est répandue progressivement parmi les résidants d'Aggartha. Ils savent que la cité ne peut exister que grâce aux effluves de la ferveur de ceux qui cherchent à l'atteindre. Les membres du Monde doivent donc sans cesse ranimer cette flamme et éviter de décevoir leurs frères.

Leurs appels ont longtemps été pris comme des parcelles d'un mirage, mais depuis l'éveil des Cavaliers de l'Apocalypse d'importants bouleversements sont à prévoir.

Les Demeures philosophales

Nom: Aggartha, la Cité des Vertiges.

L'Arcane XXI jette son regard sur le Monde occulte depuis Aggartha, la Cité des Vertiges. Paysages irréels et magnifiques composent ce lieu mythique qui semble avoir quelques portes secrètes menant au monde physique.

Le Mat

L'esprit de la quête

Le Mat veut trouver l'Agartha sur les voies difficiles d'une sapience illusoire, dispersée entre passé et avenir — le chemin tortueux. Pour cela, il doit trouver un Messie, capable de guider les Immortels sur cette route. Les Adoptés sont incompris

L'ENFANT DU MAT

Suite à ces liaisons avec Shaïtan et Suryo, Moor s'est retrouvée enceinte d'un Ar-Kaïm, né peu de temps après le Conclave Majeur de 1999 et portant le nom de Kavigan. Personne ne peut déterminer qui, du Khaïba ou du médaillon solaire, a favorisé la cohésion de ce nouvel être.
Il s'éveille aux réalités magiques dans le sanctuaire des enfants de Phu, sur le site d'Angkor Vat, crée par la Princesse des Mannush.

par leurs frères qui jugent leur quête futile et sans véritable but — le chien.

Suite à l'avènement du Kwisatz Haderach, une dissension est apparue au sein du mat: l'Arcane Majeur a-t-elle encore lieu d'exister? La réponse viendra certainement dans les années à venir...

La Figure

Titre: la Vagabonde.

Moor est la figure la plus emblématique de tout le Conclave des Arcanes Majeurs. Le charme indescriptible de l'Onirim a déjà fait succomber bon nombre de Princes. Ses rencontres avec Shaïtan et Suryo ont provoqué bien des conflits occultes au sein de la société des Nephilim. Son surnom de Vagabonde lui vient de sa capacité à utiliser les Lames originelles comme de véritables portes magiques, dont elle se sert pour parcourir le monde.

L'humeur

Les Adoptés n'ont presque aucun rapport avec leurs frères, en grande partie à cause de la perpétuelle errance du Vaisseau-Monde. Ils ne jugent pas les autres Arcanes, car pour eux chacun est libre de choisir sa voie.

Les Demeures philosophales

Nom: le Vaisseau-Monde.

Le Vaisseau-Monde est l'unique lieu de regroupement des Adoptés du Mat. C'est un immense navire, de plusieurs kilomètres de large, semblable à une véritable île volante. Son aspect varie en fonction du lieu où il jette l'ancre. Dirigée par Moor, cette étrange embarcation sillonne les mondes afin de trouver un Messie capable de les mener jusqu'à l'Agartha.

LE DOCTEUR PARANGON

Aspect

Le docteur Parangon est un vieillard légèrement voûté. Il aime porter un gilet par-dessus une chemise à manches longues et un bonnet de lecture à pompon doré. Il a une longue barbe poivre et sel et son visage, aux traits fins, est changeant. Chaque fois qu'on le rencontre, on peut remarquer un nouveau détail typant ou la disparition d'un ancien — petite cicatrice, grains de beauté, couleur des yeux, etc.

Caractère

« Mais de quoi parlez-vous, enfin ? Le Jardin de l'Invisible Géométrie *?! Je vous ai dit déjà que ce livre n'existe pas ! Je n'ai pas de temps à perdre avec de l'ésotérisme de bas étage !* Sed non omnes qui habent citharam sunt cithroedi ! (*) *Allez ! Sortez d'ici ! Ma librairie n'est pas un lieu pour les intrigues de salons !* [Plusieurs mots incompréhensibles mais à la sonorité peu engageante] ! »

(*) : Il ne suffit pas d'avoir une cithare pour être citharède !

Histoire

Le docteur Parangon est né à Rome, il y a plus de deux mille ans. Libre penseur, philosophe et mathématicien, il vivait selon les principes des Pythagoriciens — formation du caractère, abstinence, régime végétarien, etc.—, mais sans devenir adepte de leur secte. En l'an 149 avant JC, il est assassiné pour s'être opposé à la troisième guerre contre Carthage. Mais, conquis par cet humain aussi inflexible, pugnace et têtu que lui-même, le Lion Vert le ressuscita et lui proposa la vie éternelle. En échange, il devrait toujours exécuter ses ordres, quels qu'ils soient. Son premier fut de monter une bibliothèque-librairie qui perdure au-delà des siècles. Parangon obéit et la librairie existe encore aujourd'hui. Lui a survécu en se réincarnant grâce à une potion alchimique, l'Élixir solaire. Aujourd'hui, il cumule les connaissances de vingt-deux individus. Il arrive que certaines de ses anciennes personnalités reprennent le dessus. Il se met alors à parler dans une autre langue et certains de ses anciens traits physiques réapparaissent.

Influence

Le docteur Parangon n'a pas de réelle influence sur le monde occulte. Il est cependant très respecté dans le milieu ésotérique de sa région. De plus, il connaît, personnellement, certaines Figures comme le Lion Vert ou Antinéa.

L'Agartha

« C'est un sujet sans fin que l'Agartha. J'ai entendu tant d'Immortels en discourir que je pourrais vous donner mille visions différentes de cette quête de l'absolu. Les seules choses que je sais sont que l'impatient ne l'approche pas, que l'orgueilleux ne l'atteint pas et que le prétentieux ne le voit pas. Si j'étais des vôtres, c'est sans doute vers la Papesse que je me serais tourné… mais je ne suis qu'un homme et… et puis, vous commencez à me fatiguer avec vos questions. Laissez-moi maintenant, j'ai du travail, moi ! J'ai un commerce à tenir, allez, oust ! De l'air ! Pardon ? Un Éolim ?! Épargnez-moi votre humour-Ka s'il vous plaît ! Dehors ! »

Intrigue

Le docteur Parangon n'est plongé dans aucune intrigue. Il est, toutefois, inquiet de voir les Guerres de l'Apocalypse arriver aux portes de sa librairie.

L'Incunable Souveraineté

Cette librairie est celle du docteur Parangon. Quelle que soit l'époque et le lieu où elle s'est trouvée, elle a toujours eu le même nom et la même enseigne.

L'extérieur

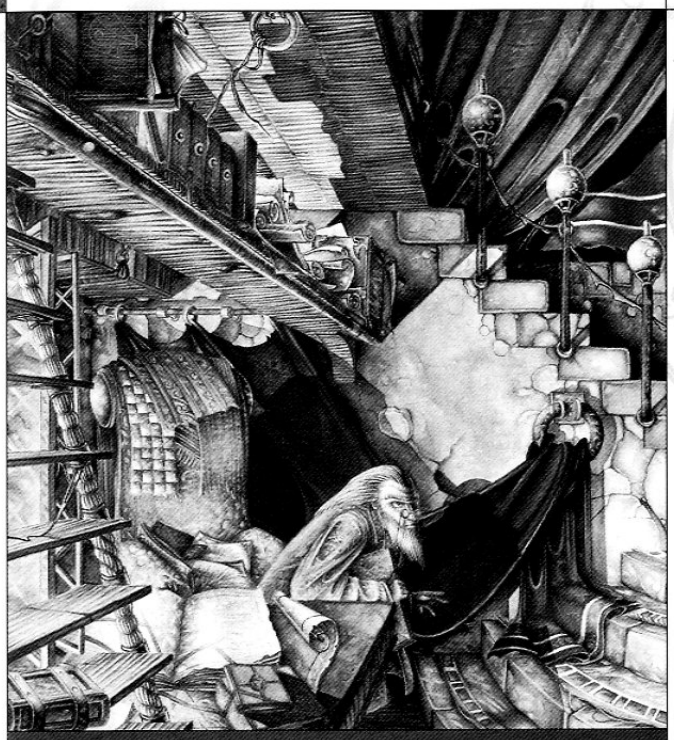
La librairie occupe le rez-de-chaussée d'une vieille bâtisse de deux étages cachée au fond d'une ruelle. Le choix de la ville est laissé au MJ. Seules, l'enseigne de bronze - le symbole du Lion Vert - et une frise sculptée dans le bois qui représente les Arcanes Majeurs du tarot attirent l'attention de l'initié. La vitrine est trop sale pour permettre de voir l'intérieur.

L'intérieur

La librairie proprement dite fait environ trois mètres sur cinq. C'est un véritable capharnaüm où se trouvent plus de vingt mille ouvrages. Tous traitent d'un sujet occulte mais tous ne sont pas intéressants. Il y a de véritables perles mais il faut fouiller dans

LE DOCTEUR PARANGON

Noyau Solaire : *Très Initié. Des résidus de Ka-feu — l'Élixir solaire — sont visibles.*
Sciences occultes : *Maître en Rituels et Compagnon en Métal.*
Traditions à Maître : *Arcane mineur (Bâton), Énochéen, Ésotérisme, Histoire invisible (toutes époques de l'Hermétisme à la Révélation), Langues (une douzaine) et Sciences occultes (Alchimie, Kabbale et Magie).*



les étagères pour les trouver — il semble n'y avoir aucun classement. Les prix, souvent prohibitifs, varient selon l'humeur du docteur. Un escalier mène aux appartements et à la bibliothèque personnelle de Parangon, gardée par un Golem.

Derrière le bureau encombré de Parangon, une porte mène à la remise, puis au cabinet de travail qui rassemble toutes les archives administratives de la librairie, et enfin à un petit couloir contenant un escalier et une lourde porte. L'escalier, qui mène aux appartements des résidents autres que le docteur, est décoré par des tableaux. Ce sont les portraits d'une vingtaine de personnages présentant des traits communs, comme s'ils étaient d'une même famille. Peints à des époques différentes, ils semblent pourtant être du même artiste. En vérité, ce sont des autoportraits faits par le docteur à chacune de ses incarnations. La lourde porte ouvre sur un jardin foisonnant d'arbres et de plantes étranges. Au centre trône un arbre majestueux. Il a l'aspect d'un chêne mais son écorce et ses feuilles sont recouvertes d'une minuscule écriture énochéenne, rassemblant les connaissances des Immortels disciples du Lion Vert devenus Adoptés du Monde.

Les résidents

En plus de Parangon, trois personnes habitent dans la librairie :

- **Guillard Gaillard** est un jeune homme simplet, très grand. Il est le résultat d'une réincarnation ratée du docteur Parangon. Il est devenu attardé mais a développé une faculté étrange d'archivage. Il est le seul à comprendre le classement des ouvrages de la librairie et passe son temps à remettre de l'ordre derrière les clients.
- **Chahida** est une jeune fille de dix-sept ans recueillie par le docteur après sa fugue d'un orphelinat. Elle occupe ses journées entre le jardin de la librairie et la bibliothèque privée du docteur. Bien qu'humaine, elle ressent les variations des Champs magiques. Elle est dotée d'un Ka-Soleil exceptionnel.

Les librum draconis

Ce sont des créatures de Ka-terre facétieuses, rancunières et surtout totalement imprévisibles, nées après une expérience alchimique ratée. Il en existe quatre ou cinq espèces différentes. Vu le danger qu'elles représentent pour la librairie, Guillard Gaillard passe beaucoup de temps à les traquer et à les détruire.

Les lettrophages sont hauts d'une dizaine de centimètres. Ils sont anthropomorphes mais ne possèdent pas de tête. Ils ont des bouches au creux des mains et des pieds. Leur particularité est de se nourrir des caractères imprimés dans les livres. Les lettrophages ont une organisation sociale basée sur des « clans » s'alimentant chacun d'une police de caractère particulière. Ils aiment mettre des chapeaux en papier sur leur tronc.

Les classivores, de même taille, ont six pieds et un corps reptilien sur lequel sont disposées de nombreuses cornes. Ils ne cessent de déranger les livres de la librairie.

Les clients

Il en existe deux catégories : les profanes et les initiés. Les premiers sont intéressés par l'occultisme mais ignorent l'existence des Immortels, les seconds appartiennent aux diverses sociétés secrètes ou les côtoient. Le docteur aime donner des fausses pistes aux Templiers et aux Mystes. Il se méfie des R+C.

Note : *la librairie est une zone de paix occulte. Les initiés de tous bords peuvent s'y rendre mais il leur est interdit de s'y affronter autrement que verbalement. De plus, le Lion Vert a pris soin de dissimuler un artefact alchimique dans les poutres empêchant toutes formes d'agressions physiques dans la librairie.*

Les rôles du Docteur

Le compagnon

Parangon est un personnage bourru mais il lui arrive de s'attacher à certains Immortels amoureux des livres. Il ne deviendra sans doute jamais un mentor au sens propre mais peut faire profiter les Immortels de sa Sapience.

L'ennemi

À moins d'être un farouche opposant de l'initiation humaine, de voler des ouvrages ou d'agresser un habitant de la librairie, il est impossible de se faire un ennemi du docteur Parangon. En revanche, se disputer avec lui est monnaie courante. Parangon n'est pas un combattant. S'il lui arrivait malheur, plusieurs factions occultes, ainsi que le Lion Vert, chercheraient les responsables du drame pour les punir.

LES BLESSURES

Le conseil général que nous pouvons vous donner est le suivant : laissez le plus souvent possible les paramètres techniques entre les mains des joueurs : qu'ils les gèrent et qu'ils se chargent de s'appliquer eux-mêmes les pénalités. En revanche, prenez note de toutes les blessures de leurs personnages sur la Feuille de chronique (*cf. Annexe*). S'ils sont puissants ou nombreux et en ont trop pour les gérer sur le coup, prévoyez par avance, pour chaque séance de jeu, les cas où elles s'appliqueront le plus probablement. Ainsi, si un Templier armé d'une épée en Orichalque doit être affronté, pensez à la manière dont vous allez décrire le malaise qui envahit un personnage souffrant de « Sensibilité accrue ». Dans le cas d'un Immortel qui serait un passage obligé vers la suite du scénario, ajoutez qu'il connaît et apprécie un Nephilim gravement offensé par l'un des personnages. S'il faut aller voir des Adoptés de la Force ou de la Tempérance, prévoyez l'opposition qui s'ensuivra si certains des personnages souffrent de déformation ou de dégénérescence du Pentacle.

D'un autre côté, ne croyez pas que vous pourrez gérer les problèmes de toute la table. N'hésitez pas à en laisser certains de côté, mais n'oubliez personne et faites en sorte que, de séance en séance, tous payent le prix dont ils ont librement choisi de s'acquitter.

Bref, le maître mot des blessures est « prévoir ».

Pentacle déformé

La déformation du Pentacle implique une instabilité plus ou moins aggravée de celui-ci. Elle demande de votre part une attention particulière sur deux points essentiels : d'une part, vous devez surveiller la manière dont le Nephilim considère l'altération de son Pentacle. S'il s'en sert comme d'un avantage et affiche une préférence, par exemple, pour l'usage de Sorts dépendant de la branche déformée de son Pentacle, cela devrait peser sur votre gestion de cette déformation.

Pentacle instable

La gestion de cette instabilité extrême est directement décrite dans l'intitulé de la déformation. Il peut toutefois être utile de noter que cette blessure peut constituer l'évolution naturelle de « Pentacle déformé ».

Pentacle dangereux

Les effets-Dragon qui naissent de cette blessure sont déjà, en soi, une terrible fatalité car ils empêchent un ou plusieurs Ka-éléments de progresser, rendant ainsi beaucoup plus périlleux le chemin qui mène à l'Agartha.

La manifestation la plus immédiate de cette blessure est la naissance de la créature élémentaire. Cette naissance peut tout aussi bien se passer dans la douleur et impliquer que le Nephilim soit foudroyé par la souffrance et incapable d'agir — ce qui permet de mettre en scène une traque plus ou moins échevelée —, soit se dérouler sans autre signe qu'un « allégement » du Ka. Dans ce cas, il n'est pas impossible que l'effet-Dragon s'échappe à l'insu de son créateur.

Quoique cela fasse partie de la blessure, il pourrait être intéressant de ne pas faire intervenir que des effets-Dragon agressifs. Au contraire même, un Nephilim conscient qu'il doit gérer son problème et non l'éradiquer chaque fois qu'il se présente peut développer la dracomachie afin de réintégrer les effets-Dragon dans son Pentacle ; il s'agit bien entendu d'une quête de longue haleine, mais le fait de disposer d'une petite ménagerie de créatures élémentaires dans le sous-sol de sa cave, voire de créatures amicales disposées à aider leur créateur, est générateur de situations de jeu intéressantes et permet de typer plus facilement un personnage.

Narcose

Peur de la Narcose

La peur de la Narcose est essentiellement une phobie du danger. Certes, ses manifestations sont bien réelles, mais elles sont moins dues à un dérangement « mental » du Nephilim qu'à un réel problème magique. L'interprétation de cette peur du danger est donc du ressort du joueur. En revanche, vous pouvez moduler ses effets techniques.

Il vous revient de faire sentir au joueur l'origine psychologique du problème ; par exemple dans une situation particulièrement dangereuse, vous pouvez faire soudainement intervenir ses Méta-Caractéristiques ou supprimer, sans le dire au joueur concerné, les pénalités associées au combat.

Quoi qu'il en soit, c'est à vous de gérer cet élément. Il n'est pas question de donner des explications ou de demander son avis au joueur. Ce n'est ni une récompense, ni une punition, simplement un indice visant à lui faire prendre conscience de l'origine de son problème.

NAISSANCES SPONTANÉES

« Depuis la Chute, les seules naissances d'Immortels qui eurent lieu ne furent pas naturelles mais provoquées, à l'occasion de Conjonctions exceptionnelles et grâce à l'utilisation des Sciences occultes. La plus renommée est sans doute celle de Jésus, mais il y en eut d'autres, comme celle de Galaad, de Gwenever ou de Cymbaris. Il y a un peu plus d'un siècle, les Champs magiques se déplacèrent et la Terre entra dans une ère de Révélation, une ère qui voit l'apparition de Selenim issus des Champs maudits, un cycle qui voit éclore des Champs magiques. »

Le Cavalier de l'Authentique Fidélité.

Les nouveaux Selenim

« Le Champ maudit est toujours trop faible pour engendrer des Selenim à la surface de la Terre. C'est donc dans les Anti-Terres que les naissances se produisent. Faute d'études poussées, les conditions exactes restent encore assez obscures. Lorsque la Lune est nouvelle ou pleine, il arrive que d'informes protoplasmes de Lune Noire apparaissent dans des Tourbières. Incapables de sortir de l'Astral, ces proto-Selenim sont sujets à une Entropie accélérée. Mais si un humain pénètre dans leur Anti-Terre de naissance, ces proto-Selenim entament une lutte acharnée pour prendre possession du voyageur, lutte qui ne permettra qu'à un seul d'entre eux de s'incarner — les autres meurent. L'humain n'a pas besoin d'être présent physiquement, mais cela facilite l'incarnation. Il peut être présent à cause d'un cauchemar ou parce qu'il est à l'article de la mort. Certains humains, ayant vécu une EMI — expérience de mort imminente —, racontent qu'ils ont vu une intense lumière au fond d'un tunnel sombre mais que des formes fantomatiques tentaient de les agripper pour les empêcher d'avancer vers la lumière. Ces formes étaient des proto-Selenim qui tentaient d'exister. »

Les proto-Selenim sont Peu Initié. Un test réussi avec cette Caractéristique de difficulté égale au Ka-Soleil de leur « proie » permet à cette créature de devenir un Selenim. Si l'humain est présent dans l'Astral, la difficulté est minorée d'un niveau.
Seules les Tourbières au moins Prégnantes engendrent des proto-Selenim.

Les Ar-Kaïm

« Les Ar-Kaïm naissent dans des Nexus lors de Grandes Conjonctions, lorsque le Ka du mois est le même que celui du jour. De plus, un humain doit se trouver dans le Nexus à minuit, au début de la Conjonction. À cet instant, les manifestations des Champs magiques sont telles qu'elles sont visibles par tous. L'humain se trouve pris dans un tourbillon de Ka, et ses sens l'abandonnent. Les énergies du Nexus le pénètrent, se lient à son Ka-Soleil et à son cœur pour ne plus former qu'un être unique, un Ar-Kaïm.
Ces conditions n'engendrent pas automatiquement un Ar-Kaïm. La position des étoiles, par leur action sur l'Axis Mundi, joue un rôle déterminant dans ces naissances.
Plusieurs Ar-Kaïm m'ont raconté que leur simulacre s'était rendu dans le Nexus sous le coup d'une impulsion irrépressible. Il lui fallait venir, le plus vite possible, à cet endroit, ce qui laisse penser que, parfois, les Nexus seraient comme conscients, à moins que l'Ar-Kaïm « embryonnaire » n'appelle son futur hôte.
Une question reste toutefois sans réponse : d'où viennent les Ar-Kaïm du Serpentaire ? »

Narcose réminiscente

Cette blessure a des effets techniques clairement décrits dans sa description dans *Le Livre des Joueurs*. Cependant, il reste à faire sentir au joueur le système d'attraction/répulsion qu'elle implique.

Qu'il s'agisse d'un Nephilim ou d'un Selenim, la Narcose exerce sur l'un et l'autre un appel insidieux et autodestructeur.

Pour le mettre en scène, indépendamment de l'interprétation qu'en fera le joueur, il suffit tout simplement de mettre régulièrement en scène des Nephilim subissant cette épreuve, tout en faisant sentir aux autres joueurs que, s'ils en rencontrent autant, c'est parce que le personnage impliqué les cherche, certainement inconsciemment.

Compagnon en Narcose

La description qui est faite de cette blessure est suffisamment claire pour que nous ne revenions pas dessus. Cependant, il est indispensable de créer, si ce n'est un réel personnage non-joueur, au moins une personnalité et une conscience au compagnon en Narcose.

Comme son nom l'indique, la Narcose implique un état de faiblesse et de lassitude qui se manifeste dans un immobilisme permanent. Cela devra aussi jouer sur la personnalité du malheureux Nephilim.

Par ailleurs, même si l'accès au lieu où repose l'Immortel en Narcose est difficile, il ne doit pas être impossible. S'ils ne peuvent lui rendre visite, les personnages devraient au moins pouvoir communiquer avec lui régulièrement, d'autant plus souvent que la blessure est grave. Par cet artifice, vous pourrez empêcher que le compagnon soit oublié et repose dans son tombeau magique jusqu'à la fin des temps et, si tout fonctionne au mieux, cela créera même une dynamique de groupe autour de lui. Il ne reste plus qu'à garder le contrôle des événements afin qu'il ne sorte pas trop vite de sa Narcose…

Cruxim

Seconde Chute

Indépendamment des effets techniques, qui sont déjà en eux-mêmes un handicap, le fait de posséder un Pentacle amputé génère aussi une autre conséquence importante parmi les Nephilim: le dégoût et la peur. Les Nephilim, tout comme les hommes, ont du respect pour leur essence magique. Le fait que celle-ci soit mutilée crée, dans le meilleur des cas, de la gêne et de la pitié. La majorité des Nephilim rejettent franchement les Cruxim, même s'ils ne sont en rien responsables de leur état. Des Adoptés de la Justice, de la Force et plus généralement tous ceux qui partagent de près ou de loin les convictions extrêmes de ces deux Arcanes Majeurs, iront jusqu'à tenter de détruire un Nephilim aussi mutilé.

666

De la même manière que pour « Seconde Chute », le fait d'avoir un Pentacle déformé génère une intense répulsion chez les Nephilim. La contrepartie de cette blessure n'est donc pas seulement que le 666 risque d'intervenir contre le personnage souffrant de cette Altération, mais aussi que tous les Nephilim « normaux » le considèrent avec pitié, le rejettent et vont même jusqu'à vouloir le détruire.

Khaïba

Enkhaïbaté

Le fait d'afficher des métamorphoses dues au Khaïba revient à exposer une plaie purulente ou les symptômes de la lèpre à la vue de tout un chacun. La meilleure réaction à espérer de la part d'un Nephilim normal — les Adoptés du Diable ne sont pas normaux de ce point de vue — est la peur, peur d'être contaminé, peur de voir l'Enkhaïbaté perdre le contrôle de son essence magique... La seule réaction logique consiste à dénoncer le malheureux à la Force afin que cet Arcane Majeur le fasse soigner par la Tempérance ou le détruise. L'existence d'un Nephilim souffrant de Khaïba doit donc rester secrète. C'est un élément que le joueur doit connaître et prendre en compte; dans le cas contraire, les Compagnies de Plomb — une faction de la Force armée d'Orichalque — interviennent à

plus ou moins court terme pour anéantir l'impudent qui affiche à la face du monde sa dégénérescence.

Khaïba réminiscent

Il est apparemment plus intéressant de choisir le Khaïba réminiscent que « Enkhaïbaté ». Cependant, il n'en est rien. Les Arcanes de la Force et de la Tempérance, s'ils prennent conscience de la pente glissante sur laquelle le Nephilim est engagé, comprendront qu'il ne peut plus être soigné et le détruiront sans doute. C'est là le principal désavantage, en dehors de la progression rapide du Khaïba, de cette blessure. Et, bien entendu, les effets décrits ci-dessus pour « Enkhaïbaté » s'appliquent aussi...

Tous égaux

Cette compulsion qui pousse le Nephilim à aider tous les Enkhaïbatés qu'il croise, parfois au mépris de sa sécurité, est l'équivalent, aux yeux des Nephilim, de la nécrophilie ou du cannibalisme aux yeux des hommes. Les Nephilim qui viennent à apprendre ce travers refuseront de traiter avec leur frère et les joueurs eux-mêmes devraient le faire interpréter par leur personnage, à moins qu'ils n'aient le même problème. Souffrir de cette blessure, c'est être deux fois plus immonde que les monstres que l'on secourt; eux, au moins, n'ont pas choisi leur sort.

Malédiction

Déliquescence

La meilleure manière de rendre l'effet de cette blessure consiste à ne pas laisser l'Entropie agir régulièrement. Vous n'avez pas besoin de toujours contrôler l'évolution de l'Entropie. Il sera bien plus fort de la laisser advenir normalement — tel qu'indiqué dans la description de cette blessure — puis de soudainement reprendre les choses en main de sorte que l'évolution de ce problème reste imprévisible

Plusieurs méthodes s'offrent à vous.

La première consiste à ne pas répartir l'excès d'Entropie, mais à la faire intervenir secrètement, sans en avertir le joueur

et de manière irrégulière. Cela nécessite de votre part que vous conserviez précieusement une trace de la dégradation de la réserve du Selenim. En échange, celui-ci ne pourra jamais savoir à quel niveau il est parvenu et devra faire en sorte que sa réserve soit toujours suffisamment « remplie » pour se garantir contre la destruction.

La seconde consiste tout simplement à exacerber les pertes. Chaque fois que le joueur vide son Noyau en tout ou en partie, il vous suffit de rajouter les pertes dues à la « fuite ».

Corruption

Indépendamment des effets techniques de cette blessure, n'oubliez pas que le Selenim est censé être obsédé par l'Orichalque. S'il n'y a qu'une seule lame d'Orichalque et cinq personnages, le Templier l'abattra sur le Selenim, parce que celui-ci s'est avancé pour, volontairement, recevoir le coup et ressentir, une nouvelle fois la morsure du métal sur son Ka. À chaque fois que le Selenim peut s'exposer au métal honni, vous ne devriez pas laisser faire le hasard, mais choisir le Selenim par défaut, à moins que quelque chose ne s'y oppose, par exemple si le Templier a compris que son adversaire était insensible à l'Orichalque.

Instabilité

Les blessures de cette catégorie ne se résument pas à leurs effets techniques. De multiples causes peuvent expliquer ces étranges phénomènes. Du point de vue du joueur, et si vous acceptez d'en porter le poids, découvrir la raison de l'instabilité (voire des instabilités) de son Cœur, explorer les causes qui ont présidé à sa création peut être un objet de quête d'autant plus passionnante que c'est l'existence même de son personnage qui est en jeu.

Il vous incombe donc de choisir pourquoi le Cœur de l'Ar-Kaïm ne fonctionne pas. L'approche la plus simple est purement mécanique. Les Ar-Kaïm qui les choisissent sont des êtres imparfaits, dont la dynamique interne est défectueuse, à la manière de ces engins que les hommes affectionnent tellement : les réacteurs nucléaires. La réaction se fait trop vite, de sorte que l'Ar-Kaïm risque d'exploser, ou au contraire trop lentement, de sorte qu'il menace de s'éteindre. Mais contrairement aux machines des hommes, le « mécanisme » défectueux a peu de chance d'être jamais réparé. Les Ar-Kaïm ne sont pas des êtres figés comme les Nephilim ou les Selenim — encore que même ceux-ci ne soient pas complètement figés , mais des créatures en constante évolution, qui poursuivent leur course en avant pour une raison bien simple : s'ils s'arrêtent, ils meurent.

Quoi qu'il en soit, laissez faire le hasard et la nature ; mais prévenez tout de même les Ar-Kaïm qui ont choisi une telle blessure que leur personnage est condamné à être détruit, d'une manière ou d'une autre.

Oublié des étoiles

Ces blessures sont la marque d'un dérangement, d'une incapacité de l'Ar-Kaïm à accepter sa nature. Celui-ci est, en quelque sorte, fou.

Gardez toujours à l'esprit que les Ar-Kaïm sont des êtres finalement très délicats, instables. Ils ont donc naturellement tendance à craindre ceux qui ne sont pas « parfaits », qui leur rappellent en permanence à quel point ils peuvent facilement disparaître. Cette peur est gravée dans leur Cœur à leur « naissance » et elle effraie notamment les Nephilim qui ne peuvent admettre l'existence d'êtres si fragiles et si dangereux.

Incompréhension du Zodiaque

Le fait d'avoir les plus grandes difficultés à se servir de ce qui définit les Ar-Kaïm, l'essence même de leurs pouvoirs, est perçu comme une grave déficience, contre laquelle rien ne peut être fait.

Au-delà des effets techniques, plus cette blessure est grave, plus vous devrez mettre en scène des manifestations exagérées de cette attitude. Les autres Ar-Kaïm doivent traiter leur frère diminué comme un être terriblement imparfait qu'il convient d'aider, ou au contraire, que l'on peut martyriser. Le niveau Apprenti ne devrait provoquer que pitié ou mépris ; le niveau Maître crée des situations terriblement embarrassantes pendant lesquelles de bonnes âmes demandent « comment c'est arrivé », s'il s'agit d'un « problème de naissance » en tentant de masquer leur dégoût avec maladresse… Ou au contraire, l'Ar-Kaïm pourrait essuyer systématiquement des rebuffades méprisantes de la part d'Ar-Kaïm plus fougueux.

Peur du Zodiaque

À peine moins grave qu'« Incompréhension du Zodiaque », cette blessure est plutôt vue comme un dérangement mental que comme une réelle tare. Elle est l'équivalent, chez les Ar-Kaïm, d'une démence légère chez les humains. Elle peut inquiéter mais elle n'est pas considérée comme dangereuse ou handicapante. Somme toute, bon nombre d'Ar-Kaïm ne se servent que de leur Maison et de celle qui lui est opposée. Il n'empêche que, même s'il est excessif d'en arriver aux réactions provoquées par « Incompréhension du Zodiaque », cette blessure provoque de la gêne chez les Ar-Kaïm. Ces derniers sont plus fuyants et préfèrent éviter cette étrange créature qui n'a pas toutes leurs possibilités, même s'ils reconnaissent que leur frère peut compenser son défaut.

Il ne vous reste plus qu'à être subtil et à manipuler en douceur les personnages non-joueurs Ar-Kaïm afin de faire ressentir cette peur.

Mésalliances

Double basaltique

Frère de Ka

Les frères de Ka partagent une relation extrêmement profonde, qui est très probablement à l'origine des légendes sur les vrais jumeaux: capacité de ressentir les émotions de l'autre, de souffrir des mêmes maladies et des mêmes blessures, de sentir sa mort au moment où elle se produit, etc. Dans le cas des Nephilim ou des Selenim, il ne s'agit pas d'une légende, mais d'un fait que vous allez démontrer.

Notre conseil est de fixer le destin de ce frère de Ka. Créez-le, identique à son jumeau mais ayant suivi des voies différentes, puis imaginez son devenir. Notez les grands événements et donnez-leur une date pour advenir... Puis faites-en ressentir les conséquences à son frère. En ce qui concerne le premier niveau de cette blessure, les conséquences peuvent être positives. Si le frère apprend un nouveau Sort, progresse dans son Ka, vous pouvez attribuer arbitrairement des avantages à son pendant — lui donner la possibilité, sans disposer du focus approprié, de l'apprendre lui aussi, lui fournir une « puce » dans son Ka dominant. Mais il est probable qu'il vivra aussi des mésaventures... Et que son frère en subira lui aussi les conséquences, au moins en partie.

Pour ce qui est des niveaux supérieurs, la situation est plus grave. Le manque, le vide créé par l'absence de ce frère de Ka est terrible et entraîne des conséquences désagréables... Qui ne s'arrêtent malheureusement pas à ce que le joueur connaît de cette blessure. Les indices que va involontairement ressentir le personnage sont autant d'incitations à se mettre en quête de son double et à le retrouver. Ils sont surtout le seul fil d'Ariane dont il dispose. Ce que vous planifiez pour le frère de Ka disparu doit donc non seulement être en rapport avec ce qu'il subit, mais aussi fournir des éléments qui, à terme, permettront de sauver le frère en détresse.

- Dans le cas d'un Nephilim, les métamorphoses qu'il subit au travers du Khaïba pourraient avoir une signification; lorsqu'il perd le contrôle de certains de ses effets magiques, l'effet en question pourrait lui fournir un signe; un effet-Dragon naissant de lui peut avoir un message à délivrer, etc.
- Dans le cas d'un Selenim, les difficultés d'assouvissement peuvent être utilisées par une Entité ou par l'esprit d'un mort chargé de transmettre message, un indice. Vous pourriez laisser le Selenim s'assouvir normalement, mais ponctionner sa réserve comme son frère « homonculisé » est lui-même utilisé dans un rituel de très grande envergure, de sorte que ses maîtres l'ont laissé en paix quelque temps: à charge pour le Selenim de se tenir aux aguets, afin de repérer les conséquences de ce rituel.

Enchantement atlante

L'importance de ce lieu est fonction de la gravité de la blessure. Plus importante, elle devrait non seulement impliquer que l'Immortel y est plus attaché, mais encore que l'endroit a attiré l'attention malvenue d'un grand nombre d'acteurs du monde occulte.

Le plus grand danger de cette blessure est de la laisser devenir un avantage pour l'Immortel. Il n'est pas question de nier l'utilité de ce lieu enchanté. Peut-être est-il tout simplement un Plexus permanent ou un Nexus qui s'ouvre fréquemment? Peut-être a-t-il des vertus curatives, qui permettraient par exemple de faire régresser le Khaïba? Dans tous les cas, le personnage ne devrait jamais acquérir le contrôle complet de l'endroit et pouvoir estimer, sinon sur la base d'un sentiment de sécurité fallacieux, qu'il n'a plus rien à craindre. Arcanes mineurs ou Majeurs, promoteur immobilier, secte, congrégation religieuse, faites intervenir régulièrement toutes sortes de personnages non-joueurs pour que jamais l'Immortel ne puisse être assuré de conserver son havre en paix. L'humanité est fascinée par l'endroit et vient sans cesse y faire la démonstration de son insatiable curiosité. Les préfets ou les gouverneurs le sélectionnent pour devenir le site de leur future centrale nucléaire, d'un parc d'attraction ou du lac de retenue d'un barrage. Des particuliers tentent d'acheter le terrain pour y faire construire leur maison. Le trajet de l'autoroute fait un détour pour passer justement dans cet endroit, et ainsi de suite: nul besoin de faire intervenir forcément des acteurs du monde occulte. Les complications ordinaires de la vie moderne suffisent amplement à maintenir cette blessure ouverte.

Fulgurance

Le seul conseil d'ordre général concernant la Fulgurance amoureuse est le suivant: ne perdez pas de vue que cette blessure ne constitue pas qu'un désavantage technique. Il s'agit aussi d'un sentiment extraordinaire: l'amour à travers le temps.

Rendez-vous difficile

L'un des écueils qui guette tout MJ en mal d'inspiration est de faire que l'une des factions présente sur place sache que le lieu est un point de rendez-vous pour un ou plusieurs amoureux qui sont donc contraints et forcés de s'y rendre.

Ce peut être une bonne amorce de scénario, qui s'avère toutefois terriblement convenue. Alors que si les forces en présence ont été attirées par des phénomènes étranges, peut-être organisés par le personnage ou son âme sœur, la disparition des choses qui ont rendu l'endroit si attractif est un enjeu d'autant plus intéressant que la difficulté de l'entreprise est démultipliée par les humains qui furètent sur place.

Amour perdu

L'effet technique de cette blessure est clair dans *Le Livre des joueurs*. Cependant, celle-ci ne devrait pas seulement empoisonner l'existence du Nephilim. Si celui-ci souffre de la disparition de son âme sœur, cela ne s'arrête pas à quelques instants de torpeur. Faites croire au Nephilim que l'être cher n'est peut-être pas mort — mais faites que cela soit faux — ; confrontez-le à des Fulgurances d'autres personnages ; bref, utilisez cette blessure afin que le Nephilim ait l'impression de souffrir, afin que l'éternelle agonie qu'il endure perdure. Ne le laissez pas s'endormir sur ses lauriers et oublier petit à petit qu'il a subi la perte la plus grave qu'il pouvait endurer sans être détruit : celle de l'être aimé…

Message d'espoir

Ne laissez pas la routine s'installer. Lancez de fausses réponses, qu'elles soient dues à une erreur ou motivées par le désir de faire du mal — notamment si l'Immortel a des ennemis capables de commettre ce genre d'exactions. Finalement, faites répondre l'être aimé de temps en temps, différez les rencontres, n'hésitez pas à laisser de côté l'aspect « bouteille à la mer » de cette blessure. Après tout, rien ne leur interdit de « s'écrire » régulièrement, et donc de maintenir la dépense de Ka, voire de l'augmenter. Ou encore de transformer cette dépense en un sacrifice pour que l'être aimé, terriblement affaibli, survive… Bref, ne laissez pas cette blessure en l'état. Faites-la évoluer, s'aggraver ou se résorber. Et n'hésitez pas à réunir les deux amoureux, ou du moins à permettre qu'ils se retrouvent, même par message interposé : l'amour perdu est une autre blessure…

Fraternité

Arkana

Cette blessure ne se limite pas à un ou plusieurs ennemis. Elle implique de votre part un investissement plus important que toutes les autres, car il vous faudra non seulement créer les adversaires et les raisons qui s'opposent à ce que la fraternité soit réunie, mais aussi les différents membres de celle-ci.

Plus encore, il faut déterminer si la renaissance de cette fraternité est possible et imaginer les causes qui permettront ou non de la faire revivre.

Ne vous limitez pas au simple problème des adversaires à terrasser ou des recherches à effectuer. Une fraternité est un organisme qui ne demande qu'à exister et qui peut être un formidable moteur de scénario : il vous faut donc la créer, de préférence en accord avec le joueur qui a choisi cette blessure, en imaginer le but et les moyens, en créer les membres… Bref, la faire exister.

Recherché

Il y a deux manières d'interpréter cette blessure.

Vous pouvez en faire un destin inévitable et créer, dans un futur plus ou moins lointain, une situation où l'Immortel devra affronter les conséquences de ses actes, y compris au travers de sa destruction. Dans ce cas, torturez un peu le personnage avec sa culpabilité, préparez-le à accepter la punition. N'hésitez pas à mettre en scène ceux qui pâtissent toujours de sa trahison. Faites en sorte que cette faute ne s'exprime pas uniquement comme une épée de Damoclès suspendue au-dessus de la tête du personnage. Elle a des conséquences et celles-ci doivent être présentes.

L'autre possibilité consiste à permettre que la faute puisse être rachetée. Dans ce cas, le schéma le plus classique consiste à prouver son innocence — qu'elle soit réelle ou non — ou encore à accomplir un acte qui non seulement réparera les torts causés, mais apaisera la haine de ceux qui en ont subi le poids. C'est nécessairement quelque chose de très difficile car l'existence d'un Immortel, qui coule le long de tant de siècles, permet d'accumuler une rancune positivement infinie. Et même si les victimes sont apaisées, n'oubliez pas le bras de la Justice, qui a rendu son jugement et entend bien le faire appliquer. Réparer le mal que l'on a fait n'a rien à voir avec la juste punition infligée pour celui-ci…

Dette

Le problème d'une dette — en tant que blessure — et qu'elle peut être payée. Pour éviter cet écueil, prenez aussi en compte les éléments suivants.

Tout d'abord, payer sa dette peut impliquer de commettre un acte répréhensible. C'est le meilleur moyen de se mettre définitivement au service d'individus indélicats, qui ont désormais les moyens de faire chanter leur ex-débiteur.

En second lieu, même si la dette est payée, il est probable que cela se fera sans léser personne. Même payée, la dette peut donc se transformer en un ennemi plus ou moins puissant et organisé, qui entend bien tirer réparation des personnages.

Enfin, n'hésitez pas à utiliser la dette pour vos propres objectifs de scénario. Fractionnée en de multiples « paiements » de moindre importance, une dette peut forcer les personnages à agir en fonction des impératifs de vos scénarios… À l'inverse, elle peut vous permettre de rectifier un problème que vous n'aviez pas anticipé : le débiteur peut être forcé de remettre le trop puissant focus de Sort que vous n'auriez pas dû mettre en les mains des personnages, dénoncer l'accord qu'il n'aurait pas dû conclure avec des individus qui doivent être des ennemis de vos personnages dans le prochain scénario, etc.

Hanté

Le premier point important est de faire intervenir parcimonieusement la créature. Celle-ci ne doit pas apparaître tout le temps, à moins qu'elle ne soit invulnérable et qu'elle ne limite son activité à rendre l'existence de l'Immortel insupportable. Lorsqu'elle attaque, c'est dans les pires conditions, de manière à être sûre de la victoire; si elle a le dessous, elle s'enfuit plutôt que d'être anéantie. Bref, elle doit durer et ne pas laisser l'Immortel s'endormir sur ses lauriers.

Quoique cette blessure, une fois la créature envoyée aux trousses de l'Immortel, puisse paraître guérie, il vous incombe de faire en sorte que ce ne soit qu'une apparence. Son maître peut en réinvoquer d'autres ou se mettre personnellement en chasse. Il peut en envoyer davantage ou de plus grosses. Cela prendra certainement du temps, mais cela peut être un intéressant rebondissement, lorsque les personnages sont, par exemple, engagés dans une difficile confrontation. Le fait de croire que tout est fini est justement un point intéressant.

Jumeau

Comme pour tous les personnages non-joueurs, il vous appartient de créer celui-ci, avec d'autant plus de précision qu'il doit être très proche de son jumeau. Si c'est un ennemi, n'hésitez pas à lui faire utiliser les mêmes méthodes que son frère honni et à lui permettre de contrer toutes les tentatives visant à le mettre hors d'état de nuire: après tout, ce que son jumeau prévoit est exactement ce qu'il aurait fait, lui, si les rôles étaient inversés... S'il est capturé ou s'il a disparu, faites ressentir des choses au Nephilim, de temps en temps, comme si son frère essayait de communiquer avec lui. Au fil du temps, accumulez les indices et les opportunités de faire avancer cette histoire jusqu'à permettre qu'ils se contactent, se retrouvent peut-être, se perdent à nouveau.

Incarnation

Ombre

Ombre prolongée

Les effets techniques de cette blessure sont clairs. La seule influence que vous puissiez avoir dessus est de laisser croire que le Nephilim sortira d'Ombre plus tôt ou plus tard qu'il ne le doit. Faites-en un outil pour vous aider: si vous avez besoin du personnage, raccourcissez la durée de l'Ombre. Si au contraire il risque de mettre le scénario en péril ou ne pourra pas venir à la prochaine séance, allongez la durée d'Ombre à votre guise.

Peur de l'Ombre

Notre seul conseil est le suivant: l'effet technique est déjà suffisamment terrible pour que vous n'aggraviez pas la situation. Songez que, au niveau maximum, il implique que jamais le Nephilim ne pourra apprendre la moindre compétence de son simulacre...

Orichalque

Résistance amoindrie

N'hésitez pas à jouer sur le fait que le personnage plonge immédiatement en Ombre s'il est blessé par le métal maudit. Les Arcanes mineurs n'ont aucune raison de soupçonner le phénomène et vont donc sûrement croire qu'il n'y plus d'hôte Nephilim. Ils peuvent de ce fait aussi bien le laisser aller sans savoir qu'ils viennent de perdre un Nephilim impuissant, l'interner dans un hôpital psychiatrique de haute sécurité ou encore tenter de le recruter!

Phobie

La phobie est probablement une des blessures les plus simples à gérer, de votre point de vue en tout cas: il revient en effet au joueur de l'interpréter, d'en faire une part de son rôle, au-delà des effets techniques. À lui de faire sentir aux autres personnages la terreur que lui inspire le fait de lancer un sort dans sa Voie occulte; cette phobie doit être aussi importante pour lui que le fait de gérer son Métamorphe et d'en respecter les humeurs. Il ne s'agit pas juste d'un malus qui s'applique de temps en temps, mais bien d'un dérangement « mental » qui altère l'un des points essentiels de son être. Cela revient à interpréter un phobique humain qui aurait peur de marcher ou d'apprendre à lire.

Sensibilité accrue

Cette sensibilité excessive ne devrait pas se limiter aux seuls problèmes des Sciences occultes. Il vous revient de faire ressentir ce qui provoque cette réaction. Mettez en scène la douleur, la montée de cette incapacité à pratiquer la magie. Peu importe si cela fait du Nephilim affecté un véritable détecteur à Orichalque. En retour, n'importe quel initié un tant soit peu attentif pourra lire les symptômes dont souffre le Nephilim, ce qui contrebalance largement l'avantage de savoir que de l'Orichalque se trouve à moins de dix mètres.

Stase

Stase inefficace

Les effets techniques de cette blessure sont suffisamment clairs pour qu'il ne soit pas utile de s'étendre dessus.

Stase imparfaite

Les effets techniques de cette blessure sont suffisamment clairs pour qu'il ne soit pas utile de s'étendre dessus. Si vous en avez le temps et la volonté, il pourrait être intéressant, plutôt que de laisser gérer sa Stase par le joueur, de lui mentir sur ce qu'elle contient effectivement ou de moduler les pertes d'énergie qu'elle subit, de sorte que la « fuite » ne soit pas trop régulière.

Nouvelle Stase

D'une part, n'hésitez pas à présenter cette Stase comme un objet facilement reconnaissable, mélange de technologie et de magie, par exemple. Cela vous permettra, par la suite, d'en faire un objet convoité par un initié d'un Arcane mineur qui peut devenir un ennemi récurrent fasciné par cette indéniable avancée dans le domaine de la « techno-magie ». Vous pouvez même faire en sorte que les personnages découvrent des propriétés exotiques de la Stase, comme, par exemple, sa capacité à capturer un Selenim ou à rendre fou les hommes qui s'en approchent sans les protections adéquates : inventez, concevez-la comme un enjeu de lutte occulte, les uns hésitant à détruire l'objet et donc le Nephilim qui y est lié, les autres cherchant à se l'approprier à des fins terrifiantes.

D'autre part, ne laissez pas l'objet hors de portée de son propriétaire Nephilim. La Stase est un objet important, qu'il vaut mieux garder près de soi plutôt que de le laisser dans les mains de ses ennemis : si le Nephilim devient trop encombrant, rien ne les empêche de la détruire, dispersant le malheureux Immortel dans les Champs magiques. En retour, si la Stase est rapidement récupérée, multipliez les opposants et déployez toute la puissance des Arcanes mineurs. Faites que cette Stase soit bien une malédiction, d'autant plus encombrante qu'elle n'a pas que des défauts…

Homoncule

Ancien Homoncule

Bien qu'il n'y ait pas de conséquences à s'éloigner moins de sept jours de sa Stase, il est de votre ressort de faire en sorte que, même si les paramètres techniques de cette blessure ne s'appliquent pas, celle-ci s'exprime. Par exemple, si le joueur n'a pas précisé que son personnage emportait sa Stase, il l'a sur lui, par défaut. S'il s'en éloigne, cela lui est douloureux et il a du mal à se concentrer ou son corps devient malade, comme s'il était en manque, etc. Il n'est même pas utile d'infliger des pénalités. Il s'agit simplement de rappeler que la blessure est là, ouverte et douloureuse, afin que les contraintes qu'elle génère s'appliquent pleinement.

Compagnon Homoncule

Le fait de devoir donner du Ka à un compagnon n'est qu'une facette de cette blessure. Il vous revient de faire vivre les autres.

En premier lieu, prévoyez par avance si vous laisserez cette plaie ouverte. L'Homoncule peut se sacrifier volontairement et être donc condamné à un destin héroïque mais fatal ; ou vous pouvez prévoir — dans un futur lointain ! — de permettre sa libération.

Vous devez aussi lui créer une personnalité et voir quelles sont ses relations avec le personnage. Sont-ils liés par une Fulgurance Amoureuse ? Le personnage est-il responsable de sa transformation ?

Enfin, n'oubliez pas que quelqu'un a créé cet Homoncule. Ce peut être un motif de vengeance — tuer le coupable — ou au contraire de crainte — si le puissant personnage responsable entend récupérer son bien.

Quoi qu'il en soit, l'Homoncule ne doit pas être une simple bouteille posée sur la dernière étagère du laboratoire. C'est un être pensant, qui souffre, s'ennuie, conseille, reproche, réclame, dont il faut, en un mot, s'occuper. Il peut même suivre les personnages dans leurs aventures, prodiguant conseils et avertissements.

Récente libération

Comme dans le cas de « Nouvelle Stase », il n'est pas utile de faire languir le Nephilim après sa Stase. C'est à la fois trop dangereux et trop handicapant : dès que les enjeux de scénario deviendront suffisamment importants, il n'y a aucune raison logique que les propriétaires de la Stase ne la détruisent pas pour empêcher le Nephilim de continuer à contrarier leurs projets. Cela ne signifie pas qu'il faille bâcler le scénario consistant à la récupérer. En revanche, rien ne vous interdit de transformer ce défaut en un ennemi plus ou moins puissant et peu satisfait de s'être fait voler cet artefact. Par ailleurs, vous pouvez aussi laisser les personnages récupérer partiellement le contrôle de la Stase — par exemple en la rendant fixe mais en leur permettant de la dissimuler ou d'éliminer tous ceux qui sont au courant de son emplacement.

Enfin, n'hésitez pas à transformer cette blessure en une dette toujours utile pour le bon déroulement des scénarios. La Maison-Dieu, par exemple, peut accepter de récupérer la Stase et devenir un débiteur impitoyable, grand pourvoyeur de missions dangereuses.

LES ENNEMIS

LES ARCANES MINEURS

Les Arcanes mineurs, en tant qu'ennemis, sont un problème plus grave qu'il n'y paraît, pour une raison bien simple : étant des organisations composées de centaines, voire de milliers de membres, elles n'en auront jamais fini avec le personnage.

En second lieu, vous devriez personnaliser chaque Arcane mineur. Bien que nous les traitions collectivement, vous devez réfléchir, en fonction de ce que vous percevez de ces acteurs du monde occulte, de ce que vous voulez en faire et du ton que vous voulez donner à vos séances de jeu, la manière dont ils réagissent.

Le Bâton

Les Templiers pourraient être enclins à lancer des opérations commando, à tenter des manœuvres directes, physiques, à chercher la confrontation. Ou au contraire, ils pourraient se servir de l'énorme influence dont ils disposent dans les milieux du pouvoir pour attirer aux personnages des ennuis sans fin avec les autorités humaines. Quoi de pire que de finir son existence dans un hôpital psychiatrique derrière les barreaux du QHS, planant au-dessus de son corps, prisonnier d'une ombre perpétuelle ?

L'Épée

Les Mystères sont tout aussi capables de lancer des tueurs supérieurement entraînés dans une grande traque qui doit s'achever par la mort d'une des deux parties ou au contraire de se cacher de leurs ennemis et mûrir lentement une terrible vengeance magique aux effets inattendus : on a déjà vu des Nephilim qui avaient provoqué des Mystes errer, désorientés et perdus, après que des initiés de haut rang eurent fait « tourner » leur Pentacle, changeant complètement leur nature élémentaire et les affaiblissant grandement au passage.

La Coupe

Les R+C peuvent faire intervenir leurs terribles hommes-machines et déverser un déluge de feu et de plomb sur les personnages… Mais plus subtilement, ils pourraient être de subtils manipulateurs qui, jouant du passé ou du futur, feront peut-être en sorte que les personnages n'aient jamais existé. peuvent transformer la vie de leurs ennemis en un mensonge permanent, les enfermer dans une spirale de folie à l'aide de manipulateurs plus ou moins conscients de leur appartenance à la Coupe, chargés de travestir toutes les certitudes des personnages, de changer leur identité, remplacer leur famille…

Le Denier

Les Synarques peuvent se contenter de les ruiner, de les bannir de la société humaine ou d'envoyer des tueurs qui élimineront tous ceux à qui les personnages tiennent… Tout cela ne dépend que de vous, et il vous revient donc d'estimer ce que les différents Arcanes mineurs sont prêts à entreprendre. Et une fois ceci fait, il faudra encore le mettre en place.

Relations

VENGEANCE

La vengeance est une blessure simple. Cependant, la manière dont les Immortels géreront le problème est très importante, et, dans ce cas de figure, il vous incombe moins de faire réagir que d'agir. Les attaques que vous devez mettre en scène n'ont pas, a priori, pour objectif d'éliminer les personnages.

Si c'est le cas, il vous suffit de « plastiquer » leur voiture ou de placer autant de tireurs d'élite que de cibles sur un toit et de déclarer : tous les personnages sont morts. Ne négligez pas cette possibilité, surtout si les joueurs possèdent des moyens de survivre à la mort physique ou si vous pensez que leurs ennemis sont excédés au point de vouloir sortir le grand jeu en faisant une petite démonstration de puissance.

Mais dans la majorité des cas, les Arcanes mineurs n'ont pas des objectifs aussi directs et violents. Il vous revient donc d'imaginer la manière dont l'ennemi veut tirer vengeance des personnages et ensuite de créer la trame de cette vengeance. Qu'il s'agisse de capturer un Nephilim et d'en faire un Homoncule, de l'empêcher d'atteindre l'Agartha en sabotant ses expériences magiques ou de détruire sa famille, de le ruiner et de surveiller l'évolution de son Ka-Soleil, cela implique un plan, une organisation minutieuse sur des décennies, voire des siècles.

Notre conseil est donc de gérer la vengeance comme une trame générale, peut-être sans rapport avec les scénarios que vous jouerez, mais qui pèsera sur eux, accumulant indices, faits inquiétants, coïncidences improbables et autres signes, parfois évidents, souvent imperceptibles. Il faut que les personnages aient réellement l'impression qu'une énorme machinerie s'est mise ne marche — ce qui est le cas, même pour le niveau Apprenti de cette blessure —, avec pour seul but de les broyer, d'une manière encore incompréhensible mais certainement désagréable.

Enfin, notre dernier conseil concernera les Immortels les plus impétueux. La première réaction en face de ce genre de situation consiste à ne pas rester sur la défensive, à ne pas laisser l'initiative et à attaquer. N'hésitez pas à laisser faire ces plans d'attaques et à en assumer les conséquences. Il n'y a rien d'impossible à raser une commanderie de Templiers ou à tuer un par un les initiés d'une faction de l'Épée. En revanche, s'il s'agit simplement de gagner du temps ou de passer ses

nerfs sur quelque chose, n'hésitez pas non plus à augmenter le score de cette blessure. Les Arcanes mineurs ont des ressources pratiquement infinies en hommes et en motivation. À moins que les personnages ne gèrent leur succès avec la plus grande intelligence, le retour de bâton devrait être d'autant plus violent qu'ils l'ont eux-mêmes été.

Dette

La dette envers un Arcane mineur est une blessure insidieuse pour plusieurs raisons.

En premier lieu, le fait même de rembourser une dette à ce genre d'organisation est la meilleure manière de tomber définitivement sous sa coupe. Peu d'entre elles hésiteront à faire chanter le personnage, qui a tout de même pactisé avec le diable et sera certainement dans une situation intenable si cela venait à se savoir.

En second lieu, dans la plus pure tradition des grands « méchants », il n'est pas évident que le débiteur survive au paiement de sa dette. La majorité des Arcanes mineurs, s'ils constatent que leur interlocuteur est impossible à maîtriser, n'hésiteront pas à essayer de l'éliminer. Dans ce cas, la dette n'a certes plus de raison d'être, mais l'Immortel a désormais un nouvel ennemi qui en sait un peu trop long sur lui…

Enfin, à moins que les personnages n'aient pris des précautions spécifiques dans ce sens, il est probable que ce qu'ils ont fait se sache tôt ou tard. Bien que la dette soit sans doute annulée, l'avenir des personnages, pourchassés par leurs propres frères, manipulés ou recherchés par un Arcane mineur qui en sait assez sur eux pour leur rendre des services, va être passionnant !

Collaboration

La collaboration est exactement ce qu'il faut pour des Immortels ayant remboursé une dette auprès d'un Arcane mineur.

Comme nous le décrivions précédemment, le fait que les Personnages aient collaboré avec un Arcane mineur n'implique de sa part aucune reconnaissance particulière. Dans de nombreux cas, cela n'a aboutit qu'à une antipathie totale entre les deux parties — voir le niveau Compagnon de cette blessure concernant l'Arcane du Denier.

Il est donc probable que cette collaboration ait non seulement ruiné la réputation des personnages auprès des autres Immortels, mais qu'en plus ils aient un ennemi puissant et bien informé sur les talons…

Les **Immortels**

Figure ennemie

Cet ennemi semble moins dangereux qu'un DraKaon ou qu'un Arcane mineur. Cependant, il ne faut pas oublier que, indépendamment de leur puissance personnelle colossale, les Figures que nous présentons dans cet ouvrage ont aussi, et surtout, des partisans, qui les suivent, les approuvent et, éventuellement, les défendent. S'il est douteux que le Professeur Parangon fasse plus que d'interdire l'accès à sa librairie, les gens qui le protègent sont plus enclins à l'action et peuvent commettre le pire au nom de leur maître…

Là où les Arcanes mineurs déploieront leurs troupes et agiront en force, les partisans des Figures, et à plus forte raison si celles-ci prônent la guerre ouverte — le Lion Vert, par exemple, n'est pas aussi mesuré que le Professeur Parangon —, sont des adversaires opiniâtres, voire fanatiques, capables d'actions suicidaires ou du moins risquées et, par là même, difficiles à prévoir.

Inspirez-vous de tous les assassinats perpétrés par des fanatiques, qu'il s'agisse de Gandhi ou de John Lennon ; organisez des embuscades sans raison ni logique ; sacrifiez des hommes pour rien ou si peu ; et surtout, maintenez la pression en faisant usage de toutes les méthodes vicieuses mises au point par les mauvaises langues et les malfaisants : appels téléphoniques anonymes, menaces sur les proches, lettres d'insulte… Bref, mettez au point un groupe de personnes haineuses capables de tout. Qu'elles en viennent à une tentative d'assassinat ou se contentent de ridicules attaques inspirées par la malfaisance, le choix vous appartient, mais il ne faut surtout pas croire que l'inimitié d'une Figure ne tire pas à conséquences.

Ennemi **DraKaon**

Il est évident que la mise en scène hebdomadaire ou quotidienne de l'attaque d'effets-Dragon est difficile à organiser. D'un autre côté, le DraKaon qui les envoie n'est pas un imbécile : il sait que, isolément, ses créatures n'ont aucune chance de terrasser son ennemi. Le plus simple est donc de grouper les créatures et de retenir leur apparition jusqu'à ce qu'elles soient suffisamment nombreuses pour inquiéter sérieusement l'ensemble du groupe. La puissance et le nombre de ces créatures dépendent bien entendu du niveau de cette blessure ; cependant, n'hésitez pas à mettre plus de créatures qu'il ne devrait y en avoir ou au contraire à supprimer purement et simplement une attaque qui aurait toutes les chances de réussir. Le DraKaon ne pond pas un effet-Dragon toutes les douze heures pour accabler son ennemi. De temps en temps, il crée une ou plusieurs créatures ou envoie ses sbires plutôt que d'utiliser un effet-Dragon.

Bref, soyez surprenant, que cet ennemi ne devienne pas une vieille habitude dont il faut bien s'accommoder. C'est un être puissant que les Nephilim doivent avoir des raisons de craindre, mais qui ne doit pas nuire au jeu.

LES ARCANES MINEURS

LES ENNEMIS DE L'AGARTHA

Depuis la nuit des temps, les Immortels ont suscité chez l'homme bien des sentiments, parfois contradictoires. Certains mortels se réunirent autour de grands personnages pour discuter leurs points de vue sur le propre des enfants des Champs magiques: l'occulte. Ces échanges furent fructueux, et, au hasard de l'Histoire invisible, des hommes s'organisèrent en sociétés secrètes pour comprendre, voler et détruire les Nephilim. Les Arcanes mineurs étaient nés. Ils se développèrent. Chacun d'entre eux eut son heure de gloire: Prométhée conduisit ses disciples (l'Épée) contre les premiers Immortels (les Guerres élémentaires), Tubalcaan et ses fidèles (le Bâton) se révoltèrent contre les Immortels (les Compact secrets), les R+C (la Coupe) conçurent des doctrines ésotériques en s'inspirant de la Sapience des Kaïm (l'Hermétisme), la Synarchie (le Denier) chercha à décrypter l'univers et ses lois (la Révélation).

Les Arcanes mineurs ont quelques points communs. Tous jalousent des aspects distincts de la Sapience des Kaïm. Tous désirent obtenir pour leurs initiés un apogée, un moment de grâce où l'ordre des choses sera changé — à leur avantage évidemment. Et tous, conscients que rien n'arrive par hasard, donnent des coups de pouce au destin par l'entremise de complots et de projets secrets.

Dans ce chapitre, les Arcanes mineurs sont présentés selon le format suivant.

- **Philosophie:** expose l'étendue de l'influence des membres de l'organisation (Pouvoir), leurs croyances et leurs mythes (Ésotérisme), leur point de vue sur les Immortels (Immortels) ainsi que leurs ressources magiques (Sapience).
- **Symboles**: présente les attributs symboliques dont se parent les initiés de l'Arcane mineur. Ces marques rassemblent des indications précieuses pour les Immortels car ce sont elles qui leur permettent de distinguer un initié d'un autre, un membre d'un Arcane mineur d'un érudit curieux mais — peut-être ? — inoffensif.
- **Organisation**: donne les titres des initiés — et leur niveau d'Initiation (*cf. Résistance solaire*) — et leurs relations au sein de l'Arcane mineur.

Cette présentation est toujours accompagnée d'une chronologie en encart. Celle-ci indique les dates marquantes de l'histoire de la société secrète.

LE BÂTON

Philosophie

POUVOIR

Le Bâton vise à instaurer un ordre mondial nouveau, répondant à ses propres valeurs. Il cherche à avoir le contrôle total de toutes les structures profanes, le « temporel », soumises au dogme des Templiers, « le spirituel ». Arcane mineur tout entier tourné vers la violence, le Bâton n'envisage le monde

RÉSISTANCE SOLAIRE

Les initiés apprennent à résister aux Sorts. Cette faculté ne fonctionne pas contre les armes naturelles des créatures de Kabbale et des Entités, ni contre les Sorts agissant sur des zones et non des êtres vivants.
Pour simuler la Résistance solaire, le MJ oppose le niveau d'Initié (Ka-Soleil) du sectateur — même s'il s'agit d'un Immortel — à la difficulté du lancement de l'effet magique majorée d'un niveau, modifiée par le niveau d'Initiation. Si le D20 indique une Réussite, le Sort n'a pas d'effet sur l'initié.

LES ARCANES MINEURS

Arcane mineur	Origine (époque)	Fondateur	Initiés	Organisation	Projet secret
Denier	Destruction d'Atlantys (la Chute)	Pierre Angulaire	Synarques	Degrés	Grand Éveil
Coupe	Naissance de l'Androgyne (le Sentier d'Or)	Ram	R+C	Fraternités, Collèges, Phalanstères	Parousie
Épée	Libération des hommes du Sentier d'Or (avant la Chute)	Prométhée	Mystes	Chapelles	Grande Année
Bâton	Soulèvement contre Akhenaton (Compacts secrets)	Tubalcaan	Templiers	Obédiences, bailliages, ordres	Grand Plan

CHRONOLOGIE

– 1350 Fondation du Temple de la Vie par Tubalcaan
– 1300 Défaite de Tubalcaan
1199 Fondation de l'ordre des Templiers
1314 Jacques de Molay est brûlé, chute du Temple exotérique
1850 Réorganisation sous l'égide du bailliage américain
1999 Assassinat de l'Eidolon, Edward Kavigan
2000 Le Grand Plan est remis à plus tard…

que comme un royaume à conquérir habité d'ennemis à pourchasser.

Ainsi, le Temple de la Vie fait la distinction entre le monde profane, matériel, et la réalité occulte. Cette dernière étant de dimension supérieure, elle doit s'imposer à tous. Les Templiers se veulent les gardiens d'un héritage millénaire, d'un code de vie strict qui seul peut ouvrir la conscience sur l'occulte sans rendre fou.

Austérité, discipline, culte du héros constituent le credo du Temple de la Vie.

Cependant, depuis le XIX^e siècle et la prise de pouvoir de ceux que les fondamentalistes ont appelé les Néo-Templiers, les choses ont beaucoup changé. Issu des États-Unis d'Amérique, ce courant fortement moderniste a balayé la plupart des anciens règlements, désuets en cette ère nouvelle. Des notions aussi peu pragmatiques comme le duel à l'épée et le respect d'un code de l'honneur sont de plus en plus abandonnées. En réaction, certaines obédiences se sont faites les héritières des vieilles traditions chevaleresques et refusent le diktat des Templiers américains.

Les Néo-Templiers sont durs à distinguer de la masse. Véritables jeunes cadres dynamiques de l'Arcane, ils raffolent des nouvelles technologies, jonglent avec la bourse ou cherchent à annexer l'Internet. Ils préfèrent les hautes tours de verre et d'acier aux cryptes humides de leurs ancêtres et un bon automatique à une lame d'acier.

Ésotérisme

Pour les Templiers, ésotérisme rime avec secret. C'est une nécessité tant que leur projet apocalyptique, le Grand Plan, n'est pas arrivé à maturité. Un jour, l'ensemble des hommes sera initié. Alors, le secret n'aura plus lieu d'être. Tous se plieront à la volonté de Tubalcaan, leur Grand Maître.

Les Templiers se réunissent dans des lieux cachés appelés les postes de garde. C'est là qu'ils conservent leurs archives et leurs trésors. Ils revêtent pour l'occasion leurs longs manteaux, dont la couleur symbolise leur rang. L'ensemble de leur ésotérisme tourne autour de valeurs remontant au Moyen âge. Des termes comme adoubement, chapitre, obédience, colée ou vassalité sont tous emprunts d'un sens mystique fort.

Immortels

Les Immortels sont les ennemis séculaires du Temple de la Vie. Des démons qui, à de nombreuses reprises déjà, ont tenté d'asservir l'humanité. Point de salut pour l'homme tant que l'Immortel foulera cette terre !

C'est une guerre sans rémission qui oppose Immortels et Templiers. Cependant, il a déjà été possible à certains de s'allier temporairement à un Templier ou à une obédience. Généralement, il s'agissait de cas isolés et de circonstances particulières comme un conflit ouvert entre deux ordres. De telles situations constituent des exceptions notables.

En temps normal, le Temple de la Vie cherche d'abord à affaiblir l'Immortel, car bien souvent, ses hommes ne sont pas de taille à l'affronter. En revanche, en enquêtant sur lui, en le coupant de ses soutiens et de ses contacts, en détruisant son refuge ou son laboratoire, il leur est plus facile d'agir. Les Templiers cherchent généralement à capturer celui qu'ils nomment démon. C'est seulement lorsque celui-ci est allongé sur le sol qu'ils plongent leurs lames d'Orichalque dans son simulacre afin de le détruire…

Sapience

Contrairement aux autres Arcanes mineurs, le Bâton fait peu appel à la magie. Ses principales ressources occultes lui viennent de l'Orichalque.

Pour les Templiers, la Sapience est synonyme de Nephilim. C'est donc une force dangereuse que seule une certaine élite peut manipuler. Les Homoncules sont précieusement conservés et ils sont rarement utilisés. C'est donc principalement en support ou en dernier recours que les Templiers s'en servent.

De même, le rituel de création d'un Homoncule fait partie des prérogatives des chapelains. Ils rechignent à enseigner leur savoir. Peu d'obédiences du premier degré savent donc comment récupérer et employer les Terres rares.

Les artefacts en Orichalque, eux, sont un peu plus répandus. Généralement, les officiers d'une commanderie disposent d'un talisman en Orichalque. Et il n'est pas rare qu'une commanderie dispose d'une ancienne épée forgée avec un fragment du métal maudit. C'est un trésor inestimable pour les Templiers. Celui qui en a la garde n'attaque donc jamais de manière directe. Il attend que ses compagnons aient immobilisé le Nephilim. Il intervient alors, plongeant la lame dans le plexus du simulacre. L'Orichalque frappe ainsi de plein fouet le Pentacle recroquevillé en Chakra dans cette partie du corps au moment de la mort de celui-ci.

Symboles

Structure tentaculaire, le Temple de la Vie emploie un nombre important de symboles et de figures. Tous constituent des signes de reconnaissance ou des repères.

Chaque degré possède un sceau : le cheval aux deux templiers, la nef à la voilure carrée, le minaret surmonté de la croix. Mais plus couramment, les armes et atours typiques du chevalier sont autant de codes pour le Templier. Ainsi le heaume frappe souvent les caches sûres d'informations — un coffre-fort, un ordinateur, etc. —, les autres pièces de l'armure — plastron, gantelet — marquent un sanctuaire, un lieu sécurisé. Un écu signale une personne morale ou physique prête à apporter son soutien. La lance est le signe de la guerre, elle désigne par exemple un stock d'armes ou un groupe de mercenaires.

Dans la même idée, le bestiaire fantastique médiéval sert souvent de support. L'oiseau de feu arabe, le *simurgh*, est utilisé pour marquer toute correspondance entre deux Templiers. L'homme à tête de basilic, l'*abraxas*, indique une cache d'objets magiques.

Par la suite, de nombreux symboles devront être assimilés par le Templier. Il n'apprendra pas le fondement de tous mais saura comment réagir à leur présence. Il devra toujours s'éclipser sans attendre devant une tour de Babel, qui attire l'attention sur une réunion du troisième degré.

Organisation

Deux structures coexistent au sein du Temple de la Vie. La première est territoriale et se décompose en bailliages, au niveau national, et en commanderies, au niveau local. Aujourd'hui, il existe douze bailliages à travers le monde, chacun regroupant plusieurs pays. La seconde est plus complexe et fragmentée. Elle est constituée de nombreuses obédiences réparties en trois degrés. Les obédiences regroupent des Templiers d'horizons différents mais réunis afin de réaliser un objectif commun.

- **Les Manteaux Noirs** (Apprenti) forment la base de l'ordre. Ils peuplent les commanderies et sont insérés au sein d'obédiences tournées vers des intrigues locales.
- **Les Manteaux Blancs** (Compagnon) forment le corps des bailliages. Leurs obédiences s'étendent sur un ou plusieurs pays. Ils déterminent donc la politique du Bâton à l'échelle des états.
- **Les Manteaux Rouges** (Maître) forment la garde rapprochée du Grand Maître. Ils lui obéissent directement. Ils constituent des obédiences d'une puissance sans égale, craintes des gouvernements.

Les trois degrés ne sont pas indépendants les uns des autres. Les commanderies sont toujours dirigées par un Manteau Blanc, les bailliages et les obédiences du deuxième degré doivent souvent répondre de leur gestion devant les Manteaux Rouges, quand ces hommes mystérieux ne prennent pas tout simplement le contrôle des opérations !

Un tel fonctionnement est source de conflits. Il résulte directement de l'histoire mouvementée du Temple. Les obédiences sont les héritières des traditions séculaires de l'ordre. Lors de la refonte opérée au XIX^e^ siècle, il s'avéra impossible de les supprimer. Le Grand Maître se contenta donc d'instituer une structure territoriale plus obéissante et de limiter leurs prérogatives.

Les Apprentis

FRANCIA

Territoire légendaire pour le Temple, ce bailliage sort d'une période bien trouble. Pendant des années, Néo-Templiers et orthodoxes se sont affrontés afin de prendre le pouvoir. On distinguait ainsi un noyau central composé de l'Ile-de-France, de la Bourgogne et du Rhône, désirant créer un nouveau Temple. Incapable de rétablir l'ordre, le Bailli de Rancia a finalement été assassiné durant la tourmente qui a secoué le Bâton en 1999.
On a alors vu deux prétendants réclamer le sceptre de bailli :

- *Jean Vigallet, de l'Ordre du Temple de Jérusalem (OTJ), éminence des milieux mafieux niçois et descendant autoproclamé de Jacques de Molay ;*
- *le comte Charles d'Armont qui est parvenu à unir sous son commandement les commanderies d'Ile-de-France, de Champagne, de Bourgogne et du Rhône.*

Les deux hommes semblent avoir été initiés aux plus grands secrets du Temple par des mentors discrets. La mort d'Edward Kavigan, l'Eïdolon, a conduit la situation à empirer. Le bailliage s'est scindé en deux durant plusieurs mois. Le comte d'Armont a finalement pu prendre l'avantage. Il dirige aujourd'hui les vingt-quatre commanderies de France, de Belgique wallonne et du Luxembourg.

Mais au sommet de la pyramide se trouve le Grand Maître, maître bicéphale du Temple invisible. Car les légendes des Immortels sont fausses. Tubalcaan n'est pas mort en Égypte il y a bien longtemps. Gravement blessé, il a dû utiliser des Ka-éléments qu'il avait absorbés pour se transformer en une entité nouvelle : le Baphomet. Ensuite, il a trouvé refuge au sein du temple de Salomon. Et il a créé l'Eïdolon, un reflet lunaire de lui-même, capable de prendre le contrôle d'un humain et de fusionner avec son Ka-Soleil. Ainsi, il faut distinguer G, vestige affaibli de Tubalcaan, de l'Eïdolon, connu comme le Grand Maître.

L'Épée

Philosophie

Pouvoir

Pour les Mystères, le profane n'a aucune importance. Il est l'apanage de l'ignorant. L'initié, lui, se préoccupe de ce qu'il y a au-delà. Ainsi, il est rare de croiser les Mystères dans les couloirs des grandes entreprises ou des gouvernements. De même, ils se désintéressent de ce qui fait le monde d'aujourd'hui. La technologie n'a aucune valeur. La démocratie elle-même est une infamie. Pourquoi confier le pouvoir à ceux qui ne savent rien du monde ?

CHRONOLOGIE

– 8000 Atlantide engloutie, début des Grandes Chasses
– 4000 Disparition de Prométhée et de ses disciples, les Titans
– 3500 Implantation mondiale des cultes à mystères
– 3000 Apparition de la doctrine orphique
– 300 Clandestinité des Mystères
1921 Fondation de l'Alliance de Mâât
1982 Révélation de l'Omphale de Delphes

Lors de la Grande Année, les humains se libéreront du diktat des institutions. Ils vivront libres, sous la tutelle spirituelle des Titans.

Ésotérisme

Les Mystères sont une structure initiatique. À chaque titre correspond une révélation. L'avancement ne se fait pas au mérite, comme c'est le cas pour les Templiers, mais lorsque l'on estime le Myste prêt à subir les cérémonies d'initiation et à percer le voile du profane.

Profondément religieux, les Mystes ont une approche intuitive de l'ésotérisme. Elle fait partie de leurs mœurs. Les rituels et les sacrifices s'intègrent à leur quotidien. Tout comme la réalité occulte du monde et l'existence des Immortels.

Immortels

Les Mystères entretiennent un lien ambigu avec les Immortels. Sans conteste, ils représentent une menace pour eux. Cependant, loin de les voir comme des ennemis irrémédiables, ils voient en eux les anciens dieux de la Terre. Ils ne ressentent nulle haine à leur égard, plutôt une avidité sans borne pour leurs pouvoirs, leur énergie. S'ils leur reconnaissent une nature divine, ils estiment que leur rôle est désormais de rester au plus profond des temples, totalement asservis à la liturgie des Mystères. Dès lors, leur Sapience servira l'humain, sous la tutelle de leurs prêtres-rois.

Sapience

Les Mystères sont friands de magie. Ils traquent les Immortels pour s'approprier leurs pouvoirs. De même, héritiers des disciples de Prométhée, ils ont une connaissance très poussée des Sciences occultes. Contrairement aux R+C ou aux Synarques, ils ne développent que peu de pouvoirs propres. Ils se contentent de dérober ceux des Nephilim et des Selenim.

Les Mystères ont créé les Stases, les armes en Orichalque, les Homuncules et toutes sortes d'artefacts. Aux origines de l'humanité, ils ont construit des alignements mégalithiques pour isoler les Stases des Champs magiques.

À la suite des révélations orphiques, ils ont pu développer de sombres rituels liés à l'Hadès. Il existe donc certains textes, heureusement fort rares, qui permettent de faire venir des effets-Dragon d'Orichalque, les Daïmons, à la surface. De même, le rituel de l'éclipse psychique permet à un Daïmon d'utiliser le corps d'un Myste comme réceptacle.

Symboles

Les Mystères utilisent volontiers les idoles et les icônes. Elles font partie de leur quotidien et affirment leur lien permanent avec le divin.

Évidemment, les figures divines qui masquent le visage des Titans sont les plus courantes. La face grimaçante de Dionysos, la force imperturbable d'Anubis ou la beauté pudique d'Isis forment autant de décors pour les temples des Mystes.

Contrairement aux autres Arcanes mineurs, les Mystères n'ont pas réellement de structure centrale. Cela se répercute sur leur symbolique. Il n'existe pas de symbole général. Chacune des cinq organisations dispose de ses propres images et correspondances. Le plus important est celui qui représente l'initiation. Car il est en soi un message sur la philosophie des Mystes, il est indivisible de l'enseignement du Titan : Le voile du Zénith, le masque du Midi, l'arc de l'Orient, la vague du Septentrion et le crâne de l'Occident.

Les mystères entretiennent un code pictural particulièrement riche, depuis des millénaires. L'ensemble de leur liturgie répond à des impératifs visuels très stricts. Certains de ces signes remontent à la plus haute Antiquité, comme l'oudjat qui figure la magie. D'autres ramènent à des peurs ancestrales, des symboles tribaux. Le chat noir cloué sur la porte est ainsi un funeste message, lourd de menace.

Autrement, les Mystes font volontiers appel aux langues mortes. L'égyptien, le grec ancien, le latin ou l'araméen évoquent des temps passés où les cultes à mystères dominaient le monde et enfermaient les dieux déchus dans les temples.

Organisation

Les Mystères forment un Arcane mineur éclaté en cinq églises parallèles. Chacune vénère l'un des cinq Titans, disciples de Prométhée. Afin de représenter les différences de vue qui les animent, les cinq mouvances utilisent le système des directions cardinales ésotériques pour se définir.

- **Les Mystères du Zénith** sont liés à la figure d'Isis. Ils sont tournés vers la mémoire des temps passés. Ses membres se désintéressent complètement du monde actuel. Ils essayent de capturer les souvenirs des Nephilim dans des urnes particulières, les canopes, afin de pouvoir les absorber en les buvant. À l'inverse, les Mystes du Zénith perdent peu à peu toute mémoire personnelle.
- **Les Mystères de l'Orient** vénèrent la trinité solaire Apollon-Horus-Mithra. Ils voient le monde comme un champ de bataille et sont parfois très proches de leurs ennemis séculaires, les Templiers. L'ensemble de leur liturgie est martial. Formidables guerriers et stratèges, ils sont les plus fidèles héritiers des Glaives prométhéens.
- **Les Mystères de l'Occident** ont une sombre liturgie dédiée à Hécate. Entretenant des liens malsains avec la Lune Noire et les Selenim, ces Mystes forment une caste de sorciers et de nécromants fascinés par les secrets de la mort et de la vie. Lors de certains rituels, ces Mystes se déchar-nent afin de souligner le pouvoir de leur volonté sur la chair.
- **Les Mystères du Midi** entretiennent un culte pour leur Titan à double face. Ils vénèrent ainsi Dionysos le baladin et Osiris le juge. Alternant orgies et périodes d'ascèse, *delirium tremens* et stoïcisme complet, les Mystes du Midi sont souvent l'objet de troubles psychologiques graves. Schizophrénie et cyclothymie sont le quotidien des bouffons-rois. Ils organisent parfois de gigantesques banquets durant lesquels ils dévorent un prisonnier Nephilim afin de s'approprier sa puissance magique.
- **Les Mystères du Septentrion** adorent Déméter — figure syncrétique représentant les forces de la Nature. Ces Mystes recherchent la pureté originelle de l'homme, celle d'Éden. L'enfant est vu comme un être de pure innocence totalement en phase avec la Déesse. Aussi, le Septentrion s'implique dans les institutions pédiatriques. Par son

DES IMMORTELS AU SEIN DE L'ÉPÉE ?

Depuis des siècles, les Immortels entretiennent une véritable psychose envers les Mystères. Le souvenir d'alliances honnies et de traîtrises inattendues marque encore l'histoire des peuples magiques. Il n'est donc pas rare que l'on puisse entendre des rumeurs sur l'existence d'Immortels totalement inféodés aux Mystères.
Le cas est particulièrement délicat pour les Mystères du Zénith, réputés pour leurs capacités à voler la mémoire des Nephilim. Dès lors, un Déchu connu pour avoir été enlevé par les disciples d'Isis est toujours traité comme un suspect par les Immortels.

LES RELIQUES

Maîtres dans le détournement des Sciences occultes, les Mystes ont pu développer une variété particulière d'artefacts : les reliques. En démembrant des Pentacles, ils peuvent en créer plusieurs aux pouvoirs occultes. Ne contenant qu'un seul Ka, ces objets confèrent au Myste un pouvoir analogique.

LE NADIR

Le Nadir est, pour les Mystes, le royaume du dessous, l'Hadès. Destination finale des initiés, il abrite les cours des Titans. C'est une descente au plus profond du monde qui attend le Myste, une plongée dans les entrailles chthoniennes de la Terre. Ceux qui en reviennent sont changés à jamais. Leur âme a été noircie dans la révélation des mystères orphiques. Bien souvent, un effet-Dragon d'Orichalque, un Daïmon, revient avec eux, greffé à leur noyau de Ka-Soleil. Ils ne sont plus tout à fait humains et partagent leur conscience avec une créature froide comme le néant…

NÉO-DELPHIA

En 1921, les Mystères se sont unis sous la bannière de l'Alliance de Mâât afin de réaliser leur Grande Année. Lors d'un grand rassemblement, la Panégyrie, ils ont décidé de mettre fin à des millénaires de dissensions et de créer une Chapelle œcuménique.
En 1982 a eu lieu la seconde Panégyrie, sur le site de Nigde en Turquie, ancienne Cappadoce. Au terme de cette seconde assemblée, alors que l'ensemble des Mystes adressait leurs prières aux Titans, un obélisque octogonal – l'Omphale – a jailli du sol, au centre du cirque rocheux. Les Mystes y ont vu la bénédiction de Prométhée. Ils ont fondé un nouveau sanctuaire, Néo-Delphia, afin d'étudier les propriétés magiques de l'Omphale.
Depuis une dizaine d'années, les Mystes ont compris que l'Omphale abrite la Sapience d'un Nephilim décédé en Hadès. Ils essayent de percer cette énigme en l'étudiant sous toutes les coutures, ou plutôt en faisant appel aux cinq sens. Cinq Chapelles se sont entièrement dédiées à la découverte de ce message. Chacune utilise l'un des cinq sens humains pour analyser la pierre. Car l'Omphale essaye de livrer un message aux Mystes. Selon ces derniers, ce secret consiste en la révélation du lieu où Prométhée est retenu prisonnier en Hadès.

amour de la nature, il influence aussi les courants écologistes et les mouvances *new-age*. Perçus comme de grands enfants par les autres initiés, les Mystes du Septentrion sont pourtant dangereux. Ils aiment organiser de grande battues où ils s'assemblent en une meute joyeuse, pourchassant dans une juvénile insouciance leur cible condamnée à mort. Ils sont à la pointe de la recherche magique sur la régénération et le clonage du corps et du Ka.

Chacun de ces cardinaux est organisé à l'identique. Il se compose de nombreuses Chapelles, groupes de Mystes relativement autonomes qui ont chacun leur propre hiérarchie et leur propre liturgie. Toutes les Chapelles, malgré leur éparpillement, se fondent dans le vaste courant que forme la philosophie véhiculée par un Titan.

On distingue cependant les Chapelles de **Source**, organes de recrutement, des Chapelles des Ruisseaux, dédiés à une activité précise (documentation, expérimentation, combat…). Encore au-dessus, les **Ruisseaux** (Apprenti) se fondent dans les **Rivières** (Compagnon), d'influence nationale. Enfin, les Rivières rejoignent le cœur même du courant, le **Fleuve** (Maître) qui accueille les héritiers du Titan, les plus hauts initiés.

Ainsi, chaque Myste est identifié par son rang au sein de sa Chapelle et par celui au sein de son affluent.

Les Gardiens de Saturne sont les seuls héritiers des premiers forgerons prométhéens. Elle perpétue la tradition de la forge saturnienne : la création d'armes en Orichalque. Uniquement composée de treize membres, elle cherche aujourd'hui à recréer les premières Lames mythiques.

Aussi sept de ses membres parcourent le monde à la recherche du moindre fragment d'Orichalque disponible. Ils fouillent les sites archéologiques, dépouillent les cadavres de Templiers ou négocient quelques bouts de métal une véritable fortune.

Les Gardiens de Saturne fournissent aussi les leurs en artefact d'Orichalque. Parfois, ils ont même vendu de tels objets aux Templiers contre un Homoncule.

Au sein de la Chapelle, seuls trois maîtres connaissent réellement les secrets de la forge saturnienne. Leurs trois assistants ne font que préparer l'opération en raffinant le métal et en conservant les fragments. L'atelier des Gardiens de Saturne se trouve à Madagascar, dans un gouffre menant sur les rives du Phlégéton, l'un des cinq fleuves mythiques de l'Hadès.

La Coupe

Philosophie

Pouvoir

Contrairement au Temple de la Vie, la Rose+Croix n'a pas de plan établi. Elle a bien des objectifs, mais ses réalisations sont essentiellement dynamiques et reposent sur une imbrication de nombreux éléments. Les complots des autres Arcanes mineurs constituent en soi le *modus operandi* des R+C. Ils les utilisent comme tremplin pour leurs propres visées et détournent leurs moyens.

Le but des R+C est d'instaurer l'Égrégore, la communion totale des êtres humains sur Terre, via leur Ka-Soleil. Plus besoin de symboles, plus besoin de langage, tous les hommes seront alors frères et partageront leurs pensées. Dans le cadre de cette utopie, les visées de la Synarchie sont une étape importante. Parce qu'elles établissent une référence commune, au-delà des clivages

de langues. L'ensemble des branches de la R+C travaille sur la réalisation de l'Égrégore.

Ésotérisme

Les R+C sont les maîtres du mensonge et de l'intrigue. Ils révèrent la Vérité comme un credo, mais ils considèrent qu'elle ne peut se révéler qu'après une succession d'épreuves. Les voiles du Mensonge existent autant pour préparer l'homme à sa destinée que pour protéger les R+C des intrigues de leurs ennemis. Tout au long de l'histoire, les R+C ont donc comploté pour maintenir le Mensonge. Ils ont fabriqué de nombreux Masques — des identités alternatives et des groupes paravents — afin de défendre le cœur de leur structure. Il leur est même parfois arrivé de prendre l'identité d'un de leurs adversaires pour agir, multipliant ainsi les fausses directions.

Le R+C ne vit pas dans le secret. Il invente d'innombrables pistes qui mènent à lui pour les dissoudre ensuite dans une nébuleuse d'informations. Il se révèle rosicrucien, franc-maçon puis profane. Pour le R+C, l'ésotérisme est un jeu, non une réalité.

Chronologie

– 8000	*Division de Ram, naissance de l'Eth et des Supérieurs Invisibles*
– 5000	*Élévation de Shambhala dans les Plans Subtils*
– 1350	*Vol des vingt-deux pétales de la Rose cosmique par Akhenaton*
– 1000	*Apologie des Mensonges afin de masquer les R+C*
Du XVI au XVIIIe s.	*Apogée des fraternités rosicruciennes*
1897	*Fondation de l'Hermetic Order of the Golden Dawn*
1900	*Rituel de l'Abra-Melin, début du Grand Éveil des Nephilim*

Immortels

« Les Immortels sont une aberration magique. Une tare qu'il faut éliminer de la Terre. Leur existence est un frein à l'évolution humaine. En attendant, pleinement plongés dans les intrigues des acteurs occultes, ils sont aussi facilement manipulables que les Initiés humains concurrents. Ils ont développé leurs propres factions qui n'hésitent pas à lutter entre elles. Cela les rend si faibles ! »

Andreis Veidt, Magistère R+C

Sapience

Les R+C n'envient pas la Sapience des Immortels. Ils préfèrent de loin utiliser les ressources cachées du Ka-Soleil. Ils ont développé des Tekhnès. Chaque branche de la Rose+Croix a créé des rituels solaires particuliers. Certains leur permettent de voyager dans l'Astral, de se déplacer en un lieu quasi instantanément, de prévoir le cours du temps ou encore de régénérer leur corps. Les Tekhnès nécessitent un Ka-Soleil puissant. Aussi, il n'est pas étonnant que les R+C soient les humains au potentiel solaire le plus élevé.

Symboles

Depuis le XVIe siècle, trois icônes ont été plus largement répandues. La croix, image de la matérialité et du monde. La rose, représentation de l'âme et du Ka-Soleil — chaque rang de pétales étant une étape dans la progression vers l'Égrégore. Enfin, le pélican plongeant le bec dans son propre cœur, symbole le plus mystérieux. Signe de l'assomption qui attend chaque humain, de la fusion dans un ensemble afin de s'élever, le pélican reste une énigme pour de nombreux occultistes.

La multiplication de ces symboles empêche toute véritable reconnaissance. La Coupe, toujours habile à manier mensonges et contrevérités, sait particulièrement en jouer.

Entre eux, les R+C utilisent peu de symboles mais un esthé-

tisme très poussé. Ils n'ont pas de code prédéfini. Par contre, ils empruntent beaucoup à l'iconographie occulte. Des figures alchimiques aux tracés kabbalistiques, des monogrammes compliqués aux compositions géométriques, chaque signe peut trouver son utilité. Ils les interprètent en fonction de schémas analogiques complexes. Pour cette raison, il est impossible à tout profane de percer leurs mystères.

Organisation

Les R+C sont organisés en trois Vérités, selon la profondeur de leurs connaissances. Il existe ainsi les Fraternités, cellules de base R+C qui sont au plus proche du terrain. Elles exécutent les plans définis au sein des **Collèges** (Compagnon) auxquels appartiennent les chefs des **Fraternités** (Apprenti). Au-dessus, les **Phalanstères** (Maître) qui regroupent l'élite R+C veillent à ce que les directives d'un Supérieur Inconnu soient appliquées. Chaque Supérieur Inconnu a en charge l'une des branches de la Croix. Il en existe quatre et l'ensemble des factions R+C se répartit entre elles.

- La **branche de l'Esprit** veut accroître les capacités intellectuelles, mémorielles et psychiques de l'homme.
- La **branche de l'Espace** veut maîtriser les différents plans d'existence, le terrestre et l'astral.
- La **branche du Corps** ne cherche pas seulement à améliorer les capacités physiques de l'humain. Elle veille à masquer les agissements R+C aux yeux de ses ennemis et explore les possibilités d'interdire l'incarnation des Nephilim dans l'humain.
- La **branche du Temps** étudie les phénomènes temporels, elle s'intéresse aussi au concept d'immortalité et veille à ce que la Parousie ait lieu à temps !

Derrière la Croix, il existe une autre structure, secrète et liée à la Rose. La **branche invisible** sert l'Eth, la némésis de Ram, et est liée à la Lune Noire. Ses membres, les **Frères sombres** (Maître), utilisent d'étranges Tekhnès et forment une caste de guerriers suprêmes.

Le Denier

Philosophie

Pouvoir

Le succès de la Synarchie passe par deux réalisations.

- L'établissement d'une société pleinement ordonnée, libérée des intrigues des acteurs occultes. Un monde parfait pleinement tourné vers le progrès des peuples de la Terre.
- La mise par écrit de l'Équation, ce savoir omnipotent que possède la Pierre Angulaire mais qu'elle est incapable de concrétiser ou de manifester. Au cœur de l'Eïdos, la Pierre Angulaire a accès à l'ensemble des idées que l'homme a développé, développe et développera. Les Synarques cherchent à traduire cette Sapience sous forme mathématique, espérant ainsi posséder les grandes lois du monde.

La vision véhiculée par la Synarchie est en passe de gagner. Le Denier a répandu son influence comme un virus : la science et les technologies, la philosophie et la politique, l'économie.

Aujourd'hui, son plus grand pari est de se révéler au grand jour, tel un messie planétaire. Mais les autres acteurs occultes veillent. Une à une, les institutions noyautées par les Illuminés sont dénoncées — le Symposium de Davis, la Commission trilatérale — ou noyautées — l'Union européenne.

Ésotérisme

Le Denier est paradoxal. Il est sans aucun doute l'Arcane mineur le moins doté en effectifs. Et pourtant, son symbolisme comme sa philosophie sont les plus répandus. C'est sans doute parce que le Denier s'intéresse à ce qui fait l'homme. Mieux que toute autre faction, il sait jouer de la pensée humaine pour imposer ses vues.

Le Denier s'intègre parfaitement aux réalités de notre ère. Pour une raison simple d'ailleurs : il en est l'un des moteurs.

Les logos, les icônes modernes, les initiales et les hologrammes sont autant de symboles mystiques. Simplement, au sein d'une société largement influencée par le Denier, ils semblent moins obscurs. Alors, si les Illuminés se cachent, c'est plus pour se protéger de leurs concurrents occultes que pour éviter au monde une révélation qu'il n'est pas prêt à entendre.

Immortels

Les Synarques font peu de cas des Immortels. À vrai dire, certains Illuminés sont des Immortels. Ils sont rares, mais ils existent. Le Denier raisonne différemment des vieux clivages des Arcanes mineurs. Il n'opère aucune distinction entre Immortels et humains. Tous vivent sur la Terre et sont sujets à l'Équation.

Chronologie

– 8000	*Éveil de la Pierre Angulaire*
– 2700	*Imhotep, premier Illuminé*
– 950	*Salomon et Hiram, fondateurs de la Synarchie*
1100	*Bâtisseurs de cathédrale*
*Du XVI^e^*	*Prise de contrôle du Vatican*
*au XVIII^e^*	*Mouvements synarchiques et francs-maçons*
1929	*Prise de contrôle de l'économie*

Il existe les Abel, ceux qui acceptent de respecter le monde et ses règles et donc la prévalence de la Pierre Angulaire et des principes synarques. Et il existe les Caïn, les révoltés qui constituent un danger pour la stabilité et le progrès du monde. Ces derniers doivent être éliminés, qu'ils soient humains ou Immortels.

Sapience

Pour le Denier, l'ensemble du monde est magie. La technologie comme les Sciences occultes et les Talents sont l'expression de l'Équation. Les Immortels contrôlent l'énergie, les humains contrôlent la matière. Ensemble, ces races pourront pleinement s'approprier leur environnement.

Les Synarques ont développé des pratiques vues comme magiques par les acteurs occultes. En réalité, il s'agit simplement d'une maîtrise absolue du don des humains alliée à la Pierre Angulaire. Ces pratiques sont étrangères aux Sorts. Elles permettent cependant de saisir l'ordonnancement magique du monde, d'accéder à la mémoire de l'humanité, de prévoir certaines évolutions, d'imposer sa volonté. Les Synarques les ont réparties selon six axes et les ont classés en trois Degrés. Seuls les Illuminés accèdent au troisième. Pour les utiliser, le Synarque exécute certains rituels qui peuvent apparaître pittoresques. Il s'agit en fait d'entrer en contact avec la Pierre Angulaire.

Symboles

Tout comme pour les Templiers, les symboles du Denier existent depuis des millénaires et ont acquis un sens inaltérable. Cela favorise leur compréhension par les Synarques, mais aussi par leurs ennemis. Qu'importe, l'importance du signe dépasse de loin la nécessité de sécurité. Les codes forts renforcent la cohésion dans un Arcane où la base reste peu au fait des réalités occultes.

Le compas, l'équerre, le niveau, la clef, la flèche et le pentacle symbolisent les six axes du Denier. Ensemble, ils forment le sceau de Salomon et ses deux triangles — lunaire et solaire — sont les symboles de la Synarchie.

Les nombres ont une importance vitale. La numérologie a été érigée en langage sacré que chaque initié se doit de connaître. Outre la valeur de chaque nombre, c'est aussi le sens ésotérique d'équations et de géométries sacrées qui importent.

La Pierre Angulaire est symbolisée par le ben-ben — pierre sacrée égyptienne qui surplombait les pyramides — ou par l'œil inscrit dans la pyramide. Parfois, elle est confondue avec le G.A.D.L.U. — ou Grand Architecte De L'Univers — et c'est un grand G qui la représente. Dans de tels cas, la distinction avec le monogramme du Grand Maître du Temple est difficile.

Organisation

La hiérarchie du Denier est basique. Il existe un Sommet, constitué des **Illuminés** (Maître). Ces êtres ont été initiés par la Pierre Angulaire elle-même. Ils établissent avec elle un lien permanent, intuitif. C'est par son biais qu'ils peuvent rester en contact entre eux. Les Illuminés constituent une élite intellectuelle et occulte qui règne sur la Base, constituée d'une multitude de Degrés. Certains n'existent que pour créer la confusion. D'autres, de véritables laboratoires magiques, sont les ateliers où l'Équation est analysée, envisagée.

Les Degrés ressemblent à des loges maçonniques. À vrai dire, les **Synarques** (d'Apprenti à Maître) se dissimulent souvent en leur sein. Leurs objectifs sont répartis en six axes — les pointes du sceau de Salomon.

- **L'axe du Mage** s'intéresse aux Champs magiques et à l'agencement occulte du monde.
- **L'axe du Sage** cherche à maîtriser la pensée. Qu'elle soit philosophique ou scientifique, elle doit être ordonnée dans le cadre de l'Équation.
- **L'axe du Roi** veut contrôler les individus, il veille au pouvoir économique et politique du Denier.
- **L'axe du Guide** manipule l'histoire. Il joue sur la mémoire collective et sur l'information.
- **L'axe de l'Architecte** regroupe les bâtisseurs, aussi bien des grands ouvrages que des grandes fortunes. Il modélise et réalise le monde des hommes.
- **L'axe de l'Ouvrier** se consacre à l'héritage de la civilisation humaine : l'outil. Il veille à la conservation des techniques mais aussi à leur progression.

Les Selenim

La Pierre Angulaire ne peut pas intégrer la Lune Noire à son Équation. Il lui est donc impossible de prévoir les agissements des créatures maudites. Selenim, Euménides et l'Eth constituent donc, de son point de vue, la menace ultime pour la Terre. Il en est de même pour l'Orichalque, mais il ne possède pas de représentant conscient suffisamment menaçant pour la Pierre Angulaire.

La Pierre Angulaire a pu entrer en contact avec un Selenim et l'illuminer. Celui-ci, Orkuz, a fractionné son Imago pour en faire une Entité apte à espionner l'ensemble de ses congénères.

Reste désormais des ennemis plus obscurs. Les Sauriens et les Euménides — le 666 dans une moindre mesure — sont particulièrement craints de la Synarchie. Notons que la Brume reste, elle aussi, dissimulée au regard de la Pierre Angulaire. La Synarchie ne peut donc prévoir les actions des Bohémiens.

Les Apprentis

LE MÉTAL HONNI

L'Orichalque peut être fondu afin de forger toutes sortes d'armes. Lorsque ces dernières sont utilisées contre les Nephilim, elles provoquent non seulement des dégâts physiques, mais aussi des dégâts magiques.

Les Terres rares

Lorsqu'une créature magique voit son Ka réduit du fait de l'Orichalque, des Terres rares sont créées : au contact du métal honni, le Ka prend une consistance physique, comparable à une fine poudre argentée. Pour chaque « puce » de Ka perdue par la créature, il se crée un gramme de Terres rares.
Les Terres rares agissent comme un aimant, ou plutôt, un trou noir, face aux Champs magiques et aux Éléments. Elles les attirent, les aspirent, et les retiennent prisonniers. Les Arcanes mineurs ont vite réalisé l'intérêt de cette substance et en ont fait le composant principal de leurs plus odieux artefacts : les Stases et les Homoncules.

La morsure de l'Orichalque

Les dégâts physiques de l'arme sont identiques à ceux du modèle utilisé pour la créer ; ainsi, une épée en Orichalque fait les mêmes dégâts physiques qu'une arme tranchante à une main.
Les dégâts magiques d'une telle arme sont notés, comme tout dégât magique, avec un niveau de Meurtrier, une valeur de dégâts et une autre de réserve. Au fur et à mesure que le métal honni dissipe les Champs magiques, l'Orichalque se dissipe.
Lorsqu'une arme en Orichalque frappe, il faut résoudre à la fois les dégâts physiques et les dégâts magiques, indépendamment l'un de l'autre. Ainsi, quand bien même la lame n'aurait pas réussi à traverser l'armure d'un Nephilim pour en trancher les chairs, le Pentacle pourrait connaître la morsure saturnienne. À l'inverse, un simulacre peut être mortellement blessé, tandis que le Pentacle qui l'habite résiste à l'attaque magique. De même, les dégâts magiques ne sont jamais modifiés, que ce soit par la manœuvre, le niveau de Fort de l'attaquant, ou le résultat du test de manœuvre ; seules les Sciences occultes peuvent changer les valeurs de l'Orichalque. On ne tient pas compte non plus des armures physiques pour résoudre l'effet magique de l'Orichalque.
Si un objet en Orichalque inflige des dégâts magiques, on retire de sa réserve un nombre de « puce » égal aux dégâts modifiés, sans tenir compte du multiplicateur dû aux oppositions élémentaires. La réserve peut être rechargée lors des Conjonctions saturniennes et grâce à de puissants rituels des Mystères.
Les scores de l'attaque magique d'une arme en Orichalque ne sont pas non plus liés à ceux de l'attaque physique : une épée à deux mains dont le métal n'est que très faiblement composé d'Orichalque a de faibles dégâts magiques, alors qu'une fine dague en Orichalque pur est à coup sûr mortelle pour un Nephilim.

Armes	Meurtrier	Dégâts	Réserve	Modèle
Épée de Templier	Peu Meurtrier	3	50	Arme tranchante
Glaive des Mystères	Assez Meurtrier	4	100	Arme tranchante
Dague des Assassins	Meurtrier	8	300	Arme tranchante légère
Balle (*)	Pas Meurtrier	1	2	Armes de poing

(*) : c'est très rare. Le MJ est invité à n'utiliser que très parcimonieusement cet équipement.

Réceptacle de Ka

Pour pouvoir créer une Stase, il faut vingt grammes de Terres rares — la moitié pour un Homoncule. En ce qui concerne les réserves de Ka, même un gramme peut suffire, mais le maximum de Ka que la réserve peut contenir est limité par la quantité de Terres rares qui la constituent (cinq fois sa masse en grammes).
Les Arcanes mineurs sont prêts à développer des moyens dignes des meilleures polices scientifiques pour écumer les lieux de combat ayant impliqué des créatures magiques : la cendre peut toujours dissimuler un dépôt de Terres rares, et même le sang des simulacres ayant giclé des plaies peut receler quelques grammes, créés et mêlés au sang au moment où les lames noires pénétraient les chairs.
Pour transformer un Immortel en Homoncule, il faut au préalable le doter d'une Stase — même s'il s'agit d'un Selenim ou d'un Ar-Kaïm — qui deviendra sa prison et son chevalet de torture.

SECRETS D'ÉTAT

FEDERAL DEPARTMENT FOR COUNTER-INFILTRATION, FDCI

Description

Le FDCI est un département d'État assimilé à une agence gouvernementale dépendant de la tutelle conjointe du Ministère de la Défense et de la commission d'enquête sénatoriale chargée de la lutte contre la corruption politique. Par un système complexe d'administrations fédérales qui lui servent d'écran, le FDCI est devenu un défi aux lois des États-Unis d'Amérique, puisque le Président des États-Unis d'Amérique ignore son existence.

Ce département est officiellement contrôlé par son directeur. En réalité, un triumvirat composé de deux sénateurs démocrates riches, influents et patriotes soutenus par un très puissant directeur de la NSA donne les grandes directions et choisit les moyens à utiliser.

Le FDCI regroupe assez peu d'hommes sous sa juridiction directe. Il utilise plus fréquemment les services d'autres agences gouvernementales. Sa meilleure arme est en effet son inexistence officielle. Il n'intervient presque jamais directement et, lorsqu'il le fait, il s'arrange toujours pour qu'un coupable autre que lui soit désigné. Ne pas exister le protège de ses ennemis plus efficacement que tous les services de sécurité du monde.

Les objectifs

Le FDCI a pour objectif de découvrir et d'éradiquer toute trace d'infiltration dans le gouvernement américain. Ses premières cibles furent le Temple de la Vie, puis la Synarchie. En luttant contre ces deux Arcanes mineurs, le FDCI a appris l'existence d'un certain nombre de ces phénomènes terrifiants — ou considérés comme tels par ses dirigeants — que sont l'incarnation des Nephilim et l'immortalité des Selenim. Il les a donc englobés dans son champ d'action, considérant ces deux créatures magiques comme des agents d'infiltration ultimes et imparables.

L'étendue de la corruption est telle que ces objectifs sont recherchés par des moyens discrets, essentiellement politiques: refus de budget, mise à la retraite de personnages politiques contrôlés par l'ennemi, campagne de déstabilisation, etc.

Histoire

Cet organisme fédéral américain est apparu au sein de la NSA en 1991. Suite à une enquête de routine sur un élément suspect de l'agence, deux agents découvrirent que la NSA était infiltrée par une organisation inconnue, qui avait petit à petit pris le contrôle de bon nombre de rouages opérationnels de l'agence. Par un de ces hasards improbables que l'histoire apprécie, ils firent leur rapport à un directeur qui n'avait aucun contact avec les différentes fermes des Templiers responsables de l'infiltration et qui se révéla suffisamment clairvoyant pour taire les conclusions alarmantes que tirait cette enquête.

Usant des moyens considérables de la première agence de renseignement du monde, ce directeur, Werner Waynesbury, parvint à démasquer l'essentiel des personnes impliquées dans les chantages, prises de pouvoir et autres manifestations de présence des Templiers. Il recruta, ce faisant, les premiers éléments d'une agence encore plus discrète que la NSA: le FDCI.

En bénéficiant d'une certaine chance et en exploitant ses ressources énormes et son flair exceptionnel pour détecter les agents doubles, il parvint à contacter un certain nombre de personnages influents, patriotes et suffisamment riches pour faire exister ce nouveau département d'État, qui, sans avoir l'énorme influence de la NSA, dispose tout de même de moyens équivalents, notamment parce que, retournant contre lui les méthodes du Bâton, le FDCI possède des appuis et des agents infiltrés dans toutes les grandes agences gouvernementales.

Organisation

Les dirigeants

Henry Beauregard

Henry Beauregard est un démocrate, sénateur du Wisconsin. Paranoïaque mais patriote, riche et très fin connaisseur du monde politique américain, c'est lui qui est à la base des alliances du FDCI au sein des agences gouvernementales.

Joshua Washington

Joshua Washington est le premier Noir à avoir obtenu le poste de sénateur, dans l'État de New York. Juriste de formation, ancien soldat de nombreuses fois décoré, c'est lui qui a mis au point la structure juridique du FDCI et trouvé les failles du système dans lesquelles le *Department* existe.

Werner Waynesbury

Werner est l'archétype de l'agent secret. Subtil, fanatiquement dévoué à son pays, c'est aussi un humaniste, un spécialiste en psychologie et l'initiateur du FDCI. Tout ce qui relève des interventions directes et de l'action sur le terrain est sous son patronage exclusif.

La base

La base du FDCI est constituée d'une centaine d'agents. Incorruptibles, triés sur le volet, supérieurement compétents, ces hommes sont la crème de la crème de toutes les

agences gouvernementales. Leur spécialité est l'enquête et l'action en toute discrétion. Aucun maniaque de la gâchette ne saurait intégrer leurs rangs. Ils sont cependant très capables, si le besoin s'en fait sentir, de tuer « dans l'intérêt supérieur de la nation ».

Les moyens

Le FDCI dispose de peu de moyens en tant que département d'État. Avec seulement cent agents, il n'a pas les moyens d'intervenir physiquement et manque d'un réseau de renseignements digne de ce nom. Il compense cette apparente faiblesse en utilisant sans vergogne les moyens des trois principales agences gouvernementales américaines : la NSA, la CIA et le FBI. En dépit d'une implantation profonde et efficace au sein de ces organismes étatiques, les manipulations du FDCI restent volontairement discrètes et limitées au domaine de l'information. Pour l'instant, le département accumule les preuves et, lorsque l'affaire devient suffisamment flagrante, les livre à la presse... Ou organise un « accident ».

Le FDCI et le monde occulte

Les Arcanes mineurs

Le Bâton

Les Templiers sont les premiers et les plus grands ennemis du FDCI. Au fil des enquêtes et des découvertes occultes, le FDCI en est venu à se servir des initiés du Temple pour parfaire sa connaissance de différents phénomènes surnaturels. Entre autre, il dispose d'un groupe de recherches restreint mais performant, constitué d'anciens Manteaux Blancs et Rouges, enlevés, recrutés ou « retournés » à travers le monde. Ces hommes ont apporté au FDCI de très précieuses informations sur la nature des Nephilim et des Selenim.

L'Épée

En ce qui concerne le FDCI, les Mystères ne sont qu'une rumeur qui n'a de toute façon pas grande influence sur les Américains. Cependant, son très prudent directeur maintient une surveillance discrète sur les personnes soupçonnées d'y appartenir, au cas où.

La Coupe

Le FDCI en connaît l'existence mais ne les pense pas dangereux. Ils ne sont pour lui qu'une secte, puissante et discrète certes, mais sans réel danger — ou du moins rien qui ne puisse être rapidement maîtrisé.

Le Denier

La Synarchie est le pire et le plus insidieux des adversaires. Elle se sert du libéralisme pour s'infiltrer partout. Faute de pouvoir l'éradiquer, le FDCI étudie ses membres et en dresse la liste... Pour s'en tenir à l'écart, il a organisé quelques assassinats avec la plus grande prudence, mais maintient dans l'ensemble une politique d'attente et d'accumulation d'informations.

Les Immortels

Les Nephilim

En dépit de leur puissance supposée, que le FDCI surestime un peu, les Nephilim ne sont pas une priorité, notamment parce qu'ils sont très peu nombreux et peu intéressés par le pouvoir politique. La lutte contre cet ennemi consiste donc essentiellement en quelques captures à des fins expérimentales. Les Templiers que détient le FDCI doivent lui fournir un remède contre « l'infiltration » des Nephilim, présupposé indispensable avant de lancer la traque à grande échelle.

Les Selenim

Chassés et abattus à vue, les Selenim sont devenus le premier problème idéologique du FDCI, qui ne voit pas de solution se profiler pour sauver les hommes « infiltrés » par cet ennemi insidieux, sinon de les tuer... Pour le salut de leur âme, à défaut de leur corps. De plus, la communauté afro-américaine les protège très efficacement. Mais les Selenim s'intéressent peu au pouvoir, de sorte qu'ils ne constituent pas un objectif prioritaire.

Les Ar-Kaïm

Le FDCI ne connaît tout simplement pas l'existence de ces nouveaux êtres magiques. Il dispose de quelques pistes assez sérieuses, mais ne les exploite pas faute de temps ; il a déjà fort à faire avec ses ennemis identifiés.

La Société des Juges

Description

La Société des Juges est une organisation sans existence légale qui regroupe une dizaine de juges, autant d'avocats et une poignée de parlementaires français et italiens. Basée en France, elle s'organise autour de son initiateur, le baron Philémon de Castelrouge, qui tente, aussi vite que possible, de leur enseigner ce que lui-même a appris du Temple. Bien qu'elle ne revendique aucune autorité particulière, la Société des Juges est puissamment implantée au sein des systèmes judiciaires européens, dont elle s'est fait une spécialité d'exploiter les ressources.

Les objectifs

Le premier objectif de la Société des Juges est de lutter contre l'horrible parasitisme que les Nephilim

infligent à l'humanité depuis des millénaires. Ses membres, qui sont tous des humanistes épris de liberté et de fidèles serviteurs des idéaux démocratiques, ont atteint le summum de l'horreur en découvrant l'existence de ces créatures. Conséquence directe de cette découverte, ils en sont venus à vouer une haine tenace à tous ceux qui, connaissant cet abominable secret, l'ont non seulement utilisé, mais n'ont de plus rien fait pour le révéler. Pour les membres de la Société des Juges, ces hommes qui sacrifient une partie de leur race à leurs idéaux de puissance, sont les pires ennemis de l'humanité. Au moins les Nephilim sont-ils condamnés à s'incarner; les Arcanes mineurs, eux, ont choisi en toute connaissance de cause.

Histoire

La Société des Juges fut fondée en 1981 par le baron Philémon de Castelrouge. Le baron était entré très jeune dans une petite annexe du Temple de la Vie destinée à recruter des Manteaux Rouge pour le Bâton. Conquis, au début, par ce qu'il voyait, le baron grimpa les échelons à toute allure, devenant l'un des membres les plus prometteurs de l'ordre. Il dut pourtant déchanter au fur et à mesure que son initiation progressait et qu'il découvrait avec horreur les moyens, puis les objectifs du Bâton. La rupture fut définitive lorsqu'il constata que non seulement l'organisation de déments dont il faisait partie projetait la destruction du monde mais qu'en plus elle n'était pas la seule. Ou du moins, c'est ce qu'il crut comprendre.

Usant de son influence confortable au sein de l'ordre, il prit la fuite: il s'organisa un accident et disparut de la circulation. Afin de couvrir ses traces, il tua tous ceux qui avaient, de près ou de loin, participé à cette mascarade et s'installa en Suisse.

Tourmenté par le remords, le baron ne put se résoudre à finir sa vie dans l'anonymat terrifié d'un fuyard. Il commença donc à recruter dans les milieux qui lui paraissaient les moins susceptibles d'être corrompus: l'alliance des juges européens qui luttaient collectivement contre la corruption et la décadence des systèmes politiques de leur pays.

La pierre d'angle de son plan fut la libération de la fille cadette d'un des juges, qui était devenue le simulacre d'un Nephilim. Au cours d'une nuit de démence où les juges crurent bien devenir fous, ils découvrirent l'existence de ce qu'ils considèrent désormais comme les plus abominables parasites de l'homme, puis des organisations secrètes qui, au lieu de lutter contre cette menace afin de l'éradiquer, en faisaient usage pour servir leurs plans de domination mondiale. Ce plan réussit au-delà des espérances du baron, au point que les juges en question délaissèrent les affaires judiciaires qui les avaient occupés jusqu'à présent pour se consacrer à la lutte contre ces phénomènes incroyables.

Organisation

Les dirigeants

Le juge Bétêne

Le juge Bétêne est à la base de la Société des Juges. Bien que le baron de Castelrouge soit l'initiateur du mouvement, le juge est le père de la fille « possédée » par un Nephilim. Il a donc repris le flambeau des mains de son bienfaiteur, qui ne lui sert plus que de mentor.

Le juge Goupil

Le juge Goupil fut l'un des plus fervents adversaires du Temple de la Vie, à tel point que ce dernier a mis l'influence du juge à jour et a monté contre lui une machination judiciaire dont le juge est bien en peine de se sortir… C'est désormais l'exemple à ne pas suivre.

Le juge Armando Falco

Armando Falco était un juge italien, figure de proue du mouvement. Il parvint à développer un réseau de juges favorables aux idéaux de leur groupe en Italie. Son succès et l'attentat prétendument attribué à la mafia, mais organisé en sous-main par la Synarchie, sont un signe que la Société des Juges a correctement interprété: la discrétion est de mise.

Le député Arno de Colbouché

Arno de Colbouché est un jeune député français, idéaliste mais fin manœuvrier, qui a décidé de dissimuler ses activités sous le voile d'un arrivisme forcené. Il a porté de graves accusations contre les soutiens les plus solides du Bâton et du Denier, portant la guerre jusque dans l'Assemblée Nationale et même au sein de l'Élysée, ce que la Société des Juges n'avait jamais osé faire. Même si les inculpations n'ont pas suivi, la Société est consciente que son travail de sape est d'une indéniable efficacité… Et ses attaques lui ont redonné la confiance qu'elle avait perdue dans le désastre du juge Goupil et la mort du juge Falco.

Maître Pinasse

Maître Pinasse est un avocat très connu, qui s'est spécialisé dans les procès « médiatiques ». Sa notoriété lui permet de dissimuler ses activités réelles: ses ennemis font confiance à la presse pour les avertir de ce qu'il fait alors que l'avocat, qui connaît toutes les manières d'appâter ou de faire fuir les journalistes, est parvenu à organiser les procès d'une demi-douzaine de Templiers et de Synarques de haut rang en toute discrétion et surtout en restant lui-même dans l'ombre.

La base

Les véritables sociétaires, qui ne sont pas plus d'une cinquantaine à ce niveau, sont essentiellement des anciens fonctionnaires à la retraite issus des services de police et, dans une moindre mesure, des agences de renseignement gouvernementales — DST, DGSE. Ils encadrent une petite armée de détectives privés, de policiers discrètement manipulés et de juges inconscients d'être utilisés. Au final, plus d'un millier de personnes travaillent, sans le savoir, pour la Société des Juges.

Les moyens

La Société des Juges tente d'utiliser les ressources du système judiciaire européen afin de faire inculper ses ennemis. Elle se refuse à faire usage des mêmes méthodes que ses adversaires et use donc sans vergogne d'enquêtes, d'inculpations et de mises en examen, d'autant plus que la masse des affaires « ordinaires » suffit à dissimuler ses activités aux yeux de ses ennemis. Pour ce faire, la Société des Juges dispose de nombreux contacts dans tous les tribunaux d'Europe et d'une énorme influence dans les services de l'*Interpole*. Il faut encore ajouter que ses membres bénéficient d'une excellente presse auprès de la population européenne et n'hésitent pas à en jouer, obtenant une aide précieuse là où ses ennemis ne suscitent qu'indifférence ou agacement.

La Société des Juges et le monde occulte

Les Arcanes mineurs

Le Bâton

Le Temple de la Vie est l'adversaire le plus gros et le plus dangereux de la Société des Juges. Elle en connaît les structures et en a trop profité, au point que cet Arcane commence à avoir des doutes… Ou du moins s'irrite du démantèlement de fermes rentables ou puissantes, tenues par la corruption, une spécialité des juges.

L'Épée

La Société des Juges croyait avoir affaire à une secte, mais des investigations plus poussées ont révélé que les activités des Mystères concernaient parfois des Nephilim. Les juges ont donc décidé de porter leurs efforts contre cette nouvelle menace, autant pour faire face à ce nouvel adversaire que pour laisser s'estomper les soupçons du Temple.

La Coupe

La Société des Juges est une cible idéale pour les Mensonges. Elle n'y entend rien et s'est complètement égarée dans les mensonges de cet Arcane mineur.

Le Denier

Toujours au cœur de juteuses affaires de corruption, les Synarques ont attiré l'attention de plus d'un juge, qui accumule contre eux des preuves suffisamment explosives pour les faire tomber, bien que la puissance de la Synarchie les mette bien souvent à l'abri des poursuites. Cependant, insensiblement, la Société des Juges sape leur pouvoir.

Les Immortels

Les Nephilim

Les Nephilim incarnent l'horreur absolue dans l'esprit des sociétaires. Fort heureusement pour eux, les Juges connaissent les rituels d'exorcisme, de sorte qu'ils tentent d'en arrêter le plus possible pour libérer les malheureux humains « parasités ».

Les Selenim

N'alimentant que la rumeur, les Selenim ne sont pas encore dans le collimateur de la Société des Juges, qui hésite à les considérer comme une simple légende ou à se renseigner sur eux : elle a déjà suffisamment d'ennemis pour occuper tous ses membres pendant des siècles.

Les Ar-Kaïm

Les Ar-Kaïm sont connus de la Société des Juges qui ne voit aucune méthode pour libérer l'hôte. La seule action qu'ils aient envisagée consiste à tuer le malheureux, ce qui est tout à fait hors de question.

L'ETH

Aspect

L'Eth est présent en chacun des Frères sombres — par le biais des Éclats de la Ténébreuse — et n'a pas de forme. Depuis peu, la partie de son essence prisonnière du Royaume des Euménides s'est dotée d'un Imago représentant un fœtus prostré.

Caractère

« Je suis celui par qui Ram mourra ! Je suis celui par qui la Parousie éclora telle une rose aux mille pétales ! Je me prépare au combat contre mon frère depuis des millénaires. Longtemps, mes doutes furent grands, mais, aujourd'hui, je suis sûr de la réussite de mon sacrifice. Ce sera grâce à vous, mes enfants, grâce à la Mémoire du Sang ! »

Histoire

Ram, l'enfant de l'androgyne du Sentier d'Or, échappa du joug des Kaïm grâce à la Chute. Pour se protéger de l'Orichalque, il utilisa sa Sapience pour redéfinir son essence, et le Pentacle se fit croix. Mais cela ne suffit pas, et Ram dut libérer ses Ka de son corps pour survivre et accomplir son destin.

Les branches de la croix (Air, Feu, Eau et Terre) engendrèrent des êtres magiques : les Supérieurs Invisibles, les héritiers de l'enfant de l'androgyne. Ram, qui avait comprit que la Lune et une partie maudite de lui-même étaient liées, choisit de se séparer de ce Ka instable. Transcendé par la souffrance de Ram, il évolua pour devenir un être à part entière : ainsi naquit l'Eth, le cauchemar de Ram.

Ram confia à son double maudit une mission : l'Eth devrait s'opposer à ses projets pour qu'il puisse dans l'avenir trouver sa place dans l'immensité du Cosmos. Puis Ram travailla au travers de ses avatars élémentaires à créer et organiser la Rose+Croix.

Lors de l'avènement de la Parousie, l'Eth devra donc tuer son frère — qui est aussi son père et lui-même. De ce combat mystique, Ram renaîtra et transcendera les humains vers Shambhala.

Mais le temps de la Parousie était encore loin et l'Eth devait se préparer pour l'affrontement final. Il partit à la découverte du Ka-Lune Noire auprès des Selenim. Pour mener à bien sa tâche, il rassembla autour de lui des combattants émérites et ensemble ils constituèrent une fraternité lors d'un rituel funeste. Puis, il sortit de son essence un globe de Lune Noire, la Ténébreuse, et ces guerriers devinrent les Frères sombres. La Ténébreuse se fractionna en Éclats. Chaque Frère sombre prit l'une de ces pierres.

Au fil des siècles, les Éclats furent transmis de génération en génération. Ils absorbaient avec le temps les souvenirs et les talents — Compétences martiales et Tekhnès déviantes — de leur porteur, formant ainsi la mémoire collective de l'Eth, la Mémoire du Sang.

L'Eth avait prévu de s'incarner dans l'un de ses Frères sombres : le guerrier mystique ultime. Mais la dernière génération, celle des Princes de la Tour Abolie, fut une trop belle réussite. L'un de ces Frères sombres décida de prendre en chasse les siens pour devenir le seul, l'unique, soldat de la Parousie. Terrorisé, l'Eth entra dans un état de catatonie, troublé à l'idée d'échouer si près du but. L'autre parcelle de son essence — celle qui n'était pas contenue dans la Ténébreuse — se dota d'une forme de fœtus, qui dériva et finit par s'ancrer dans le Royaume des Euménides.

Influence

L'influence de l'Eth est peu étendue, en dehors des Frères sombres. Au sein de l'Arcane de la Coupe, l'existence du double négatif de Ram n'est que murmurée parmi les plus hautes instances. Beaucoup de R+C ignorent la présence de cette branche invisible de leur organisation ainsi que son rôle dans l'avènement de la Parousie.

La Parousie

« Mon existence n'a de sens que pour servir Ram et le mener à sa renaissance. Le temps viendra où mon frère fusionnera avec Shambhala. De sa défaite naîtra un être sublimé, immortel, qui guidera l'humanité au-delà de l'Eïdos. »

Intrigue

L'Eth attend, que l'un de ses fidèles devienne le guerrier mystique parfait pour s'incarner en lui. Il est persuadé que cet

La Ténébreuse

Cette pierre est en fait un artefact saurien que les Kaïm utilisèrent pour canaliser les cauchemars et les angoisses de Ram après son emprisonnement. Lorsque Ram donna naissance à l'Eth, il lui confia la Ténébreuse qui se fondit naturellement avec son Noyau. Chacun des Frères sombres en possède un fragment qui lui a transmis les souvenirs de ses anciens porteurs. Cette Sapience cumulée, la Mémoire du Sang, amène progressivement les Frères sombres à un état supérieur d'élévation physique et mentale.

L'ETH

Noyau : *Très Initié.*
Science occulte : *Maître dans tous les Desmos et dans tous les Appels.*
Traditions à Maître : *Arcane Mineur (Coupe), Ésotérisme, Histoire invisible (toutes époques), Rituels et Sciences occultes (Anamorphose, Conjuration et Nécromancie).*

événement se produira très bientôt et attend avec impatience son retour sur la Terre.

Les Frères sombres

Siècle après siècle, huit générations de Frères sombres se sont succédées. Progressivement, ces guerriers ont découvert le fondement de leurs existences et le but de ce qu'ils devaient accomplir, enrichissant la Mémoire du Sang.

Chaque Frère sombre développe les capacités de son corps bien au-delà des limites humaines. Leurs connaissances martiales en font de terribles assassins et leurs connaissances de la magie liée à la Lune Noire de redoutables ennemis.

Les Euménides

Ces trois entités maudites sont nées de la fusion de Sauriens trop faibles pour conserver une forme physique. Longtemps, elles errèrent dans les replis du Champ maudit et de la mer Fuligineuse. Lorsque l'Eth fonda la branche invisible, les Euménides perçurent des images et des voix relayées par la Ténébreuse. Elles prirent rapidement conscience de l'existence des Frères sombres qui communiquaient via la Pavane. Il leur fallut des siècles avant de comprendre les luttes qui animaient le monde extérieur. Lorsqu'elles y parvinrent, elles purent utiliser certains des pouvoirs de la Ténébreuse et se construire un Royaume.

Chaque fois qu'un Frère sombre mourrait, elles prenaient une parcelle de ses cauchemars et l'utilisaient pour bâtir leur Royaume. Une fois qu'il eut pris forme, elles décidèrent de prendre le contrôle de l'Eth et plongèrent dans la Mémoire du Sang. À l'Aube de la Révélation, bien que n'ayant pas réussi à démêler les mensonges conçus par l'Eth, elles décidèrent d'agir et de reconstituer la Ténébreuse.

À la mort d'un Frère Sombre, son Éclat est expulsé de son corps. Il attend alors un nouveau « simulacre ». Quiconque touche l'un de ces fragments maudits est la proie de violents cauchemars qui l'initient à la Mémoire du Sang, faisant de lui un Frère sombre.

Grâce à leur artefact, la Ténébreuse, les Euménides purent observer le monde extérieur et en comprendre les enjeux occultes. Elles décidèrent d'intervenir et isolèrent l'un des Frères sombres, Florence Farr Emery, au sein de la Pavane. Puis, elles usèrent de leurs connaissances pour développer celles de cette initiée. Mais cette femme connut une épiphanie et elle rêva de devenir le Guerrier Mystique Ultime. Exaltée, elle devint le Pélican.

En 1999, les Euménides — qui voulaient recomposer la Ténébreuse pour l'utiliser à leur propre compte — influencèrent le Pélican. Celui-ci partit à la recherche de ses pairs pour les tuer et récupérer leurs Éclats. Il y parvint mais le 666 l'assassina et récupéra la Ténébreuse. Et l'Eth prit conscience de l'éminence de la Parousie.

Après le Conclave Majeur de 1999, la Ténébreuse vola de nouveau en morceaux, éveillant de nouveaux Frères sombres. Mais la quête du Pélican a déjà contaminé la Mémoire du Sang et cette nouvelle génération d'initiés maudits est animée des croyances de leur « ancêtre ».

En 2001, l'Eth émerge de sa torpeur et découvre qu'il est prisonnier du Royaume des Euménides : il appelle la génération des Pélicans au secours à travers les harmoniques funestes de la Lune Noire.

Les rôles de l'Eth

Le mentor

Les Frères sombres reçoivent les enseignements de l'Eth. Depuis son réveil, il essaie de s 'échapper du royaume des Euménides. Il appelle à l'aide les Frères Sombres par des messages dans la Pavane, que des Selenim peuvent intercepter…

L'ennemi

L'Eth s'oppose violemment à Morphée et à sa Kumpania. Les deux êtres représentent les principes opposés de la Lune et de la Lune Noire. Le Kaïm lunaire est bien décidé à empêcher l'avènement de la Parousie. Il est l'ennemi de l'Eth, des Frères sombres et de tous ceux qui les aident ou les utilisent.

Livre III

Les Compagnons

« Il y a un corps qui enveloppe
tout l'ensemble du monde... »

Corpus hermeticum

LES COMPAGNONS

Extrait des *Mémoires solaires*,
Entée d'Orion,
Pérégrin d'EntreMondes,
Ancien Adopté de l'Amoureux.

«Pendant longtemps, la connaissance des Plans subtils s'est bornée à celle des Akasha. Découverts durant les quêtes d'Hyperborée, ces mondes furent immédiatement perçus comme des survivances de l'Atlantide, vestiges de notre glorieux passé. Nous fûmes nombreux à nous lancer dans l'exploration de ces nouveaux mondes qui s'offraient à nos Pentacles blessés, telle une promesse d'Agartha.

Ici, nous trouvâmes une ziggourat des Pourvoyeurs d'Esprits, là, un jardin des Modeleurs Élémentaires… Était-ce des fragments d'Atlantys qui avaient survécu? Non, ils étaient résolument différents : leurs proportions, leur symbolique, leurs matériaux faisaient certes illusion, mais pour un temps seulement.

Nombreux furent ceux qui coupèrent court à leur exploration. La pratique magique était plus difficile encore que dans le monde profane et les dangers plus nombreux. Persuadés qu'il n'y avait rien à attendre de ces terres inhospitalières, ils préférèrent se plonger dans la tourmente des Guerres élémentaires, là où il était facile de se trouver un but. Pour ma part, je refusai d'abandonner.

un but qui m'échappait. À ses côtés, je découvris l'origine des Akasha et compris pourquoi sa fraternité, les Pérégrins d'EntreMondes, comptait dans ses rangs des porteurs de Ka-Soleil. Héh les nommait les Haut Rêvants, ou encore les Fils de Ram, et je ne compris que bien plus tard qu'ils étaient les premiers R+C.

Nos travaux nous permirent d'entrevoir la nature de l'Eïdos. Mais les recherches durent s'arrêter après une expérience avortée qui détruisit une partie de l'Akasha et provoqua la dispersion de Héh. La perte de mon mentor fut une épreuve pour mon Pentacle. Je quittai les Pérégrins d'EntreMonde et repris mon périple. J'observais les Plans subtils d'un œil nouveau. Maintenant que je connaissais leur origine, je comprenais mieux leur étrange symbolique. Les humains oubliaient, les fragments d'Atlantys se faisaient plus rares, cédant la place aux épopées mythiques. Je me perdis plusieurs fois, découvrant dans les Akasha, le Compromis d'Égypte, de fabuleuses Chimères tel Gilgamesh ou Râma, et bien d'autres merveilles insolites.

Les siècles s'écoulaient et l'homme progressait. Les Akasha, comme les hommes, se multipliaient. Je décidai de retourner dans le monde profane afin de transmettre à mes frères les merveilles que j'avais vues. Les temps avaient changé, les Arcanes Majeurs étaient nés. Malheureusement, aucun ne semblait dédié aux Akasha. Akhenaton, le grand visionnaire qu'on me dépeignait avec tant de ferveur, avait-il omis quelque détail? Seul l'Amoureux semblait sensible aux autres mondes et naturellement j'en devins un Adopté.

Au sein de cet Arcane Majeur, je retrouvai d'anciens compagnons et participai aux premières études sur la nature des Akasha. La connaissance acquise aux côtés de Héh nous fut profitable, et, rapidement, la croyance que l'ensemble de l'humanité partageait un même rêve de paradis, ou d'Âge d'Or, et que ce rêve alimentait un Akasha primordial et universel, où le temps n'existait pas, apparut. L'idée du Temps Sacré était née et, avec elle, une nouvelle façon d'entrevoir l'Agartha.

Entre ciel & terre

Chaque lieu visité était source d'émerveillement, et j'en oubliai presque la blessure de la Chute. J'escaladai le grand arbre Yggdrasill et visitai Asgard. Sous le voile du mythe de Loki, je compris que Prométhée était tombé et que les Grandes Chasses s'étaient arrêtées. Les Guerres élémentaires, elles, semblaient continuer. Puis, j'eus la chance de rencontrer un Hydrim du nom de Héh. Il avait élu domicile dans un Akasha entièrement dédié au Soleil : des rues pavées d'or aux gigantesques temples qui, tels des prismes, renvoyaient la lumière sur la gigantesque pyramide qui trônait au centre. Cette dernière me subjugua tant que je ne saurais dire combien de cycles je passais à la contempler… jusqu'à ce que le voile qui obscurcissait ma mémoire se déchirât, laissant affluer quelques images d'Atlantys. Je me souvins des jardins, des premiers Akasha, de l'émerveillement de certains et de la méfiance des autres… Je me souvins de cette sensation de liberté qui nous habitait… Héh m'aida à surmonter la mélancolie. Il était persuadé que tout avait un sens et semblait illuminé de l'intérieur, poursuivant

Ceux qui se lancèrent dans cette voie espéraient que l'Atlantide avait survécu dans cet Akasha originel, et, qu'en l'atteignant, ils briseraient le cycle des réincarnations. Certains retrouvèrent la trace des Thuatha de Danann et purent visiter leur royaume, le Sidh. Les récits qu'ils en rapportèrent furent mal interprétés et la quête du Temps Sacré se confondit avec celle du Sidh. Le nombre de Nephilim qui partirent à sa recherche obligea les Thuatha de Danann à s'enfermer plus profondément dans la trame des Plans subtils, ce qui accentua la dérive de leur monde.

Tandis qu'Alexandre le Grand imposait sa loi autour de la mer Méditerranée, je quittai l'Amoureux. La plupart des Adoptés semblaient oublier la composante humaine. Persuadés que l'Atlantide était là, quelque part dans les Plans subtils, ils se querellèrent pour déterminer comment l'atteindre alors que la majorité n'avait jamais séjourné bien longtemps hors du monde profane. Ils refusaient de tourner la page, d'accepter que nous ne fussions plus les maîtres de la Terre. Ils rêvaient encore de notre grandeur passée. Je repris mon bâton de Pérégrin dans lequel était fichée ma Boussole et empruntai la première Porte que je trouvai. Elle me mena à l'Akasha des Statues Solaires, une Écume rassemblant de nombreuses constructions et sculptures dédiées au Soleil. Décidé à retrouver la trace des disciples de

Héh, je pris la direction du levant et forçai la Porte d'Orient. Enfin, je retrouvai l'immensité de l'Océan intérieur, semblable à une grande steppe battue par les vents. Debout sur la proue de ma Nef, je contemplai le ciel, percé ici et là par des éclairs solaires nés du choc des Éthers et de l'Eïdos. Le cordon doré de ma Nef m'emmenait vers une concrétion rocheuse aux formes improbables, vestiges d'un temple oublié. Soudain une lumière aveuglante perça la brume qui s'étendait en direction du Midi. Pensant à un appel, je changeai de cap. Le cordon se brisa ; je compris que seule ma boussole me guiderait désormais. J'étais seul mais heureux. Les Plans subtils sont tel un livre ouvert qui ne demande qu'à être lu. »

L'ASTRAL

« Après de longues années d'étude, nous avons pu établir une partie des règles et des lois qui régissent les Plans subtils. Ces lois ne sont qu'un guide auquel le voyageur ne doit pas se fier aveuglément. La clef du mystère se trouve dans le Ka-Soleil et, sans lui, jamais nous ne pourrons comprendre toutes les beautés et anticiper tous les dangers de ces autres mondes. C'est leur découverte qui me redonna l'espoir et me fit entrevoir la douce lueur de l'Agartha. Ce furent eux aussi qui me firent pardonner son geste à Prométhée. Sans lui, toute cette beauté n'existerait peut-être pas. »

UN MONDE MAGIQUE

La Terre, c'est-à-dire le monde physique, matériel et visible, est appelée le monde profane.

Les Plans subtils sont des réalités engendrés et alimentés par les rêves, les espoirs, les fantasmes et les peurs de l'humanité. Dissimulés dans les Champs magiques, il en existe deux sortes : les Akasha et les Anti-Terres.

Les premiers naissent des interactions entre les « bons » sentiments de l'humanité et les Champs solaires. On peut se les représenter comme des mondes élémentaires entourés d'une gangue de Ka-Soleil, flottant ou dérivant dans les Champs solaires comme sur mer immense. Évidemment, on ne peut définir objectivement ce qu'est un « bon » sentiment ; cela dépend de la culture et de l'idéologie de chacun. Par exemple, il existe des Akasha de l'idéal anarchiste, mais celui-ci étant considéré comme néfaste par nombre de personnes, beaucoup possèdent leur reflet dans les Anti-Terres.

Les secondes sont nées des pulsions sourdes de l'humanité, de ses phobies et de ses folies, de ses « mauvais » sentiments. Plus « lourdes » que les Akasha, les Anti-Terres ont tendance à s'enfoncer sous la croûte terrestre et à se rapprocher de l'Hadès. Ainsi les émanations d'Orichalque n'y sont pas rares. La Lune Noire y joue le même rôle que le Soleil dans les Akasha. On peut se représenter les Anti-Terres comme des mondes élémentaires, entourés d'une gangue de Ka-Lune Noire, qui flotteraient sur une mer houleuse.

Ces deux formes de réalités alternatives ont donc des points communs. Elles sont engendrées par les désirs et les souvenirs de l'humanité et sont à la dérive dans des espaces gigantesques semblables, en Vision-Ka, aux grandes étendues d'eau de la surface de la Terre. Les Nephilim et les Ar-Kaïm nomment l'espace situé entre les Akasha, l'Océan intérieur et celui situé entre les Anti-Terres, la mer Paludéenne. Les sens profanes révèlent une apparence extrêmement variable – la Paludéenne ressemble rarement à une étendue d'eau. Beaucoup pensent que l'Océan intérieur ne fait qu'un avec les Champs solaires et l'astral, et que la mer Paludéenne est l'expression des Champs de Lune Noire. Les Selenim préfèrent utiliser le nom de mer Fuligineuse plutôt que celui de mer Paludéenne.

Tous les Plans subtils sont divisés en strates : trois pour les Akasha (Rives, Écumes et Archipels) et au moins deux pour les Anti-Terres (Bourbiers et Tourbières). Plus on « s'élève » dans les strates akashiques, plus on s'éloigne du monde profane et plus les Akasha rencontrés ont une forte Prégnance et des Champs magiques proches de leur pureté antédiluvienne. De même, plus on « s'enfonce » dans les Anti-Terres, plus on s'éloigne du monde profane, et plus la Prégnance est élevée et les Champs magiques gangrenés par la Lune Noire et l'Orichalque. Chaque strate a ses spécificités (voir plus bas).

L'Eïdos est la frontière entre la Terre et l'espace. Il est le lieu où les Éthers deviennent les Champs magiques. Constitué d'un mélange de Ka-Soleil, de Champs magiques et d'Éthers solaires, l'Eïdos est aussi l'espace où se croisent les idées qui, de tout temps, ont façonné la pensée humaine. Des initiés comparent l'Eïdos aux gangues solaires des Akasha ; certains Adoptés du Jugement croient même que la Terre n'est qu'un Akasha où les Immortels sont les prisonniers des Arcanes mineurs.

LA PRÉGNANCE

La Prégnance est la Caractéristique des Plans subtils. Elle correspond à la force d'ancrage dans la réalité magique. Plus le nombre d'humains qui alimentent un Plan subtil est grand, plus les idées qui le maintiennent sont fortes ; plus il sera stable, plus la Prégnance sera élevée. Cette Caractéristique reflète aussi le nombre d'habitants et la taille du Plan subtil.

DES RÉALITÉS VIVANTES

Découpés dans l'étoffe des songes, les Plans subtils ne respectent pas les lois de la physique. Le temps s'y écoule de manière chaotique. Nous parlerons de Temps subtil afin de le différencier du temps terrestre. Bien entendu, le Temps subtil varie d'un Plan subtil à l'autre.

Les autres lois de la physique sont proches de celles que nous connaissons sur la Terre dans les premières strates (les Rives et les Bourbiers), mais s'en éloignent allègrement dans les suivantes (Écumes et Tourbières). Dans certains cas, elles sont même abolies: routes pavées d'octogones réguliers, gravité absente, etc.

Les Plans subtils sont des espaces clos où les Champs magiques ne font qu'un avec le décor. Moins dynamiques que sur la Terre, alors qu'ils y sont plus nombreux, ils comportent des fluctuations qui ne sont pas dues aux Conjonctions mais aux rêves de l'humanité. De ce fait, les Plexus y sont très rares. Cela est une généralité, certains Plans subtils recèlent des Champs magiques plus agités.

Même si les Champs magiques sont peu animés, les Plans subtils ne sont pas pour autant figés. Chacun d'entre eux développe sa propre vie intérieure, répétant des cycles plus ou moins longs et plus ou moins changeants. Ils peuvent s'étendre ou se réduire, se fractionner ou fusionner entre eux. Cela dépend des humains qui les alimentent, de leur nombre, de la puissance de leurs sentiments (c'est-à-dire, techniquement, de leur Ka-Soleil), de leurs divergences... mais aussi des visiteurs dont les actions peuvent influencer le devenir des Plans subtils.

LA PRÉGNANCE

Nature du Plan subtil	Prégnance	Strate(s) (*)	Malus (**)
Plans subtils éphémères/ désertés/morcelés	Peu Prégnant	Première (Rives et Bourbiers)	– 1/0
Plans subtils toujours présents dans les esprits/ localisés/légendaires	Assez Prégnant	Première et deuxième (Rives, Écumes, Bourbiers et Tourbières)	– 3/– 1
Plans subtils mythiques/ étendus/peuplés	Prégnant	Deuxième et troisième (Écumes, Archipels et Tourbières)	– 6/– 4
Cas exceptionnels	Très Prégnant	Troisième (Archipels et Anti-Terres proches du Lieu Inconnu)	– 9/– 7

(*) : il existe des exceptions à cette classification.
(**) : le premier nombre de ce malus s'applique aux résultats à obtenir lors des tests de Sciences occultes et le second lors des tests de Talents.

LA TOISON D'OR

Tracer des cartes des Plans subtils est une tâche impossible. En effet, leur nombre est gigantesque et chaque jour voit la naissance et la mort de nombre d'entre eux. De plus, si certains sont rattachés à un lieu terrestre et sont donc, dans une certaine mesure, « localisables », cela reste rare.
Mais s'il est impossible de tracer une carte des Plans subtils cela ne signifie pas qu'une représentation de la réalité magique n'existe pas. En effet, certains Immortels affirment qu'il existe une carte absolue des Plans subtils: la mythique Toison d'Or des Argonautes. En revanche, ils ignorent comment la trouver.

LES PLANS SUBTILS

« Les premiers pas sont toujours les plus difficiles, et la découverte des Plans subtils ne fait pas exception. Se tenir entre le monde profane et l'Eïdos, entre la terre et les étoiles, a de quoi émousser le Pentacle le plus aiguisé. Mais si vous persévérez, si vous progressez vers le Zénith, vous découvrirez des merveilles insoupçonnées et comprendrez, peut-être, toute la beauté et la complexité de l'âme humaine. »

Détecter un Plan subtil

Les Plans subtils, lorsqu'ils sont localisés ou bien lorsqu'ils affleurent dans le Monde profane, ont tendance à troubler les Champs magiques, attirant ceux qui leur sont analogiquement liés et repoussant les autres. Il est donc Peu Difficile de les détecter en Vision-Ka. En revanche, trouver une porte nécessite souvent de longues et fastidieuses recherches, mais le quêteur doit surtout développer une forte empathie avec le Plan Subtil recherché (voir plus bas).

Accident

Les Plans subtils Assez Prégnants et Prégnants « débordent » sur la réalité lors de circonstances particulières: Conjonctions exceptionnelles, date anniversaire (pour les Plans subtils historiques) ou à l'occasion de grands rassemblements (manifestations pour les Plans subtils idéologiques ou expositions pour ceux artistiques). L'initié comme le profane peut alors apercevoir fugitivement le décor du Plan subtil qui affleure.

Aucun test n'est nécessaire. L'utilisation de ce phénomène magique est laissé à l'appréciation du MJ pour introduire ou rythmer ses parties de *Nephilim*: *Révélation*.

Rumeurs

Si l'initié sait garder le silence, le profane, témoin de « débordements », a la fâcheuse tendance à raconter ce qu'il a vu et qu'il a pris pour une hallucination. Si les témoignages sont nombreux, la rumeur s'en empare et renforce ainsi le Plan subtil ou bien en créer de nouveaux. L'initié attentif à ces rumeurs, notamment grâce aux journaux *people* et aux *talk-shows*, peut ainsi découvrir certains Plans subtils.

Les contes et les légendes sont, parmi les rumeurs, les meilleures sources d'information. Beaucoup de contes ont donné naissance à un ou plusieurs Plans subtils. Parfois, certains se rassemblent pour former un nouveau monde où, par exemple, Lancelot sauve Roméo et Juliette. De même, les légendes sont à l'origine de nombreux Plans subtils. Souvent locales, elles peuvent faciliter la découverte d'une Porte.

Aucun test n'est nécessaire. L'utilisation des rumeurs, contes et légendes, est laissée à l'appréciation du MJ pour introduire ou rythmer ses parties de *Nephilim : Révélation*.

Du monde profane aux Plans subtils

Les humains

Les humains peuvent entrer de deux manières dans les Plans subtils : par le rêve ou par des Portes. En passant une Porte, ils y pénètrent physiquement. Ne possédant pas la Vision-Ka, les humains les empruntent très rarement de manière consciente. Ils utilisent plutôt leur « moi rêvé », leur corps astral, pour voyager durant leur sommeil. Les profanes que l'on peut croiser semblent souvent perdus, et conservent leur apparence habituelle. Parfois, ils changent de sexe ou de visage mais toujours de manière involontaire. Les initiés, en revanche, savent se modeler une apparence idéalisée, correspondant à leurs fantasmes. Certains parviennent même à la modifier en fonction du lieu où ils se trouvent, passant ainsi inaperçus parmi la population locale. De plus, ils sont capables d'accroître leurs capacités physiques et leurs Compétences (voir plus bas).

Seule la Vision-Ka permet de détecter les humains dans les Plans subtils grâce à leur Ka-Soleil, bien plus élevé que celui des habitants de ces réalités magiques.

Les Nephilim

Les Nephilim peuvent visiter les Akasha comme les Anti-Terres. Même s'il arrive à certains de se servir des rêves de leurs simulacres, l'immense majorité préfère utiliser une Porte pour y pénétrer physiquement. Dans ce cas, leur simulacre les accompagne et disparaît alors du monde profane. Les Nephilim peuvent donc utiliser les Compétences de leur simulacre normalement, mais avec parcimonie car les conséquences d'une Ombre sont bien plus terribles que sur la Terre. Si le Nephilim tombe en Ombre, son simulacre est expulsé du Plan subtil et l'essence du Nephilim reste prisonnière du Plan subtil (*cf. la Santé*). Le simulacre se réveille à l'endroit où le Nephilim est entré dans le Plan subtil, livré à lui-même, et souvent traumatisé par l'expérience.

Le cas des Nephilim utilisant les rêves de leur simulacre est trop marginal pour être exposé ici. Beaucoup se contentent d'être spectateurs, mais certains essayent d'influencer les actes de leur simulacre par une consommation abusive de médicaments et de drogues. Cette méthode est jugée déviante et dangereuse par beaucoup. De plus, le risque d'être expulsé du simulacre est plus important : un 18, un 19 ou un 20 sur le D20, quelle que soit l'action entreprise, provoquent cette expulsion.

Dans les Akasha, les métamorphoses sont toutes Pas Occultées. Dans les Anti-Terres, la présence de la Lune Noire les affaiblit : elles sont, au moins, Occultées.

Les Selenim

Les Selenim n'ont aucun problème pour se rendre dans les Anti-Terres. En outre, il ne leur est possible de visiter les Akasha qu'à l'aide de « Séjour akashique » (*cf. La Nécromancie*).

Certaines rumeurs parlent de passages entre des Anti-Terres et des Akasha. Les quelques Selenim qui ont réussi à trouver ces Portes avouent ne pas être parvenus à les ouvrir.

Une légende raconte que Lilith aurait réussi à pénétrer dans les Akasha grâce à un artefact de sa fabrication. Bien que fausse, cette rumeur contient certaines vérités. Cet artefact existe bien mais Lilith ignore son existence, ce qui ne veut pas dire qu'elle n'est pas parvenue à pénétrer dans les Akasha. C'est en déchiffrant la trezième Lame, qu'elle eut quelques siècles en sa possession, que Lilith réussit à transformer une partie de son Noyau maudit en Ka-Soleil et put ainsi traverser la gangue solaire. Cette voie n'est ouverte qu'aux rares Selenim qui ne furent jamais Nephilim. De ce fait, bien qu'ils en eussent connaissance, les Baals de l'Arcane-sans-Nom ont préféré la garder secrète.

Les Ar-Kaïm

Les Ar-Kaïm peuvent visiter les Akasha comme les Anti-Terres. À l'image des humains, ils voyagent dans ces réalités de deux manières : physiquement ou par le rêve. Le premier de ces procédés leur donne la possibilité de créer une Nef, une Barge, une Boussole et un Compas — à l'image des Nephilim. En revanche, lorsqu'ils voyagent par le rêve, les Ar-Kaïm utilisent leur Cœur astral — celui-ci

possède les mêmes caractéristiques que le Cœur. En « rêvant » un Plan subtil, ils peuvent utiliser leurs Talents et se charger comme s'ils étaient présents physiquement dans cette autre réalité. Ils conservent également leur apparence — mais leurs vêtements sont en adéquation avec ceux des habitants du Plan subtil visité —, leurs Compétences et leurs Caractéristiques. Les Ar-Kaïm ne peuvent cependant pas choisir leur Plan subtil de destination lorsqu'ils rêvent. Comme un humain rêvant, ils vont là où leur inconscient les pousse. De plus, ils ne peuvent pas passer de Porte sous forme astrale : ils sont donc limités à la visite d'un Plan subtil. Pour en sortir, ils doivent se réveiller.

Les Bohémiens, grâce à la Brume, peuvent accompagner les Ar-Kaïm dans leurs rêves pour les guider vers le Plan subtil où ils souhaitent se rendre en leur permettant de franchir les Portes.

Vie pratique

Les sens

Les Immortels qui se rendent dans des Plans subtils perçoivent la réalité avec les sens de leur simulacre comme sur la Terre : le bois ressemble à du bois, l'eau à de l'eau… En passant en Vision-Ka, ils découvrent une réalité composée des cinq Champs magiques derrière lesquels ils perçoivent un autre élément, le Ka-Soleil dans les Akasha et la Lune Noire dans les Anti-Terres.

Ceux qui ne tombent pas sous le charme des lieux ont souvent la sensation étrange d'évoluer dans un décor factice. Cette sensation diminue au fur et à mesure de leur progression dans les Plans subtils et disparaît lorsque ces derniers sont Prégnants.

Seuls les Immortels ayant du Ka-Lune Noire peuvent voir les traces de Lune Noire inhérentes aux Anti-Terres. Même avec la Vision-Ka, les autres Immortels privés de Lune Noire en sont incapables.

Les Larmes mordorées

Peu après que les Selenim eurent arrêté les Grandes Chasses, un groupe issu de l'ArKaNa des Questeurs de la Sapience Primordiale réussit à concevoir des artefacts permettant aux Selenim de passer la gangue des Akasha. Ces artefacts, au nombre de douze, sont des bijoux rehaussés d'une pierre dorée, un fragment de Ka-Soleil solidifié. Les rituels permettant leur fabrication n'ont jamais été divulgués hors du groupe. Certains murmurent que les Larmes mordorées sont des fragments du Cocon de Ka-Noun.

Aujourd'hui, les Larmes mordorées sont dispersées : trois d'entre elles sont toujours en possession par leurs créateurs reclus dans leurs Royaumes. Trois autres appartiennent à de puissants Selenim : la première est entre les mains des Baals de l'Arcane-sans-Nom, la deuxième est en possession d'une Chapelle des Mystères de l'Occident, et la troisième en possession d'un Collège R+C de la branche de l'Espace. Les trois dernières n'ont plus de propriétaire : elles sont perdues dans des Plans subtils et des lieux oubliés de tous.

Les Larmes mordorées permettent aux Selenim de se créer une Nef (solaire) et peuvent être utilisées comme Boussole (voir plus bas).

Entrer…

Par accident

Parfois, un Plan subtil débordant sur la réalité peut aller jusqu'à créer une Porte. Ce phénomène est rare et toujours bref. Lorsqu'il survient, les personnes se trouvant sur le seuil peuvent être « aspirées » par le Plan subtil. Elles en sont généralement exclues dans les minutes qui suivent.

Aucun test n'est nécessaire. L'utilisation des accidents est laissée à l'appréciation du MJ pour introduire ou rythmer ses parties de Nephilim : Révélation.

Exemple : *Michel, un profane, se rend à une exposition exceptionnelle de Van Gogh, son artiste fétiche. Arrivé devant Les blés jaunes, son tableau préféré, son sentiment est tellement fort qu'il se sent comme happé par le tableau. Pendant quelques secondes, il a l'impression de voir les épis et les nuages se mouvoir, l'impression d'être dans le tableau. Pendant ce cours instant, Michel est ailleurs, dans un Akasha.*

Par une Porte

C'est le moyen le plus courant, mais il faut savoir précisément où se trouvent les Portes d'un Plan subtil et souhaiter les franchir. Les Portes sont des lieux ou des objets servant de points d'ancrage aux Plans subtils. Elles peuvent donc se présenter sous la forme de véritables passages (portes, arches, tunnels) ou d'œuvres de toute nature (peintures, sculptures, livres, films, ou objets ayant appartenu à une figure inspiratrice du Plan subtil). De plus, de nombreuses portes n'apparaissent qu'en de rares occasions assez semblables à celles pouvant provoquer des « débordements ».

Grâce aux Sciences occultes

Des Mages ont inventé des Sortilèges permettant de créer des Portes. La plupart n'ouvrent qu'un unique Plan subtil, mais certains permettent de pénétrer des nappes, des Plans subtils liés entre eux (voir plus bas). Il est à noter que le lieu et le Ka-élément utilisé doivent être en accord avec l'esprit de l'Akasha visé et que le Nephilim doit penser à la réalité où il désire se rendre.

Il existe des créatures de Kabbale pouvant servir de véhicule vers les Plans subtils. Ces créatures ne peuvent ouvrir que sur des Plans subtils en accord avec leur Sephirah et leur monde d'origine. Ces Invocations sont très rares.

L'Alchimie permet également de forcer des portes dissimulées dans des objets ou des lieux grâce à des artefacts alchimiques.

La fatigue et la faim

Malgré l'aspect onirique du voyage, ceux qui pénètrent physiquement dans les Plans subtils sont soumis à la faim et à la fatigue. Ils doivent donc se nourrir et se reposer régulièrement. Ceux qui voyagent par le rêve doivent prendre leurs précautions pour éviter que leur corps ne dépérisse pendant leur absence.

Le langage et l'étiquette

Sauf cas exceptionnels, les habitants des Plans subtils et les visiteurs parlent la même langue. Comme dans un rêve, tous comprennent ce qui est dit sans savoir ni pourquoi, ni comment.

Chaque Plan subtil a ses codes, ses lois, sa hiérarchie sociale, etc. C'est aux voyageurs de s'adapter au monde.

Certains Plans subtils reliés entre eux sont gérés comme des états, avec les ambassades d'autres Plans, des échanges commerciaux et culturels mais aussi des guerres et des conquêtes, etc.

Objets et technologie

À l'entrée

Les possessions d'un voyageur le suivent. Toutefois, si certaines d'entre elles sont incompatibles avec l'esprit du Plan subtil (une arme à feu dans un Plan subtil médiéval), l'entrée est plus ardue. Si la personne parvient tout de même à faire passer ces objets, ces derniers ne fonctionnent pas correctement ou pas du tout. Si elle essaie de les utiliser, l'échec s'accompagne toujours d'un événement particulier (accident quelconque ou phénomène météorologique). En revanche, s'habiller et s'équiper en accord avec le Plan subtil facilite l'entrée (voir plus bas).

À l'intérieur

Au demeurant, rien n'empêche la conception d'objet à l'intérieur d'un Plan subtil. Il est possible de fabriquer de la poudre à canon dans une Anti-Terre du Bas-Empire romain, puisque les ingrédients nécessaires à sa fabrication s'y trouvent. Mais cela s'avère impossible dans un Akasha de Van Gogh car les matières présentes et celles du monde profane n'ont rien en commun.

À la sortie

Les Plans subtils sont issus des rêves et, bien qu'ils soient tangibles, ce qu'ils abritent n'a pas d'existence physique dans le monde profane. Beaucoup de Plans subtils recèlent des matières précieuses et des artefacts magiques. Un personnage visitant les Mystérieuses Cités d'Or pourrait être tenté de rapporter quelques kilos du précieux métal. Malheureusement pour lui, au sortir de l'Akasha, ce qu'il croyait être de l'or pur ne sera plus qu'un tas de vulgaires cailloux. Il en va de même pour les étoffes précieuses ou les matières inconnues sur le monde profane. Il est en revanche possible de rapporter des artefacts. Pour cela, l'objet doit être acquis par le voyageur sans enfreindre les lois du Plan subtil. Aucune autre règle ne vous sera donnée, le gain d'un artefact est laissé à votre appréciation.

Exemple : *un Immortel pénètre dans un Akasha arthurien où Excalibur est encore prisonnière dans son rocher. S'il parvient à l'en retirer, il est considéré comme le nouveau roi et prend la place d'Arthur. S'il s'enfuit de l'Akasha, Excalibur n'est plus qu'une vulgaire épée une fois la Porte passée car cela va à l'encontre de l'esprit de l'Akasha. Il en va de même s'il vole un des Silmarils dans un Akasha des Terres du Milieu. En revanche, si, grâce à ses actions, on lui en a fait don, il peut le rapporter avec lui dans le monde profane.*

Les Sorts

Lorsque l'on passe du monde profane aux Plans subtils, les effets magiques agissant sur le Pentacle perdurent. En outre, ceux qui comportent une matérialisation cessent lorsque l'Immortel, ou l'humain, traverse la gangue qui entoure le Plan subtil. Il en va de même pour les créatures de Kabbale. En revanche, les Entités peuvent se rendre dans les Anti-Terres.

LE VOYAGE

« Comme toujours, n'en déplaise aux Adoptés de la Papesse, la Sapience véritable ne s'acquiert qu'avec l'expérience personnelle et malgré la connaissance acquise auprès des différents peuples qui arpentent les mondes visibles et invisibles et les siècles d'errance passés à arpenter les Plans subtils, il m'arrive encore d'être surpris. »

Les Champs magiques des Plans subtils ne sont pas assujettis aux éphémérides, la pratique des Sciences occultes est soumise à des règles particulières qui la rendent malaisée. C'est une des raisons pour lesquelles beaucoup d'Immortels n'apprécient que très moyennement les voyages hors du monde profane. De plus, la Prégnance gêne la pratique magique – l'humanité n'aime guère que l'on tente de modifier ce qu'elle crée.

LES SCIENCES OCCULTES

Si l'utilisation d'une Science occulte doit changer le destin d'un Plan subtil, ses effets peuvent être permanents. Créer une source pour sauver un village ou tuer un monstre qui terrorisait les habitants grâce à une créature de Kabbale entraîne la permanence de la source ou la création d'une Chimère (voir plus bas) semblable à l'invocation.

LA SUBSTITUTION

Comme Champs magiques et matière sont confondus dans les Plans subtils, lorsqu'un Nephilim lance un Sort, il est obligé de prélever un fragment de matière. Lancer l'Habitus « Mange Plaies » fait ainsi disparaître une ou plusieurs pierres du Plan subtil, ce qui n'est pas dramatique tant qu'elles ne soutiennent pas un bâtiment. En outre, plus le Cercle et la difficulté d'un sort sont élevés, plus la quantité de matière substituée est grande (voir plus bas).
Pour savoir si la Substitution opère sur des éléments importants du Plans subtil, le MJ doit faire un test à l'aide de la Table universelle de résolution avec, en difficulté, la difficulté du Sort et, en Caractéristique, la Prégnance du Plan subtil. La Tradition « Plans subtils » du jeteur de Sort est utilisée comme Compétence pour décaler la difficulté selon les règles habituelles.
Si le résultat est un Échec, la Substitution touche un élément important du Plan subtil. Si c'est une Maladresse, la Prégnance du Plan subtil baisse d'un niveau. Mais si c'est une Réussite, le personnage peut choisir l'élément substitué. Ce dernier point peut être difficile à gérer, n'en rendez compte que si cela paraît judicieux au MJ.
Il est possible de ne pas faire le jet si le Nephilim sacrifie une partie de son Ka dominant (une « puce » par Cercle du Sort lancé).
Exemple : *AzKabahn, un Pyrim, Compagnon en Transformer, a lancé « Regard de Pétrole ». Ce Sort est Assez Difficile, AzKabahn est Compagnon en Plans subtils et l'Akasha est Assez Prégnant. Il doit donc faire 10 pour éviter de trop endommager les lieux. Malheureusement il obtient « 19 » sur le D20 : la Substitution s'applique sur la source d'eau chaude du village considérée comme un lieu saint. S'il avait commis une Maladresse, les torches qui protègent le village voisin des loups se seraient éteintes, condamnant les habitants à une mort certaine. L'Akasha ne serait alors plus que Peu Prégnant.*

Destruction d'un Plan subtil : *lorsqu'une Maladresse est commise dans un Plan subtil Peu Prégnant, celui-ci est détruit – il ne peut pas être « Pas Prégnant ». Sa gangue se perce et les flots de l'Océan intérieur ou de la mer Paludéenne l'envahissent. La représentation de ces flots est variable et dépend du Plan subtil, il peut s'agir d'un véritable raz-de-marée, d'une tempête, d'une glaciation, etc. Les voyageurs et les habitants ne sont pas condamnés pour autant mais, pour survivre, ils doivent embarquer sur des Nefs ou des Barges. S'ils ne trouvent pas de Porte à temps, ils perdent deux « puces » de Ka. Le temps que met un Plan subtil à disparaître est laissé à votre discrétion (de quelques minutes à plusieurs jours suivant la taille de celui-ci). Si le Plan subtil est un Akasha, sa destruction peut avoir des conséquences sur le monde profane (voir plus bas).*

Les humains

Les Bohémiens

Ils peuvent utiliser leur Brume normalement dans les Plans subtils. Cependant, dans les Anti-Terres, ils courent le risque d'être contaminés par la Lune Noire à chaque essai.

Les Homoncules

Les humains sont soumis aux mêmes règles que les Nephilim en ce qui concerne la Magie. En outre, la Kabbale et l'Alchimie sont strictement impossibles pour eux dans les Plans subtils.

Tekhnès

Elles fonctionnent normalement car c'est le Ka-Soleil du R+C qui est utilisé et non les Champs solaires.

Pouvoirs synarques

Ils fonctionnent normalement dans les Akasha mais pas dans les Anti-Terres. Les Synarques supposent, avec raison, que le lien avec la Pierre Angulaire est bloqué par la Lune Noire.

L'Orichalque

Par leur structure élémentaire, les Plans subtils sont sensibles à la présence de l'Orichalque. Une épée contenant du métal honni est parcourue de petites étincelles. Enfoncée

dans le sol, elle engendre une petite zone de Terres gastes (voir plus loin) où les végétaux se dessèchent et meurent, où rien ne peut renaître. Toutefois, l'Orichalque se consume petit à petit.

Les habitants des Plans subtils sont sensibles à l'Orichalque et ressentent sa présence d'assez loin. Les figures légendaires le sentent dès son entrée dans le Plan subtil. Vu le danger que cela représente, les habitants ont tendance à combattre les porteurs du métal honni.

Les fragments de Lune Noire ont les mêmes effets mais les habitants ne ressentent pas sa présence. De plus, ce Ka ne se consume pas lorsqu'il détruit ou corrompt les Champs magiques.

Les Nephilim

Les possibilités sont les mêmes dans les Akasha et les Anti-Terres, mais, dans ces dernières, les Nephilim subissent des malus supplémentaires. Le rituel de la Stase ne fonctionne que si le Nephilim la transporte avec lui.

La Magie

C'est la Science occulte la plus utilisable dans les Plans subtils. Le procédé est le même que d'habitude, mais on ne tient pas compte des Conjonctions. En revanche, des modificateurs peuvent intervenir sur le test de Ka à votre convenance en fonction de l'élément le plus lié analogiquement au Plan subtil. Le danger vient de la Substitution.

La Kabbale

Elle est relativement ardue à pratiquer dans les Plans subtils. Les gangues dans lesquelles sont enfermés ces derniers sont en effet difficiles à percer. Pourtant, il est possible d'invoquer des créatures issues d'un monde de Kabbale analogiquement proche de l'esprit du Plan subtil. Le Contrat est alors augmenté en conséquence. Invoquer des créatures de Zakaï dans un Akasha de la geste arthurienne ne pose donc pas de problème. En revanche, les créatures de Pachad y ont leur Contrat augmenté d'un niveau. La « proximité analogique » est laissée à l'appréciation du MJ.

Des Kabbalistes déviants sont parvenus à tisser des liens avec des créatures vivant dans les Akasha. Ils ont réussi à invoquer ces dernières dans des Plans analogiquement proches de leur Akasha d'origine, mais pas depuis la Terre.

L'Alchimie

C'est la Science occulte la plus difficile car la plus éloignée de l'esprit des Plans subtils. Il faut être au moins Compagnon dans une Substance pour utiliser les Formules d'Œuvre au Noir correspondantes à cette Substance. Il est aussi possible de créer un laboratoire à l'intérieur d'un Plan subtil, rendant l'Alchimie praticable dans ce Plan et ceux qui lui sont liés. Des rumeurs parlent d'un artefact capable de percer les gangues, ce qui éviterait de se créer un nouveau laboratoire.

Les Selenim

L'Assouvissement est impossible sur les habitants des Akasha. En revanche, il est possible sur les voyageurs humains et sur les habitants des Anti-Terres. La procédure est la même que sur la Terre, à ce détail près que, dans les Anti-Terres, le Selenim absorbe directement la Lune Noire de l'habitant.

La Nécromancie

Elle est impossible sur les habitants des Plans subtils car leur Ka-Soleil disparaît à leur mort.

La Conjuration

Sa pratique est impossible dans les Akasha, sauf à l'intérieur de Terres gastes (voir plus bas) ; elle est possible dans les Anti-Terres. Elle est même d'une utilisation aisée dans les Tourbières (la deuxième strate).

L'Anamorphose

Dans les Akasha, les coûts des Morphes sont doublés. Dans les Anti-Terres, ils ont tendance à se manifester seuls et de manière chaotique ; plus le Selenim s'enfonce dans les strates, plus ce phénomène est courant. Il peut, malgré tout, utiliser l'Anamorphose de la même manière que sur la Terre.

Les Ar-Kaïm

La charge

La charge spontanée ne fonctionne pas dans les Plans subtils qui ne sont pas influencés par les astres.

À cause de la différence entre les Champs magiques et la structure des Plans subtils, la charge analogique n'est possible que pour des Ar-Kaïm Maître dans les Traditions Plans subtils.

La charge magique, en revanche, fonctionne et les Ar-Kaïm peuvent absorber l'énergie des Plans subtils comme s'ils étaient des Nexus. Toutefois, le temps nécessaire à la ponction est multiplié par deux et il est impossible de la pratiquer plus de deux fois par Ar-Kaïm et par jour — en Temps subtil. L'humanité se défend contre les voleurs de rêves. De plus, la Substitution s'applique, mais c'est le joueur de l'Ar-Kaïm qui choisit ce qui disparaît.

Si la charge se déroule dans un Akasha, le joueur de l'Ar-Kaïm ne peut répartir des « puces » que dans ses Ka-éléments, mais pas en Ka-Soleil, en Ka-Lune

Noire et en Orichalque. Dans une Anti-Terre des Tourbières ou dans des Terres gastes, il les répartit en Lune Noire et en Orichalque. Dans une Anti-Terre des Bourbiers, toutes les « puces » de Ka sont données au Ka-Lune Noire de l'Immortel.

Il est donc impossible à un Ar-Kaïm de se charger en Ka-Soleil à l'intérieur des Plans subtils. Seuls quelques Ar-Kaïm, passionnés par ces réalités alternatives, savent que ce n'est qu'à moitié vrai car il est possible d'absorber l'énergie de l'Océan intérieur. Les règles sont les mêmes que dans les Akasha, mais le gain de « puces » est multiplié par deux et il est attribué intégralement au Ka-Soleil. Des règles identiques s'appliquent pour la Mer fuligineuse, mais les « puces » s'ajoutent au Ka-Lune Noire.

Les habitants des Akasha détestent ceux qui se nourrissent de leur monde. S'ils ne peuvent sentir une petite ponction inférieure à trois « puces » de Ka, ce n'est pas le cas des Chimères. Il ne faut pas longtemps pour que ces dernières envoient des habitants ou des créatures à la rencontre du trublion. De plus, si celui-ci est chargé d'Orichalque, il doit fuir devant les Chimères et les habitants de l'Akasha rendus fous de rage par la présence du Ka honni.

Les Talents

Les Ar-Kaïm utilisent leur Cœur pour pratiquer leurs Talents. De ce fait, ils peuvent utiliser leurs pouvoirs magiques sans autre malus que celui de Prégnance. Celui-ci est d'ailleurs diminué de deux points car les Ar-Kaïm sont plus proches des humains que les autres Immortels. Toutefois, le coût d'activation des Talents est augmenté d'une « puce ». Enfin, l'utilisation d'un Talent lié à un Ka absent d'un Plan subtil peut engendrer l'apparition de cette énergie magique. L'utilisation des Talents d'Orichalque et de Lune Noire est déconseillée dans les Akasha car elle entraîne le développement de Terres gastes. Les Chimères ressentent l'utilisation des Talents d'Orichalque et de Lune Noire.

La santé

Les humains

Si un humain n'est présent que par la pensée, les dégâts sont physiques et magiques. S'il meurt, physiquement, son corps astral est éjecté du Plan subtil et regagne son enveloppe charnelle, indemne. En revanche, le Ka-Soleil perdu se récupère au rythme d'une « puce » par semaine. Cette expérience est généralement traumatisante. Si son Ka-Soleil tombe à zéro, il meurt réellement, d'une rupture d'anévrisme ou d'une crise cardiaque.

S'il est présent physiquement, il ne subit que des dégâts physiques. S'il meurt, son cadavre est éjecté du Plan subtil. Sinon, il est se retrouve indemne à son retour dans le monde profane.

Les Nephilim

Dans les Plans subtils, les blessures sont d'apparence physique, mais sont, en réalité, magiques. Lorsqu'un Nephilim est blessé dans un Plan subtil, il subit les deux types de dommages, bien que les dégâts physiques disparaissent dès son retour dans le monde profane. Il existe une exception : les créatures de Lune Noire ne pouvant s'attaquer qu'à la Lune Noire ou au Ka-Soleil ne font que des dégâts physiques aux Nephilim.

Si le simulacre est « tué » dans un Plan subtil, il en est éjecté et se retrouve à l'endroit précis où le Nephilim a quitté le monde profane. Le simulacre est généralement déboussolé, affaibli et développe alors une phobie liée au Plan subtil. Le Nephilim, lui, reste prisonnier. Il fait son test de Stase. En cas d'Échec, il y a deux possibilités : soit sa stase est dans le Plan subtil et le Nephilim y retourne, soit elle n'y est pas et la gangue l'empêche de la regagner. Le Nephilim reste alors en suspension et attend qu'un simulacre potentiel se présente. S'il réussit son test, il ne regagne pas sa Stase et reste aussi en suspension. À noter que l'Ombre provoque exactement le même état.

Il faut donc qu'un profane égaré ou qu'un initié voyageur passe à proximité. En sacrifiant deux « puces » de Ka, le Nephilim peut se déplacer dans les limites du Plan subtil. Les règles de réincarnation sont identiques à celles appliquées sur la Terre. Le Nephilim peut même prendre possession d'un humain présent par le rêve, mais son Ka-Soleil est augmenté d'un niveau pour le test d'incarnation. Dans ce cas, le Nephilim revient dans le monde profane, dans le corps de l'humain, ce qui peut s'avérer dangereux si ce dernier appartient à un Arcane mineur.

LES TERRES GASTES

Les Terres gastes sont des zones de l'Akasha où les Champs élémentaires sont absents. Ce sont des zones de non-vie que se disputent la Lune Noire et l'Orichalque. Un Akasha touché par les Terres gastes est souvent condamné, car une fois apparues, elles s'étendent inexorablement. Lorsque la Lune Noire atteint une masse critique, l'Akasha devient une Anti-Terre. L'Amoureux et la Tempérance travaillent de concert sur ce problème car, depuis que les Galions élémentaires des Templiers voguent dans les Plans subtils, le nombre d'Akasha touchés par ce phénomène augmente de manière inquiétante. Les Talents de Lune Noire et d'Orichalque accentuent les Terres gastes.

Il est possible de diminuer l'extension des Terres gastes en sacrifiant du Ka aux limites de la zone.

Zakaï est également touché par le phénomène.

S'il ne parvient pas à se réincarner, le Nephilim tombe en Narcose avant de se dissoudre lentement dans les Champs magiques et de nourrir le Plan subtil. S'il a commis des actes héroïques qui ont influencé le destin du Plan, un spectre issu de son Pentacle apparaît. Cet Immortel devient une figure légendaire du Plan subtil. Cet état est proche de la Narcose mais il est encore plus difficile d'en faire sortir la victime car elle croit vivre normalement.

Les **Selenim**

Dans les Plans subtils, les Selenim ne subissent que les dégâts physiques sauf s'ils sont blessés par une créature de Lune Noire. Si un Selenim meurt dans un Akasha, il meurt réellement et son cadavre est éjecté du Plan subtil et se retrouve à l'endroit où il a quitté le monde profane. Dans une Anti-Terre, son simulacre seul est éjecté, dans le coma. Le Selenim perd une « puce » de son Noyau. Il doit trouver un nouveau simulacre. Contrairement aux Nephilim, un Selenim peut s'attaquer au corps astral d'un humain et tenter de s'incarner en lui. On utilise alors les règles de réincarnation des Nephilim. Il ne peut s'incarner dans un Ar-Kaïm. S'il n'en trouve pas, il disparaît dans les méandres des Champs maudits.

Les **Ar-Kaïm**

Si l'Ar-Kaïm est présent physiquement, il subit des dégâts physiques et magiques. Ces dégâts physiques disparaissent dès son retour dans le monde profane. S'ils sont suffisants pour le tuer, l'Immortel meurt et son Cœur explose.

Si l'Ar-Kaïm voyage par le rêve les dégâts sont physiques et magiques. S'il meurt physiquement, son Cœur astral est éjecté du Plan subtil et regagne son enveloppe charnelle, indemne. Le Ka, pour sa part, est réellement perdu.

D'UN PLAN SUBTIL À UN AUTRE

Les Plans subtils sont des mondes clos et leurs frontières sont souvent des barrières naturelles infranchissables (montagnes, marécages, mers, forêts ou simples murs). L'unique moyen de retourner sur la Terre ou de changer de Plan subtil consiste à trouver une Porte.

EXPLOSION DU CŒUR

Si un Ar-Kaïm meurt dans un Plan subtil, son Cœur explose.

- ***Si son Ka dominant est l'Orichalque ou la Lune Noire :** dans un Akasha, cette explosion engendre des Terres gastes et augmente la contamination de deux « puces ». Dans une Anti-Terre, son corps se solidifie pour devenir une statue de couleur noire mais qui semble organique au toucher.*
- ***Si son Ka dominant est un Ka-élément :** un nouvel Élément apparaît dans le Plan subtil. L'apparence de cet Élément dépend du Ka. Cela peut être une source d'eau ou de feu, un arbre, une mini-tornade, etc.*
- ***Si son Ka dominant est le Soleil et que l'Ar-Kaïm est dans une Anti-Terre :** il devient une statue rayonnante semblable à de l'or. S'il est dans un Akasha, il y a plusieurs possibilités : l'explosion purifie les Terres gastes, la Prégnance augmente d'un niveau ou engendre une Chimère composée de Ka-Soleil.*

Directions cardinales

Les Plans subtils sont définis par six directions cardinales : l'Orient, le Midi, l'Occident, le Septentrion, le Zénith (le « haut ») et le Nadir (le « bas »). Celles-ci sont déterminées par des points cardinaux disséminés sur chaque Plan subtil. C'est aux Pôles que le voyageur peut trouver des Portes. Celles-ci 1sont donc, au plus, au nombre de six. Les Portes du Zénith et du Nadir, qui permettent de changer de strates, sont les plus rares.

Trouver un Pôle

À moins d'être muni d'instruments adéquats, trouver un Pôle est assez difficile. Il faut se renseigner auprès des habitants, trouver des écrits ou des symboles indiquant le chemin… Trouver un Pôle ne signifie pas trouver une Porte, mais, lorsqu'elle existe, elle est toujours visible en Vision-Ka et permet des visions fugitives du Plan subtil auquel elle mène.

Les Portes de l'Orient, du Midi, de l'Occident et du Septentrion mènent soit sur Terre, soit à un Plan subtil de la même strate. Une Porte mène toujours à une Porte de même nature, c'est-à-dire une de l'Orient ouvre toujours sur une Porte de l'Orient. En revanche, une Porte du Nadir mène toujours à une Porte du Zénith dans une strate inférieure et une Porte du Zénith mène à une Porte du Nadir dans une strate supérieure.

Les Portes nadirales des Rives (la première strate akashique) mènent dans les Bourbiers (première strate des Anti-Terres).

Ouvrir une Porte

Une Porte est toujours fermée. Pour l'ouvrir, le voyageur doit effectuer une ou plusieurs quêtes afin d'en trouver la clef. Celle-ci peut avoir l'apparence d'une véritable clef, mais c'est rarement le cas. Elle peut être un mot de passe connu par une poignée d'habitants, un objet appartenant à une figure, une action héroïque… Chaque clef est spécifique et n'ouvre qu'une seule Porte. Certaines ne s'ouvrent que si le voyageur possède un caractère ou une idéologie particuliers. Il est possible de forcer des portes, voire d'en créer grâce à certains artefacts.

Que ce soit au départ ou à l'arrivée dans un Plan subtil, les Portes ne restent ouvertes que quelques minutes.

Entre deux mondes

Grâce à la Nef, ou à la Barge (voir plus loin), un voyageur non-humain peut passer d'un Plan subtil à un autre. Lorsqu'il passe une Porte, ses sens se troublent quelques instants et il se retrouve sur sa Nef flottant à quelques mètres au-dessus d'un décor changeant. Ce décor dépend de la Porte empruntée. Un fin cordon doré accroché à la proue de la Nef guide le voyageur vers le Plan subtil visé. Avec la vue humaine, ce dernier prend une apparence figée en accord avec le paysage environnant ; en Vision-Ka, on distingue la gangue qui l'entoure et qu'il faut traverser pour y poser le pied. Le voyageur peut modifier sa route et se diriger vers un autre Plan subtil au loin. Dans ce cas, le cordon doré disparaît et le voyageur risque de se perdre.

PAYSAGES INTERMÉDIAIRES

Suivant la Porte empruntée, l'Océan intérieur (ou la Mer paludéenne) ne revêt pas le même aspect. Les couleurs des paysages sont symboliques. Elles reflètent le lien analogique qui unit les deux Plans subtils. L'Océan intérieur est toujours éclairé par une ou plusieurs sources lumineuses alors que la Mer paludéenne est toujours plus ou moins plongée dans l'ombre.

- ***Septentrion :*** *des paysages désolés et glacés où il fait toujours froid.*
- ***Orient :*** *les paysages alternent entre de grandes steppes et des concrétions rocheuses aux formes étranges. Il y règne toujours un vent violent et froid.*
- ***Midi :*** *des étendues désertiques de roches concassées, de sable ou de poussière cristalline où il fait toujours chaud.*
- ***Occident :*** *ce sont de grandes falaises érodées par un océan. On peut apercevoir de l'herbe tendre et dense poussant sur les falaises. L'odeur est salée dans les Akasha (marécageuse dans les Anti-Terres). La Nef subit les assauts des rafales de vent.*
- ***Zénith :*** *il n'y a pas de paysage particulier lié à cette porte mais la lumière est toujours présente. C'est une expérience intense pour tous, les Nephilim et les Ar-Kaïm perçoivent une brise agarthienne, ou épiphanique, alors que les Selenim sentent une brûlure solaire et perdent deux « puces » de leur réserve.*
- ***Nadir :*** *pas de paysage associé. Les ténèbres maîtresses enserrent les Pentacles de leurs glacials touchers donnant aux Nephilim l'impression d'étouffer. Ils gagnent une « puce » en Ka-Lune Noire. Les Selenim, eux, ressentent calme et fraîcheur.*

LES AKASHA

« Il est difficile de décrire les Akasha sans simplifier et généraliser leur diversité. En mettant en commun nos expériences, mes frères Pérégrins et moi-même nous sommes aperçus que notre vision des Akasha était partielle et tronquée. En prenant la route, nous sommes obligés de nous fermer des portes. Un voyage commençant par Brocéliande peut mener à l'Archipel légendaire du Sidh, mais, pour rallier le Rêve Étoile des Aborigènes, il faut changer de cap dans les Écumes, passer d'épopée en épopée afin de s'éloigner suffisamment de la symbolique des mythes celtes. Les Nephilim européens n'ont pas visité les mêmes Akasha que ceux d'Afrique ou d'Amérique, que les Shen ou les Jukurrpa. Dans les textes qui suivent, nous avons essayé de nous éloigner de notre symbolique européenne pour vous permettre de mieux comprendre. Malheureusement, nous n'avons que partiellement réussi. »

Les Akasha sont divisés en trois strates : les Rives, les Écumes et les Archipels. Plus on avance dans ces strates et plus leur Prégnance est élevée.

LE CYCLE AKASHIQUE

Le rôle des profanes

NAISSANCE

Comme nous l'avons déjà dit, la réalité des Akasha n'est pas figée. La majorité d'entre eux est constituée de cristallisations des émotions et des rêves de l'humanité. Leurs origines sont donc variables. Ils peuvent être inspirés par des événements historiques, des légendes, des mythes, mais aussi par des œuvres, des concepts ou des fantasmes. Parfois il suffit d'un humain pour créer un Akasha. Il est souvent artiste, penseur ou scientifique qui possède une personnalité forte et est porté par un espoir ou une vision particulière du monde. Son Ka-Soleil est Peu Initié ou Assez Initié même s'il n'en a pas conscience. Ce genre d'individus est recherché par les divers Arcanes mineurs qui espèrent les initier à leurs dogmes ou simplement les utiliser dans leurs schèmes.

VIE ET MORT

Tant que les légendes ou les croyances qui ont permis la naissance d'un Akasha restent vivaces dans les cœurs et les âmes des humains, l'Akasha continue d'exister. Mais, si plus personne ne l'alimente, celui-ci commence à se désagréger lentement, jusqu'à disparaître complètement. Ce phénomène est très lent et peut prendre plusieurs siècles.

Certains grands revirements idéologiques peuvent aussi faire évoluer les Akasha, transformant des Akasha en Anti-Terres, et réciproquement. Dans ce cas, les changements peuvent s'avérer

extrêmement brutaux. Par exemple, lorsque le Japon signa sa reddition en 1945, les Japonais comprirent que leur Empereur était un homme et non pas un Dieu comme ils l'avaient toujours cru – un Dieu n'aurait pas perdu la guerre. En quelques semaines, plusieurs Akasha issus de cette déification se délitèrent entièrement et certains devinrent même des Anti-Terres.

De même, certains Akasha peuvent se fragmenter ou fusionner entre eux.

Les **initiés**

Ceux qui font et défont les Akasha ne sont pas tous des profanes inconscients de leurs actes. Ainsi, certains Nephilim se bâtissent des refuges en influençant les rêves de leur simulacre par l'absorption de substances plus ou moins légales. D'autres se retirent dans les Akasha pour y vivre une nouvelle vie et deviennent souvent des héros ou des régents dans le monde qu'ils se sont choisi.

Les initiés des Arcanes mineurs ne sont pas en reste. Ils pénètrent les Akasha grâce à leurs rêves, recourant à des drogues ou à des appareils électroniques complexes. Certains créent des pièges pour les Immortels imprudents, d'autres érigent des bases arrières invisibles. Certains cherchent à dominer ces mondes, tandis que d'autres ne cherchent qu'à les comprendre.

Destruction d'un Akasha

Une utilisation intensive de la Magie peut provoquer la destruction d'un Akasha, tout comme l'utilisation de l'Orichalque ou du Ka-Lune Noire. Un Akasha détruit de manière brutale engendre des conséquences sur le monde profane : des effets-Dragon peuvent apparaître — à la discrétion du MJ — ; la « source » qui alimente l'Akasha peut être endommagée ou détruite ; les hommes peuvent oublier l'Akasha ainsi que toutes les légendes et les rumeurs associées à sa « source » — les Immortels ne sont pas affectés par cette perte de mémoire s'ils ne sont pas en Ombre au moment de la destruction de l'Akasha ; etc.

Un Akasha détruit peut renaître de ses cendres, si des humains, ou des Ar-Kaïm, rêvent encore de lui ou de sa « source ». Dans les cas les plus terribles — la disparition d'un mythe célèbre, par exemple —, seuls les Immortels peuvent faire revivre l'Akasha, en instruisant des humains ou des Ar-Kaïm, et en orientant leurs rêves.

Les instruments du voyage

La **Nef**

Une fois entré dans un Akasha, le Nephilim ou l'Ar-Kaïm peut se fabriquer une Nef. C'est une étape primordiale car, sans elle, il est impossible de visiter un autre Plan subtil sans repasser par la Terre. L'Immortel doit trouver le centre « mystique » de l'Akasha. C'est généralement l'endroit le plus important pour ses habitants. On peut le trouver très facilement – si l'Akasha est tout petit – ou très difficilement – s'il est grand et s'il contient plusieurs lieux importants. Une fois ce centre trouvé, l'Immortel doit prélever un « morceau » du Plan subtil – un peu de terre et d'eau –, puis effectuer un rituel permettant de créer un lien entre le Ka-Soleil de son simulacre, ses Ka et l'Akasha. Si son simulacre devait mourir, l'Immortel serait contraint de fabriquer une nouvelle Nef. Une fois le rituel effectué, une sphère, contenant le « morceau » prélevé par le Nephilim entouré d'une gangue de Ka-Soleil, apparaît au-dessus du Pentacle, ou du Cœur. Occultée uniquement en Vision-Ka, la Nef peut être sculptée en un élégant véhicule.

L'Immortel est maintenant prêt à prendre la route. Dès qu'il trouve une Porte, il peut tenter de l'ouvrir grâce à sa Nef. Contrairement à la Boussole, elle ne permet d'ouvrir que celles qui mènent à des Akasha proches de l'esprit qui l'habite. À chaque Akasha visité, le voyageur peut enrichir sa nef en réalisant à nouveau le rituel, ce qui lui permettra d'ouvrir un plus grand nombre de Portes.

Un Selenim qui parviendrait à pénétrer physiquement un Akasha ne pourrait se créer de Nef, mais il pourrait embarquer sur celle d'un Nephilim ou d'un Ar-Kaïm en se tenant à lui lors du franchissement de la Porte.

Note : *ces considérations s'appliquent à tous les Ar-Kaïm, y compris ceux qui sont dotés de Lune Noire, même si c'est leur seul Ka, en plus du Ka-Soleil, qui constitue leur Cœur.*

La **Boussole**

La Boussole est une sorte d'artefact lié au Pentacle, ou au Cœur, d'un Immortel. Elle se crée « naturellement » dès que l'on atteint un Akasha des Écumes. Elle ressemble, en Vision-Ka, à une sphère matérielle ambrée, de la taille d'une balle de golf qui, à chaque passage dans un Akasha, se charge d'une partie de son essence. Son possesseur, en plongeant son regard à l'intérieur, peut y voir se dessiner une carte des Akasha traversés depuis sa création. Elle permet de trouver les Pôles d'un Akasha en indiquant les directions cardinales et elle peut être utilisée pour ouvrir les Portes ou en créer si elle est suffisamment ancienne. La Boussole ne disparaît pas à la mort du simulacre. Des rituels, extrêmement rares, permettent d'utiliser la Boussole de quelqu'un d'autre.

Note : *les Selenim n'obtiennent pas de Boussole en arrivant dans une Écume. Ce qui ne signifie pas qu'ils ne peuvent pas les utiliser.*

Les Rives

Les Akasha des Rives forment la première strate des Akasha. Ce sont les plus proches de la réalité des profanes. Comme ils sont issus, pour la plupart, des croyances populaires, l'occasion d'y briller est rare et les enseignements que l'on peut en tirer sont faibles. Souvent considérés comme de simples étapes sur la route des Écumes, ils restent un passage obligé pour tout quêteur. En effet, ce sont les plus nombreux à s'ouvrir sur la Terre et les seuls à avoir des Portes permanentes avec elle. De plus, ces réalités sont celles où il est le plus simple de construire une Nef. Les Rives sont Peu ou Assez Prégnantes.

Le Corps

Décors

Les Akasha des Rives sont généralement de petite taille et peu peuplés. Les décors sont rarement éloignés de la réalité. Il existe deux sortes d'Akasha des Rives: les historiques et les idéalisés. Les premiers, les plus courants, sont des reflets d'instants historiques (rarement leur réalité) entretenus par les rêves et les fantasmes des humains (Akasha du 14 juillet 1789, ou de mai 1968, où les événements seraient moins violents que ce qu'ils furent). Les seconds sont des idéalisations d'un lieu réel ou mythique et ils sont souvent rattachés à ce lieu (Brocéliande, ou les Jardins de Versailles sous Louis XIV).

Dangers

Par leur proximité avec la Terre, les Rives sont les Akasha où l'on rencontre le plus d'Arcanes mineurs et d'Adoptés du Diable. Ces derniers ont d'ailleurs imposé leur joug à plusieurs Akasha dont ils se servent comme bases secrètes ou comme pièges à Nephilim. Les initiés considèrent souvent les Plans subtils comme leur monde et voient, ici aussi, les Nephilim comme des parasites.

L'errance est l'autre danger qui guette le voyageur des Rives. Beaucoup d'Immortels, lorsqu'ils pénètrent pour la première fois dans un Akasha, se sentent attirés par une force inconnue. Leur composition élémentaire leur rappelle inconsciemment les temps antédiluviens où Champs magiques et matière ne faisaient qu'un. Souvent ils se laissent bercer par l'illusion d'avoir retrouvé un morceau de l'Atlantide, illusion fréquemment entretenue par les habitants des Akasha qui font de ces Immortels des figures respectées, ou souveraines, dans leur monde. Des Adoptés de la Tempérance et de l'Amoureux se sont spécialisés dans le sauvetage de ces Immortels aveuglés par la douce quiétude des Rives.

L'Esprit

Origine

Les Akasha des Rives sont les premiers à être apparus. Déjà, sur l'Atlantide, l'homme rêvait de lieux idéalisés. Avec la Chute commença leur dérive, et les Nephilim oublièrent pendant longtemps leur existence.

Habitants

La majorité est des reflets humains, mais on y trouve aussi des figures légendaires ou mythiques qui sont à l'origine de l'Akasha. Ils sont composés exclusivement de Ka-Soleil (Pas Initié et une ou deux « puces » ; les figures peuvent aller jusqu'à Peu Initié).

Certains effets-Dragon ont réussi à pénétrer la trame des Plans subtils et se seraient réfugiés dans les Rives. La Force est très attentive à ce problème car il est presque impossible de distinguer une Chimère d'un effet-Dragon.

Visiteurs

En plus des initiés, on peut croiser quelques profanes rêveurs égarés.

Les Chimères

Difficile de rencontrer ces êtres terribles et merveilleux que l'on nomme Chimères. Souvent uniques, elles sont l'essence des Akasha. Ce sont des créatures élémentaires dont l'apparence et le (ou les) Ka-élément(s) correspondent à l'âme de leur Akasha. Leur Ka correspond à la Prégnance de leur Akasha (même adverbe de notation) et leurs pouvoirs n'ont rien à envier aux Immortels. En général, les Chimères évitent les contacts avec les « étrangers », sauf si elles ont un rôle politique ou social important dans leur monde, ou si celui-ci est menacé. Elles n'hésitent pas à s'attaquer aux Immortels qui provoquent des Substitutions dangereuses ou aux Ar-Kaïm qui modifient leur Akasha ou qui utilisent leurs Talents d'Orichalque et de Ka-Lune Noire. On ne sait pas qui, de la Chimère ou de l'Akasha, « naît » en premier, mais une Chimère ne peut quitter son Akasha sans le condamner et, si elle meurt, il disparaît également.

Des créatures équivalentes vivent dans les Anti-Terres. On les nomme Démons — à ne pas confondre avec les Daïmon !

Note : *les Chimères ne sont pas des effets-Dragon, elles ne sont pas instinctives et sont au moins Assez Intelligentes.*

Note : *les Chimères ont un pouvoir particulier qui n'atteint que les Ar-Kaïm. Le MJ teste leur Prégnance avec en difficulté le Ka dominant de l'Ar-Kaïm diminué d'un niveau. Si le test est réussi, le joueur doit tester l'instabilité de son Ar-Kaïm. S'il échoue il doit retirer autant de « puces » de son Cœur qu'en cas de Maladresse sur un Talent niveau Maître*

Les Écumes

Même si les Portes reliant les Écumes à la Terre sont nombreuses, elles ne s'ouvrent que lors de circonstances particulières. De plus, il est très difficile aux Immortels de s'accorder à ces Akasha qui sont bien plus proches de l'esprit humain que les Rives. Le plus simple est de trouver une Porte du Zénith dans un Akasha des Rives. Ces mondes sont beaucoup plus éloignés de la réalité profane que les Rives, et les dangers y sont plus nombreux. Domaines de l'imaginaire, du fantasme et de l'irréel, les Écumes ne sont souvent qu'un barrage sur la voie des Archipels. Ils sont Assez Prégnants ou Prégnants.

La première fois où un Immortel parvient dans les Écumes est pour lui un moment inoubliable. En passant la porte zénithale, il sent son Ka dans ses moindres détails, porté par un souffle grandiose; entouré d'un halo doré éblouissant, il émerge au milieu d'une brume vaporeuse, dans une sorte de mer houleuse. Sa Nef flotte sur une vaste étendue aqueuse aux couleurs changeantes et autour de lui, de loin en loin, il peut apercevoir les Écumes éclatantes, tels des phares perçant l'opacité nocturne. Le cordon doré lui indique l'Écume la plus proche, figée telle une vague gelée. En s'approchant, l'Immortel voit la lumière s'intensifier jusqu'à l'éblouir. Un instant plus tard, ses pieds touchent le sol. À côté de lui, il peut alors apercevoir la Porte du Nadir menant à l'Akasha d'où il vient et trouver, entre ses mains, une petite sphère ambrée : sa Boussole.

Les Écumes enseignent aux voyageurs l'incroyable créativité humaine mais aussi sa futilité.

Le Corps

Décors

- **Les Atolls** sont des Akasha issus des Rives mais qui se sont enrichis au cours des siècles et se sont progressivement éloignés de la réalité.
- **Les Havres** sont les Akasha formés des utopies imaginées par les penseurs et les artistes humains. Beaucoup d'entre eux possèdent des Portes du Nadir menant directement à leurs reflets déformés dans les Tourbières.
- **Les Phares** sont issus des œuvres des artistes. Leur apparence dépend du média et de la technique utilisés; elle est donc souvent très éloignée de la « réalité ».
- **Les Récifs** ne sont généralement que des morceaux de rêves ou d'œuvres inabouties. Ce sont souvent des pièges d'où il est difficile de sortir.

Dangers

- **Les Naufragés** sont des Nephilim piégés dans un Récif, perdus dans un fantasme de création de l'œuvre parfaite. Persuadés qu'elle les conduira directement à l'Agartha, ils modifient le Récif dans ce but. Ils sont tellement convaincus d'avoir raison qu'ils trouvent toujours des arguments pour donner des missions surréalistes aux voyageurs (comme rapporter des plumes d'Ornithorynque) et pour ne pas quitter ce qu'ils nomment leur « chef-d'œuvre ».
- **Les Nasses** sont des initiés rêveurs – essentiellement des Mystes – qui travaillent avec des artistes afin de donner vie à de faux « Phares » pouvant servir de piège aux voyageurs. S'ils ne les tuent pas, ils échangent leur liberté contre des informations.
- **Les Tempêtes :** depuis la Chute et la destruction de la Pierre Angulaire, l'Axis Terram n'est plus fixe. Son déplacement provoque des remous dans l'astral, qui sont à l'origine du phénomène de dérive des Plans subtils. Les Écumes y sont beaucoup plus sensibles que les Rives. Ce phénomène engendre parfois de terribles tempêtes qui peuvent faire dévier les Nefs de leur route, voire briser le cordon doré.
- **Les monstres marins :** baptisés Kraken, Hydre ou Dragon, ces monstres hantent la mer Akashique et parfois les Akasha. Créatures lunaires, aux dires de certains, elles attaquent les voyageurs, déréglant leur Boussole et allant jusqu'à briser leur Nef. Depuis le dernier Conclave Majeur, beaucoup de Nephilim pensent que ces monstres seraient les Anciens, les Sauriens survivants, composés de Lune pure, qui refusèrent le diktat de Mu.

L'Esprit

Origine : la majorité des Akasha des Écumes est née de rêves d'artistes, d'inventeurs, de penseurs ou de l'impact de leurs œuvres sur l'humanité. C'est dans les Écumes que l'on trouve les Akasha créés par des Immortels à travers leur simulacre.

Habitants : beaucoup sont des personnages d'œuvres diverses. On peut donc croiser *Elephant Man*, Godot (s'il existe, car beaucoup en parlent mais tout le monde l'attend), Fanny et Alexandre, mais aussi Sangoku ou les *Watchmen*. Leurs vies sont plus ou moins proches de celles des œuvres dont ils sont issus. Certains cohabitent dans de gigantesques Akasha, s'épaulant ou s'af-

LE ROYAUME ÉLÉMENTAIRE

Œuvre ultime des Mages, le Domaine se bâtit en prélevant une partie des Champs magiques et en l'élevant dans les Akasha. Il ne contient pas de Soleil mais le Magistère peut créer des Portes menant aux Écumes ou à d'autres Domaines, le but étant de concevoir à terme un nouveau continent plus stable et accueillant que les Akasha.

frontant dans des histoires complexes mélangeant allègrement époques et genres.

Les personnages secondaires sont composés de Ka-Soleil, ils sont Pas Initiés et, très rarement, Peu Initiés. Quant aux personnages principaux, ils peuvent être des créatures uniélémentaires – cela dépend de la symbolique qu'ils véhiculent – et sont plus puissants – de Peu à Assez Initiés et parfois plus s'ils sont des Chimères.

Visiteurs : c'est sans doute la strate la plus visitée par les profanes. Rêvant d'une œuvre, ils peuvent changer d'apparence et prendre celle d'un personnage important. Il n'est pas rare d'en rencontrer certains qui sont entrés physiquement, parce qu'ils étaient transcendés par une œuvre ou idée – c'est le cas de Michel et des *Blés Jaunes*.

Les initiés sont aussi présents : en plus des Mystes, on peut croiser des R+C qui modifient des Akasha, espérant ainsi influencer les rêveurs profanes pour les préparer à la Parousie.

Les œuvres oubliées provoquent la déliquescence des Phares. Un groupe de Nephilim, les Compagnons du Temps sacré, s'est spécialisé dans la sauvegarde de ces Akasha. En multipliant les expositions, les conventions et les sites Internet, ils parviennent à faire renaître ces œuvres dans le cœur des hommes.

Les Archipels

Les Voies fantomatiques

Ce sont les chemins qui relient les Écumes aux Archipels. Lorsqu'un voyageur passe une Porte zénithale dans un Akasha des Écumes, le cordon doré qui, d'habitude, lui indique le chemin, n'apparaît pas. Il lui faut donc piloter à vue, grâce à sa Boussole. S'il se perd, il doit trouver une Écume où accoster et reprendre son voyage à partir de cet endroit.

Généralités

Les Archipels sont la troisième strate des Akasha. Ce sont les plus structurés et les plus riches et, bien que menacés, ils subjuguent toujours les Immortels. Ils sont Prégnants ou Très Prégnants. Plusieurs Archipels sont décrits dans *Autres Mondes*.

Avant la Chute, les Champs magiques ne faisaient qu'un avec la Terre, mais Orichalka brisa cette harmonie, détruisant Atlantys et dispersant sa sapience. Les Archipels contiendraient – voire seraient – des restes de l'Atlantide survivant grâce à l'humanité. Bien sûr, tout le monde n'adhère pas à cette théorie et nombreux sont les Nephilim qui cherchent une Porte du Zénith qui les conduirait à l'Akasha primordial exempt de la souillure de l'Orichalque.

Les Archipels sont issus des plus vieux mythes de l'humanité. La majorité d'entre eux est des ensembles d'Akasha cohérents, reliés par des Portes permanentes. Des Portes situées sur la Terre existent, mais ne s'ouvrent qu'extrêmement rarement. Elles sont généralement situées dans des lieux emblématiques.

La faune et la flore sont à l'image des mythes. Les créatures qui peuplent les Archipels sont souvent élémentaires – parfois composées des cinq éléments – et leur puissance peut, exceptionnellement, atteindre le niveau Très Initié. De plus, il n'est pas rare de rencontrer des Agarthiens ; certains ont même élu domicile dans cette strate.

Les humains sont assez rares, hormis quelques profanes profondément marqués par un mythe et quelques initiés particulièrement puissants. On a déjà observé un Galion élémentaire croiser aux abords du Sidh, et des groupes de R+C et de Synarques ont été aperçus dans la région de Pendulum (c'est l'Archipel central qui ressemble à un gigantesque mécanisme composé d'une infinité de roues dentées et de roulements à billes ; il est né du désir d'une organisation parfaite de l'univers, de la notion d'ordre et de temps, dont le rôle est de maintenir une certaine cohésion dans cette strate). Les Adoptés du Diable pourraient bien se frayer un chemin jusqu'ici plus rapidement qu'on ne le pense.

LES ANTI-TERRES

« Même les Selenim craignent les lieux de cauchemar que sont les Anti-Terres et pourtant… elles sont l'envers des Akasha, la face cachée de l'âme humaine, elles sont ce qui permet un équilibre et le prix à payer pour le premier génocide de l'histoire de la Terre. Notre responsabilité ne s'arrête pas là. Un de mes frères m'a raconté que, lors d'un périple dans la mer Paludéenne, il avait visité des lieux terribles, sombres reflets de l'Atlantide où des créatures invisibles faisaient endurer les pires supplices aux habitants. Les seuls bruits qui perçaient le silence pesant étaient des cris de souffrance. L'Atlantide a laissé bien plus de traces dans les consciences que je ne l'avais imaginé. Au cœur de la nuit, durant leur sommeil, les humains se souviennent alors que nous avons oublié. Depuis lors, une question obnubile mon Pentacle : la Lune Noire engendre-t-elle le cauchemar ou est-ce lui qui l'alimente ? »

Les Anti-Terres sont donc l'envers des Akasha. Nombre de Nephilim ne découvrirent leur existence que lors du dernier Conclave Majeur, si bien que la connaissance que nous en avons est très mince. S'il est admis que les humains sont à l'origine des Anti-Terres, personne ne sait s'ils génèrent directement la Lune Noire avec leurs phobies – ce qui signifierait que le Ka-Soleil peut se transformer spontanément en Lune Noire, sans intervention extérieure – ou s'ils créent des Akasha qui, en s'enfonçant dans la croûte terrestre, se chargent de Lune Noire – ce qui impliquerait l'existence d'une grande quantité de cette dernière dans les sous-sols. Les Nephilim qui se sont posé la question ont préféré l'effacer de leur Pentacle tant les réponses les effrayaient. Pour des raisons qui se comprennent aisément, les Nephilim répugnent à voyager dans les Anti-Terres. Il en va

de même pour les initiés humains. Les Profanes sont, en revanche, beaucoup plus nombreux ici que dans les Akasha.

Les créatures élémentaires sont rares dans les Anti-Terres et ne se rencontrent que dans les Bourbiers. Les habitants sont composés de Ka-Lune Noire ou de Ka-Soleil contaminé, leur puissance est comparable à celle des habitants des Akasha d'une même strate.

Les instruments du voyage

Il est possible de se construire une Nef et une Boussole. Cela se passe de la même façon que dans les Akasha. La Nef, appelée ici la Barge, se conçoit dans la première strate : les Bourbiers ; le Compas (l'équivalent de la Boussole akashique) apparaît automatiquement dès que le voyageur pénètre dans une Anti-Terre des Tourbières. Les Immortels dépourvus de Lune Noire détestent utiliser ces artefacts composés essentiellement de Lune Noire.

La Barge

La Barge se construit de la même manière que la Nef. À cette différence près que la gangue de la Barge est formée de Lune Noire. Lorsqu'un Immortel la conçoit, elle se met à flotter sous son Pentacle, son Cœur, ou son Noyau. Ceux qui ne possèdent pas de Lune Noire voient la difficulté du rituel augmenter d'un niveau ; de plus, chaque utilisation les met en contact avec de la Lune Noire.

Le Compas

C'est une épaisse aiguille de Lune Noire d'une dizaine de centimètres de long. Elle a le même rôle et les mêmes Caractéristiques que la Boussole, mais son utilisation est différente. Pour connaître une direction cardinale, il faut entrer en méditation et s'enfoncer le Compas dans une partie du corps analogiquement liée à la direction choisie. Cette opération n'est pas trop douloureuse pour le simulacre, mais le Nephilim, en mettant en contact son Pentacle et la Lune Noire, s'expose à la contamination (gain d'une « puce » en Maudit). Après quelques minutes, le voyageur sait où se diriger et il visualise le Pôle cardinal. S'il se perd, il doit reprendre sa méditation.

Compas et directions cardinales

Compas	Directions cardinales
Septentrion	Sur le sommet du crâne
Orient	Intérieur du coude gauche
Midi	Dans la gorge
Occident	Intérieur du coude droit
Zénith	Plexus solaire
Nadir	Épine Dorsale

Notes : *pour forcer ou créer une Porte, le Compas doit être enfoncé à l'emplacement du troisième œil (au-dessus de l'arête du nez).*
Certains voyageurs préfèrent utiliser les sept Chakra plutôt que les points décrits ci-dessus.

Les Bourbiers

Ce sont les Anti-Terres de la première strate. Les Selenim les nomment les Ombres. Ces Anti-Terres sont Peu ou Assez Prégnantes. Les êtres exempts de Lune Noire ont, en plus du malus de Prégnance, un malus de deux points sur tous leurs jets de Sciences occultes ou de Talents.

L'Étoffe

La plupart des Bourbiers sont des Anti-Terres historiques ou « esprit des lieux ». Les autres sont des reflets déformés et malsains des Rives ou des Écumes voire d'anciens Akasha corrompus par la Lune Noire ou l'Orichalque. On y retrouve les mêmes éléments que dans les Akasha, mais ici la Lune Noire remplace le Soleil. Dans cette strate, les émanations d'Orichalque restent rares, mais existent.

Le Destin

La durée de vie des Bourbiers dépasse rarement le siècle. La Lune Noire qui forme la gangue est soumise à l'Entropie et se nourrit des Champs magiques qu'elle enserre, afin de se maintenir. Si la Prégnance est faible, la gangue finit souvent par se percer, laissant la mer Fuligineuse noyer l'Anti-Terre. Sinon, de véritables Champs de Lune Noire se forment et la gangue « glisse » vers la strate inférieure où elle fusionne avec une autre Anti-Terre. Les peurs humaines sont les mêmes depuis la nuit des temps, si bien que, dans les deux cas, une nouvelle Anti-Terre naît dans les Bourbiers pour remplacer celle qui a disparu ou qui est en voie de disparition.

Les Tourbières

Ce sont les Anti-Terres de la deuxième strate, appelées les Ténèbres par les Selenim. Elles sont Assez Prégnantes ou Prégnantes. Les Immortels exempts de Lune Noire ont un malus de trois points sur le score que le D20 ne doit pas dépasser sur leurs tests de Sciences occultes ou de Talents (en plus de celui de Prégnance). De plus, s'ils utilisent les Compétences de leur simulacre, le risque d'Ombre est doublé : un « 19 » a le même effet qu'un « 20 », c'est-à-dire l'Ombre.

L'Étoffe

Les Tourbières ne sont que folies, phobies et cauchemars. Elles sont l'envers des Écumes, des lieux issus de toutes sortes d'œuvres mais aussi des grandes peurs de l'humanité : la mort, l'abandon, l'échec, le noir ou simplement les monstres. Alors qu'elles sont peu visitées par les initiés, on peut y rencontrer de nombreux profanes perdus dans leurs folies ou leurs cauchemars. C'est le cas de nombreux enfants, plus sensibles à l'irréel que les adultes. Ici, il n'est pas rare de voir des émanations d'Orichalque. On peut même croiser de terribles créatures composées de Lune Noire et d'Orichalque ainsi que des Daïmon. Les Nephilim sont mal à l'aise dans les Tourbières.

Pour se défendre contre la Lune Noire, ils ont dû se forger une sorte de carapace : ce sont des espèces d'épais filaments constitués d'une enveloppe de Ka-éléments figés, à l'intérieur de laquelle se trouve l'énergie élémentaire qui forme l'essence des Champs magiques.

Le Devenir

Ces Anti-Terres subissent très peu l'Entropie. Leur durée de vie est donc plus élevée que celle des Bourbiers. La Lune Noire s'attaque tout de même aux Champs magiques, dont la structure ralentit le processus mais provoque souvent l'éclatement de la gangue. Personne ne sait exactement ce qu'il advient lorsque la Lune Noire et l'Orichalque ont envahi entièrement une Tourbière. Certains pensent qu'elle disparaît dans la mer Paludéenne, d'autres qu'elle rejoint la strate inférieure, si elle existe, ou le Lieu inconnu, voire l'Hadès.

Une troisième strate ?

« Cette lettre est, à ma connaissance, le premier témoignage évoquant une troisième strate. Il n'a pu en apporter aucune preuve mais je lui fais confiance. S'il disait la vérité, ce serait… tellement profitable pour nos peuples… Quoi qu'il en soit, il a toujours été admis qu'au cœur des Anti-Terres se trouvait le Lieu inconnu. Ce lieu fait partie des mythes Selenim depuis des milliers d'années. Il serait le cœur de la Pavane, un endroit de pure Lune Noire où aucun Champ magique ne subsiste. Comparable à notre Atlantide céleste, il est l'objet d'une quête agarthienne pour nos cousins. Ce lieu se trouverait à la frontière de l'Hadès et servirait de zone tampon avec lui, empêchant ses relents nauséabonds de remonter à la surface. Les Anti-Terres et les Royaumes des Selenim seraient attirés par lui et s'y grefferaient. Nous avons longtemps pensé que ce lieu était le Continent de Mu, caché dans les entrailles de la terre depuis la chute de son créateur, mais des textes, donnés avec moult réticences par des Adoptés du Soleil, nous ont prouvé que non. Malgré les recherches entreprises par une fraternité de Nephilim et de Selenim, le Lieu inconnu semble vouloir encore garder ses secrets, mais je suis persuadé qu'ils ne résisteront plus longtemps à la flamme de l'Apocalypse. »

« CHÈRE COUSIN,

J'ai lu avec intérêt ton dossier sur les Anti-Terres. Décrites ainsi, elles ne semblent qu'horreur et monstruosité, ce qui risque d'accentuer la méfiance et la peur des Nephilim à l'égard de ceux de mon peuple. Comme tu le sais, j'ai longuement parcouru ces terres désolées, plongeant mon âme dans les ténèbres, espérant trouver une preuve que la Lune Noire n'était pas uniquement l'étoffe du cauchemar. Je suis parvenu à trouver une Porte du Nadir dans les Ténèbres ; me préparant au pire, je m'y suis engagé. Le lieu que j'ai découvert était empreint d'une tristesse infinie, mais aussi d'une beauté absolue, comme sait l'être la Pavane ou certaines musiques créées par les humains. Je n'ai pas de mots assez forts pour le décrire. Ce lieu est au-delà de la mort, au-delà de la peur. Le cauchemar n'y a pas sa place, la sérénité y règne en maître. Ce lieu n'est ni un Royaume, ni le Lieu inconnu. Comment en suis-je sûr ? Je n'en sais rien, mais c'est ainsi. J'ai compris en ce jour ce que j'avais toujours su : la Lune Noire n'est pas l'ennemie des Nephilim ou de l'humanité. Sans elle, vous auriez disparu. Elle était là avant nous et sera là après, elle nous rappelle notre première erreur, elle est notre Rédemption. La meilleure façon de la vaincre est de ne pas la craindre, car c'est votre peur de la Lune Noire, et non la Lune Noire, qui vous gangrène. Je ne sais combien de temps je suis resté en ce lieu mais j'ai dû le quitter, contre ma volonté. Un tourbillon suave m'entoura, la Pavane était plus forte et plus belle que jamais, un parfum capiteux m'enivrait et je crus atteindre l'Agartha. Je repris mes esprits, sur la terre ferme. Sans doute n'étais-je pas prêt. J'ai commis tant d'erreurs et fait souffrir tant de gens… Mais je sais que ce n'est qu'une question de temps. Nous avons, nous aussi, notre Agartha et la Pavane en est la clef. »

LES GUERRES ASTRALES

LA GUERRE SAUVAGE

L'Invasion fuligineuse

En janvier 2000, les hordes monstrueuses du Diable attaquèrent les réalités magiques sur ordre de leur Prince, Shaïtan. Il n'est donc pas rare de rencontrer des Adoptés de cet Arcane Majeur dans les Rives et le combat est souvent inévitable. Les plus faibles voyagent en groupe, accompagnés des Horreurs créées par Shaïtan, tandis que les plus puissants sont

généralement seuls. Il est impossible de les raisonner; leur seul but est la destruction et c'est aussi leur seul moyen d'expression. Lorsqu'ils ne massacrent pas les habitants, ils tentent de créer des Terres gastes afin de transformer ces Akasha en Anti-Terres. Quelques-uns des Adoptés les plus puissants sont déjà arrivés dans les Écumes et cherchent activement des Portes zénithales. Les conséquences de cette invasion se ressentent jusque dans le monde profane où certaines catastrophes naturelles — comme les récents tremblements de Terre en France — lui sont directement imputables.

Leur violence est telle que de nombreux habitants des Archipels ont senti leur présence et ont commencé à organiser leur défense. La Lune, très attachée au Sidh, et l'Amoureux ont déclaré la guerre au Diable. Bien que la Justice punisse la destruction d'Akasha, elle n'a pas encore réagi. Certains pensent que la lenteur administrative est responsable de cet état de fait, d'autres que c'est le manque de preuves et les plus suspicieux affirment que le Diable a, depuis longtemps, infiltré la Justice. Enfin, le Rex Ka semble ne pas vouloir intervenir. Les regards se portent désormais sur les Ar-Kaïm… S'ils participent au conflit, à qui se rallieront-ils?

Les Templiers

Malgré la mort de l'Eïdolon, l'avatar humain du Grand Maître du Temple, Tubalcaan a décidé de lancer ses Galions élémentaires sur les Akasha. Ce sont des sortes de Nefs alimentées par des homoncules, permettant ainsi à des Templiers armés d'Orichalque de pénétrer physiquement dans les Akasha. L'objectif de ces navires magiques est la cité d'Aggartha mais celle-ci, masquée par la Brume, n'est pas près de tomber. Pourtant la masse d'Orichalque qui a été apportée provoque des perturbations importantes qui, si elles atteignaient une vibration critique, pourraient bien percer la résille et permettre aux Galions élémentaires d'attaquer la Cité des Vertiges. Quelques alliances ont été conclues avec des Adoptés du Diable mais n'ont, pour l'instant, jamais duré longtemps.

Larménius de Jérusalem, ancien Naute de l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem et architecte de la plupart des Galions, a trahi le Bâton et s'est rallié aux Nephilim pour la défense des Plans subtils. Cet allié inattendu a déjà permis de repousser plusieurs attaques du Temple et de sauver quelques Akasha des Rives de la souillure de l'Orichalque.

La Guerre subtile

Les Mystères

Plus intéressés par la recherche de l'Hadès que des Plans subtils, les Mystes s'étaient, jusqu'à présent, contentés de créer des pièges à Nephilim dans les Rives ou les Écumes. En déchiffrant l'Omphale, l'Alliance de Mâât a compris qu'il existait des liens entre le cœur des Anti-Terres et l'Hadès. Les Vagabonds des Ombres, un groupe de Mystères s'intéressant à la Lune Noire, ont donc été créés dans le but de trouver un chemin menant à Prométhée. Ce groupe évite tout contact avec les voyageurs et préfère mourir plutôt que dévoiler son but et la nature de ses alliés Selenim.

Les R+C

Les R+C, notamment ceux de la branche de l'Espace, ont depuis longtemps entamé l'exploration des Plans subtils; mais les instants figés du passé les intéressent assez peu. Ils ont toutefois amélioré de nombreuses Tekhnès et savent désormais créer des prisons ou des refuges subtils et éthérés. Depuis une cinquantaine d'années, ils se sont lancés dans un grand projet: partant du principe qu'en modifiant un Plan subtil, la perception des visiteurs vis-à-vis de l'idée ou de l'événement à l'origine du Plan pouvait changer, les R+C espèrent changer l'idéologie des profanes, voire de certains initiés, à travers leurs rêves, en modifiant certains Akasha. Depuis quelques années, ils ont étendu ce projet grâce à la Mémétique (la manipulation des concepts et des idées voguant en Eïdos). Pariant sur le fait que les Éthers s'enrichissent des idées humaines en devenant Champs magiques, les R+C espèrent pouvoir influencer l'humanité dans son ensemble, de manière plus précise qu'avec les Akasha.

Les Synarques

Dans sa quête de l'ordre absolu, la Synarchie s'est toujours intéressée au problème de la dérive des Plans subtils; elle espère qu'elle s'arrêtera avec la stabilisation des Lignes Ley. De plus, la Pierre Angulaire ayant laissé de nombreuses traces dans l'histoire de l'humanité, les Illuminés ont toujours cherché des Akasha qui leur permettraient de mieux comprendre sa nature. En 1999, la Synarchie créa le premier Akasha numérique, un reflet d'Akhet-Aton. De nos jours, il en existe plus d'une vingtaine reprenant des périodes clefs de l'histoire du Denier. Leur but est d'ancrer plus fortement encore la Pierre Angulaire en Eïdos. Les Anti-Terres, par leur existence même, posent aussi des problèmes aux Synarques: leurs Pouvoirs y sont inopérants et la Pierre Angulaire n'a pas compris la nature de la Lune Noire, ce qui les a toujours empêché d'en faire une étude convenable.

UN PEU DE TECHNIQUE

Cet article rassemble les règles dédiées aux Plans subtils, vous n'êtes en aucun cas obligé de les suivre. Les Plans subtils sont les mondes du rêve et du cauchemar, leurs seules limites sont votre imagination.

Note : *lorsque l'on parle des Traditions Plans subtils sans préciser Akasha ou Anti-Terre, c'est que cela dépend du Plan subtil où se trouve le personnage.*

DU MONDE PROFANE...

Détection

DÉTECTION D'UN PLAN SUBTIL

Pour détecter une anomalie dans les Champs magiques, les Immortels utilisent la Vision-Ka. Ensuite, ils doivent opposer leur Ka dominant à Assez Difficile pour savoir si c'est un Plan subtil ou non. S'ils sont Compagnon en Plans subtils, ce test n'est pas nécessaire.

Une fois qu'un Immortel a détecté la présence d'un Plan subtil, il peut en avoir une vision fugitive en se concentrant sur le Ka qui domine le Plan et en passant en Vision-Ka.

DÉTECTION D'UNE PORTE

Pour détecter une Porte, un Immortel doit s'être mis en Vision-Ka, avoir détecté un Plan subtil et en avoir eu une vision fugitive.

Ensuite, il doit confronter son Ka dominant à Assez Difficile en utilisant Plans subtils comme une Compétence pour déterminer s'il y a une Porte ou non. Les Maîtres en Plans subtils n'ont pas besoin de faire de test.

Remarque : *les Selenim ne peuvent remarquer les fluctuations élémentaires dues à la présence d'un Akasha ou d'une de ses Portes. Les Nephilim, au contraire, peuvent détecter la présence d'une Anti-Terre car ces Plans ont tendance à chasser les Champs élémentaires de leur environnement. En revanche, ils ne peuvent faire la différence entre la présence d'une Anti-Terre et d'un Royaume de Selenim. Seuls les êtres capables d'entendre la Pavane le peuvent.*

Entrer

MAGIE POUR OUVRIR DES PORTES

Une fois la durée du sort expirée, le Nephilim est « éjecté » et perd une « puce » de Ka dominant, à moins d'être revenu à son point de départ.

LES DISPENSATEURS DE LUMIÈRE

Depuis près d'un siècle, ce Degré synarque s'est lancé dans un plan visant à réduire le nombre des Anti-Terres. Leur plus grand succès eut lieu avec la manipulation d'un des premiers créateurs de fims en dessins animés aux États-Unies d'Amérique. Avant les dessins animés de ce dernier, les contes se terminaient souvent de manière horrible et généraient des Anti-Terres. Grâce au fameux « Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants », de nombreux Akasha sont apparus. Malheureusement pour le Denier, à la mort ce créateur américain, les Dispensateurs de Lumière perdirent le contrôle de la société. Les Templiers, dans l'ombre, étaient parvenus à prendre les rênes du conseil d'administration. Désormais, le Bâton pourrait imposer ses dogmes aux jeunes profanes.

Aujourd'hui, le Degré se trouve dans une impasse ; il a pris conscience que le seul moyen d'en finir avec les Anti-Terres serait de supprimer la peur de l'esprit des hommes. Mais, sans peur, il n'y aurait plus d'espoir et, sans espoir, plus de rêve, ni d'Akasha. La peur serait donc bénéfique à l'humanité. Réorientant leurs travaux, les dirigeants du Degré ont réussi à se persuader de l'existence d'une Anti-Pierre Angulaire cachée dans le Lieu inconnu et ils s'apprêtent à lancer une expédition vers le Nadir du monde.

DE L'INTÉRÊT DES PLANS SUBTILS

Intérêts
Création de refuges
Enseignements et redécouverte du passé
Enseignements sur la nature humaine, le Ka-Soleil et la Lune Noire
Découverte de nouveaux mondes
Découverte de marches de Kabbale
Possibilité de rencontrer des Agarthiens
Quête de l'Agartha

Inconvénients
Mondes parfois illusoires
Pratiques occultes difficiles
Nombreux dangers mortels

Quêtes
Sauvegarde des Akasha
Jérusalem céleste
Temps sacré et Atlantide céleste
Lieu inconnu

MAGIE ET PORTES

Cercle	difficulté	Durée (temps réel)	Effet
Basse Magie	Peu Difficile	1 à 10 minutes	Ouvre un Plan subtil
Haute Magie	Assez Difficile	1 à 5 heures	Ouvre une série de Plans subtils analogiquement liés
Grand Secret	Très Difficile	1 à 15 jours	Ouvre tous les Plan subtils d'une même strate

Entrer dans un Plan subtil

Pour entrer dans un Plan subtil, il faut avoir trouvé une Porte et être passé en Vision-Ka. Ensuite, il faut effectuer un test en Plans subtils avec le Ka dominant en Caractéristique et la Prégnance du Plan subtil (en difficulté). Les Ar-Kaïm utilisent leur Ka-Soleil. Si c'est un Échec, le voyageur doit sacrifier une « puce » de Ka dominant pour entrer, ou attendre le lendemain pour essayer à nouveau.

Remarque : *cette règle est aussi valable dans le cas du passage d'un Plan subtil à un autre. Passer une Porte du Nadir ou du Zénith peut avoir des conséquences néfastes pour les Immortels (*cf. Paysages intermédiaires*).*

Modificateur de pénétration

Si le personnage transporte des objets qui ne sont pas en accord avec l'esprit du Plan subtil, il subit des malus sur le résultat à obtenir pour entrer dans cette réalité. Si, en revanche, certaines de ses possessions sont en accord avec le Plan subtil, le joueur obtient des bonus pour son personnage. Ces modificateurs sont laissés à la discrétion du MJ – un ou deux points par objet.

Effets des Sorts

Seuls les effets « non matérialisés » perdurent.

... aux Plans subtils

Les instruments du voyage

Pour les Ar-Kaïm, tous les résultats à obtenir sur des tests concernant la Nef et la Boussole ont un bonus de deux points. Ceux du Serpentaire ont, en plus, le même bonus pour la Barge et le Compas

Rituel de la Nef (ou de la Barge)

Il faut être Apprenti en Plans subtils pour connaître le rituel de la Nef. Ensuite, le voyageur doit trouver le centre « mystique » de l'Akasha (laissé à l'appréciation du MJ), puis consacrer dix minutes à la méditation (en Temps subtil), sans être dérangé. Enfin, il lui faut réussir un test de Ka à une difficulté égale à la Prégnance de l'Akasha modifiée par la Tradition Plans subtils (Akasha). En cas de Maladresse, le voyageur est « éjecté » de l'Akasha. Les règles sont identiques pour la Barge mais on utilise la Tradition Plans subtils (Anti-Terres) et la difficulté est augmentée d'un niveau pour les Immortels ne possédant pas de Lune Noire. De plus, les Nephilim n'ayant pas de branche de Lune Noire gagnent une « puce » en Maudit — celle qui les contamine.

Boussole (ou Compas)

La Boussole est définie par six Caractéristiques « Orientées » correspondant aux directions cardinales (Septentrion, Midi, Orient, Occident, Zénith et Nadir). Chacune commence au niveau Pas Orienté. Quand le voyageur visite une Écume, en comprend l'enseignement et ouvre une Porte, la Caractéristique correspondant à la Porte gagne une « puce ». Le Compas a les mêmes Caractéristiques et celles-ci progressent de la même façon.

Les Larmes mordorées

Les règles pour se fabriquer une Nef à l'aide d'une Larme mordorée sont identiques à celles décrites précédemment, à cette exception près que l'on utilise le Ka de cette dernière (Peu Initié), et non celui du personnage, pour effectuer le rituel.

Les Larmes mordorées peuvent aussi servir de Boussole ; elles sont Peu Orientées dans toutes les directions. Elles ne progressent pas et ne peuvent servir à créer une Porte.

Les Sciences occultes

Dangerosité de la Substitution

Dès qu'il y a Substitution, le joueur doit effectuer un test avec la Prégnance en Caractéristique et la difficulté du Sortilège en difficulté – modifiée par Plans subtils.

Si le test est réussi, le joueur peut choisir l'élément du Plan subtil qui disparaît. Si le test est un

Connaissance du Temps subtil

Le MJ peut exiger des joueurs qu'ils testent la Tradition Plans subtils de leur personnage sur la Table universelle de résolution. On utilise alors comme Caractéristique le Ka dominant, la difficulté du jet étant la Prégnance du Plan subtil.

UTILISER LES INSTRUMENTS DU VOYAGE

À moins que cela ne soit précisé, le Compas et la Barge obéissent aux mêmes règles que la Boussole et la Nef. Pour toute autre action que celle de trouver un Pôle, le Compas doit être enfoncé dans le troisième œil (entre le front et l'arête du nez) et l'Immortel doit passer une minute en méditation.

Cartographie : en plongeant son regard dans sa Boussole, l'Immortel voit une carte apparaître. Tous les Akasha qu'il a visités depuis la création de sa Boussole y sont inscrits ainsi que les Portes qu'il a utilisées. Le Compas possède la même fonction avec les Anti-Terres.

Trouver un Pôle : la Boussole indique en permanence les six directions cardinales du Plan subtil dans lequel elle se trouve. Il suffit donc de suivre une direction pour parvenir au Pôle souhaité. Le Compas est un plus complexe d'utilisation. L'immortel doit l'enfoncer dans une partie du corps de son simulacre correspondant symboliquement à la direction choisie (cf. Compas et Directions Cardinales) et entrer en méditation. Après une minute, il a une vision fugitive du paysage du Pôle et sait, pendant une heure, dans quelle direction se diriger.

Ouvrir une Porte : un personnage qui souhaite ouvrir une Porte à l'aide de sa Boussole doit faire un test de Plans subtils avec, en caractéristique, l'orientation de la Boussole correspondant à la Porte et en difficulté, la Prégnance du Plan subtil.

La Nef peut aussi servir pour ouvrir une Porte mais elle ne fonctionne que dans certains Plans subtils (cf. La Nef).

Le test à effectuer est le même qu'avec la Boussole mais la caractéristique est toujours « Pas ».

Quel que soit l'instrument utilisé, il n'y a qu'un essai par personne. Si tout le monde échoue, il faut trouver la clef naturelle ou une autre Porte.

Créer une Porte : le voyageur qui trouve un Pôle sans Porte peut tenter d'en créer une si la Caractéristique de sa Boussole dans la direction est au moins « Peu Orientée ».

Il doit faire un test Difficile en Plans subtils avec, en caractéristique, celle de la Boussole correspondant au Pôle. Il n'a qu'un essai et s'il échoue la Boussole perd une « puce » dans la Caractéristique. S'il réussit, il crée définitivement une nouvelle Porte. Le personnage ne peut pas choisir le Plan subtil auquel conduira cette nouvelle Porte.

Voyager sur les Voies Fantomatiques : Lorsqu'un voyageur emprunte les Voies Fantomatiques il doit utiliser sa Boussole pour ne pas se perdre. Pour cela il doit faire un test en Plans subtils avec la Caractéristique du Zénith de la Boussole et la Prégnance du Plan subtil visé (en difficulté). Si le résultat est un Échec, le voyageur se perd et doit trouver un Plan subtil où accoster. Si c'est une Maladresse, la Caractéristique du Zénith perd une « puce ».

Nephilim et Barge : l'utilisation de la barge rend les Nephilim — exempt de Lune Noire — mal à l'aise. Il n'y aucune autre conséquence.

Nephilim et Compas : à chaque utilisation du Compas, les Nephilim exempts de branche de Lune Noire testent leur Ka avec leur Lune Noire — celle qui les contamine — en difficulté. S'ils échouent, la Lune Noire augmente d'une « puce » et de deux en cas de Maladresse.

LA SANTÉ

	Dégâts	Dégâts Élémentaires	À la sortie de Lune Noire	Mort du Plan subti	Réincarnation
Nephilim	Physiques et magiques	Physiques (sauf exception)	Seuls les dégâts magiques restent	Effet-Jésus, le simulacre est éjecté mais indemne	Oui (le Ka-Soleil est majoré d'un niveau si l'humain est un rêveur) deux « puces » de Ka pour se déplacer dans l'Akasha
Selenim	Physiques	Physiques et magiques	Seuls les dégâts magiques restent	Mort dans les Akasha ; Effet-Jésus dans les Anti-Terres et le Noyau perd une « puce »	Oui (tout humain) ; trois « puces » de sa réserve pour se déplacer dans l'Anti-Terre
Ar-Kaïm (non rêveurs) la Lune Noire)	Physiques et magiques	Physiques et magiques (si l'Ar-Kaïm a de	Seuls les dégâts magiques restent	Mort Son Cœur explose	Impossible
Humains (Non rêveurs)	Physiques	Physiques	Les dégâts restent	Cadavre éjecté	Impossible
Rêveurs (Humains et Ar-Kaïm)	Physiques et magiques	Physiques et magiques	Seuls les dégâts magiques restent	Éjecté mais en vie	Impossible

MALUS AUX IMMORTELS DÉPOURVUS DE LUNE NOIRE

Anti-Terre	Malus
Bourbiers	– 2 aux résultats à obtenir lors des tests de Sciences occultes et de Talents
Tourbières	– 3 aux résultats à obtenir lors des tests de Sciences occultes et de Talents Et Ombre sur un « 19 » ou un « 20 »

MALUS DE PRÉGNANCE

Prégnance	Malus aux résultats à obtenir lors des tests de Sciences occultes/de Talents
Peu Prégnant	– 1/0
Assez Prégnant	– 3/– 1
Prégnant	– 6/– 4
Très Prégnant	– 9/– 7

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES SCIENCES OCCULTES

NEPHILIM	AKASHA	ANTI-TERRE
Magie	Possible (Substitution)	Possible (la Difficulté des Sorts est augmentée de un niveau et Substitution)
Kabbale	Possible (la Difficulté de l'invocation est augmentée de un niveau pour les Mondes analogiquement éloignés)	Possible (la Difficulté est augmentée de un niveau quel que soit le Monde de la créature de plus l'Auspice change : +1 en féal et -1 en allié)
Alchimie	Possible (Formules d'Œuvre au Noir des Substances où le Nephilim est Compagnon en Œuvre au Blanc)	idem

SELENIM	AKASHA	ANTI-TERRE
Assouvissement	Possible sur tous les humains mais pas sur les habitants	Possible sur les habitants
Nécromancie	Impossible	Impossible
Conjuration	Impossible (sauf dans les Terres gastes mais la difficulté est majorée d'un niveau)	Possible (le malus de Prégnance est annulé dans les Tourbières)
Anamorphose	Possible (le coût est doublé)	Possible

AR-KAÏM	AKASHA	ANTI-TERRE
Charge Magique	Possible (temps doublé, deux fois par jour et par Akasha et Substitution)	Possible (temps doublé, deux fois par jour et par Anti-Terre et Substitution)
Talents	Possible (coût majoré de un et danger de Contamination avec les Talents de Lune Noire et d'Orichalque)	Possible (coût majoré de un)

HUMAINS	AKASHA	ANTI-TERRE
Bohémiens	Possible	Possible (à chaque essai, jet avec la Brume en Caractéristique et la Prégnance en difficulté, si il y a échec, le Bohémien devient Sapmulo)
Homoncules	Seule la Magie est possible (les règles sont identiques à celles des Nephilim)	S'il est utilisé, l'Homoncule devient Khaïba, brise son récipient et meurt.
Tekhnès	Possible	Possible
Pouvoirs synarques	Possible	Impossible

Échec, c'est un fragment important du Plan subtil qui disparaît. Si, de plus, le joueur commet une Maladresse, la Prégnance baisse d'un niveau.

Remarque : *pas de test si le joueur sacrifie une « puce » du Ka dominant de son personnage par Cercle du Sort lancé.*

Alchimie

CRÉATION D'UN LABORATOIRE

Pour créer son laboratoire, le Nephilim doit pratiquer l'Œuvre au Blanc et être Maître en Plans subtils. Le coût en points de Stase est multiplié par deux et les rituels nécessaires à sa fabrication sont majorés d'un niveau de difficulté. Pour ajouter un outil à son outil principal, le Nephilim doit être initié au Grand Œuvre.

CRÉATION DE SUBSTANCES

Le Nephilim qui a construit un laboratoire dans un Plan subtil peut fabriquer, au maximum, quatre substances par jour en Temps subtil du Ka-élément dominant dans le Plan subtil et des deux éléments neutres. L'opération est impossible pour les autres éléments. Si le Plan subtil n'est dominé par aucun Ka-élément, le nombre de substances maximum est de deux par Élément. Ces Substances ne fonctionnent que dans ce Plan subtil et ceux qui lui sont liés.

QUANTITÉ DE MATIÈRE SUBSTITUÉE

Cercle	Quantité
Premier	Difficulté x 20 kilogrammes
Deuxième	Difficulté x 2 mètres cubes
Troisième	Difficulté x 20 mètres de rayon

Note : *la Difficulté varie en fonction de la difficulté du Sort — Pas Difficile (1)… Très Difficile(5).*

Les Ar-Kaïm

Le Cœur astral

Le Cœur astral a les mêmes caractéristiques que le Cœur de l'Ar-Kaïm.

Sa forme est celle de son simulacre. L'Ar-Kaïm conserve ses Compétences et ses Caractéristiques, et ses vêtements sont toujours en adéquation avec le Plan subtil. Il ne peut changer de Plan subtil sans se réveiller.

Pour se réveiller, il doit réussi un test de Ka-Soleil Assez Difficile. Si ce test est un Échec, l'Immortel doit attendre son réveil naturel.

La charge

La charge spontanée ne fonctionne pas.

La charge analogique ne fonctionne que si l'Ar-Kaïm est Maître en Plans subtils.

Les règles sont identiques à la charge magique dans un Nexus. Le temps de charge est multiplié par deux. Le nombre de charges est limité à deux par jour de Temps subtil. Seuls les Ka présents peuvent êtres absorbés : tous les Ka-éléments dans les Akasha, Ka-Lune Noire dans les Bourbiers et l'Océan intérieur, Ka-Lune Noire et Orichalque dans les Tourbières et les Terres gastes, Ka-Soleil dans l'Océan intérieur. Les gains sont multipliés par deux dans l'Océan intérieur et la Mer fuligineuse.

La charge magique peut faire disparaître des Éléments du Plan subtil.

Talents

L'utilisation des Talents « élémentaires» peut faire apparaître de nouveaux Éléments dans les Akasha. Et l'utilisation des Talents de Lune Noire et d'Orichalque peut faire apparaître de nouveaux Ka dans les Anti-Terres.

Initiés et Plans subtils

Lorsque les Initiés voyagent dans les Plans subtils de manière non physique (rêves, drogues, construct…), ils se créent un « moi-rêvé » ou fantasmé. Les Caractéristiques de leur « moi-rêvé » sont égales à leur niveau d'Initiation – celui du simulacre pour les Immortels. Les Compétences qu'ils connaissent déjà sont égales à leur niveau en Plans subtils. Leurs Traditions restent identiques à ce qu'elles sont dans le monde profane.

Ils peuvent obtenir des bonus (aux Caractéristiques et aux Compétences) en fonction des drogues qu'ils utilisent et surtout en fonction de leur niveau en Plans subtils.

Note : *le MJ n'est pas obligé de suivre ces règles à la lettre. Elles ne sont là que pour donner une idée des capacités humaines dans les Plans subtils.*

Les Terres gastes

L'étendue des Terres gastes dans un Akasha se mesure avec la Caractéristique Honni, de Pas Honni (1) à Très Honni (5). Par défaut, un Akasha est Pas Honni.

BONUS DES INITIÉS RÊVEURS

Plans subtils	Apparence	Caractéristiques	Compétences
Profane	« moi-rêvé » (à déterminer l'entrée du Plan subtil)	Pas de bonus (sauf exception)	Deux liées au « moi-rêvé » à au niveau Compagnon
Apprenti	idem	Un niveau sur une au choix	Cinq liées au « moi-rêvé » au niveau Compagnon
Compagnon	possibilité de modifier sa taille, son poids, son sexe	Deux niveaux sur une au choix ou un niveau sur deux au choix	Cinq quelconques au niveau Compagnon deux au niveau Maître
Maître	Possibilité de modifier ses vêtements et de prendre l'apparence de quelqu'un	Quatre niveaux	Cinq au niveau Compagnon Cinq au niveau Maître

Contamination

Pour contaminer un Akasha, il faut mettre en contact de l'Orichalque — objet, créature ou Talent —, ou de la Lune Noire — fragment pur ou Talent — et un élément matériel de l'Akasha pendant plus d'une minute — en Temps subtil. Par matériel, on entend tout sauf les habitants et l'atmosphère.

S'il n'y avait pas encore de Terres gastes, elles apparaissent à l'endroit du contact et l'Akasha devient Peu Honni. Sinon, le MJ fait un test de Prégnance de l'Akasha avec la contamination en difficulté. Si c'est un Échec, la contamination augmente d'une « puce », si c'est une Maladresse elle augmente de deux « puces ». Si c'est une Réussite, elle diminue d'une « puce » et si c'est un Coup d'éclat, elle diminue de deux « puces ». L'Akasha ne peut pas descendre en dessous de Peu Honni de cette manière.

Si un Akasha a atteint le niveau Contaminé, le MJ fait un second test. En cas de Réussite, rien ne se produit. Un Échec indique une transformation en Anti-Terre. Les accès au monde profane restent inchangés ; en revanche, les accès aux autres Akasha disparaissent. Des Portes se créent, menant à des Anti-Terres proches de l'esprit des Akasha auxquels il était lié avant sa chute.

Le rituel lustral

Un Nephilim peut faire diminuer la contamination en sacrifiant son Ka dominant. Le joueur doit annoncer combien de « puces » il sacrifie puis tester le Ka dominant de son Immortel avec pour difficulté la contamination de l'Akasha. Les « puces » sont effacées. S'il réussit, la contamination perd autant de « puces » qu'il en a sacrifiées. Si le D20 indique un Coup d'éclat, la contamination perd deux fois plus de « puces ». S'il échoue, rien ne se passe. Si le joueur obtient une Maladresse, les Terres gastes assimilent le Ka et la contamination augmente du nombre de « puces » sacrifiées. Les Ar-Kaïm peuvent aussi effectuer ce rituel mais le coût en « puces » est multiplié par trois. Ce rituel peut être réalisé par plusieurs Immortels en même temps. Dans ce cas, les résultats se cumulent. C'est le meilleur moyen pour purifier entièrement l'Akasha — pour qu'un Akasha Peu Honni devienne Pas Honni, le sacrifice de dix « puces » simultanément est nécessaire !

LES MONDES DE KABBALE

Ce chapitre présente les mondes qu'explorent les Kabbalistes à la recherche de l'Agartha et de l'Unique. Chacune de ces autres réalités vous est présentée selon le format de description suivant.

- **Ambiance** : atmosphère du monde en général et sentiments que l'on peut ressentir lorsqu'on y voyage.
- **Souvenir** : le lieu, la quête ou l'objet emblématique du monde.
- **Géographie** : description géographique du monde.
- **Empereur** : son nom, sa description, son comportement.
- **Organisation sociale** : type de régime, relations entre les créatures.
- **Enjeu** : la quête que doit réussir le Kabbaliste pour espérer atteindre l'Agartha.

SOHAR, LE MONDE PARFAIT

Ambiance

Sohar est un monde de paix, d'harmonie et de splendeur. La nuit et le jour s'y succèdent, ou du moins c'est l'impression que le voyageur peut avoir, car nul n'a essayé d'y mesurer le temps. Les paysages sont grandioses, baignés par un soleil éclatant qui luit au centre d'un ciel bleu intense. Le climat est bien souvent clément, et, lorsqu'il est hostile, les habitants sont nerveux car ils pensent que le mauvais temps est annonciateur de funestes événements.

En Sohar, les montagnes sont rudes et escarpées, et l'herbe des verts pâturages ondoie sous la caresse du vent. La terre est fertile et le cycle de la vie y est proche de celui de la Terre. La nature y est même plus accueillante. Les animaux les plus communs sont herbivores, ils vivent en harmonie entre eux et avec les habitants de ce monde. Ces derniers ne sont pas végétariens pour autant : ils ne tuent les animaux que pour les manger et leur témoignent alors toujours un grand respect.

Souvenir

Le souvenir le plus marquant qu'un voyageur puisse avoir est la révélation du cycle solaire. Ce qu'on croit souvent être un soleil n'est que le char de feu de Tzebaoth qui sort des portes de l'aurore pour illuminer le monde. Lorsqu'il franchit les portes du crépuscule, la lumière disparaît pour laisser place aux ténèbres. Ainsi, lorsque Tzebaoth est invoqué, il délaisse le ciel de Sohar et ce monde connaît alors la nuit.

Géographie

On peut décrire Sohar selon ses quatre points cardinaux.

- Au **Nord**, des tribus menées par de grands guerriers semblent garder des lieux prodigues en révélations. Ces guerriers ont un corps de pierres précieuses et disent « garder les marches ».
- Le **Sud** est un pays de montagnes, balafrées par de grands canyons dont les profondeurs recèlent des jardins édéniques où les plantes sont splendides. Ces enclaves de végétation luxuriante sont gardées par de nobles guerriers en osmose

avec la nature — ils ne veulent pas que leurs jardins soient souillés par des étrangers sans scrupule. Le cœur de ces montagnes dissimule un temple étincelant qui est une étape primordiale pour la quête de Sohar.

- **L'Est** est couvert de forêts extraordinaires : les forêts de feu de Pharphar. Leur sol est couvert de braises et le voyageur téméraire qui souhaite fouler leurs ardentes étendues doit être assez robuste pour le faire pieds nus. Mais, au-delà de ses allures douloureuses, Pharphar est un lieu merveilleux où règne la plus haute harmonie élémentaire, en particulier dans ses cavernes toujours éclairées par les réseaux de racines de feu. Au bout du voyage, le marcheur peut distinguer les remparts de Pharphar.
- **L'Ouest** est un lieu de grand raffinement où l'on trouve des villes dédiées aux arts et aux plaisirs et au milieu de la nature, des vestiges d'anciennes constructions dont tous les habitants ont oublié l'existence. Celui qui sait déchiffrer les bas-reliefs et les inscriptions franchit une étape décisive dans sa quête de Sohar.

Le continent de Sohar est traversé par un réseau inextricable de fleuves et de rivières. Les voyageurs qui ont pu sillonner ce monde ont essayé d'en cartographier les méandres qui semblent représenter des idéogrammes mystiques. Parfois l'un des fleuves sort de son lit, changeant le tracé de l'idéogramme et bouleversant les conclusions des quêteurs. Mais il est sûr que ces cours d'eau convergent en un unique lac gigantesque, le Saphir mystique, qui, en son centre, abrite le majestueux palais de l'empereur Hakamiah. La nuit, cet édifice brille d'une lueur bleutée qui éclaire tout Sohar.

Hakamiah, Celui qui érige l'Univers, Celui qui donne la victoire

Élément : Tous. **Monde** : Sohar.
Contrat : Très Difficile.

Hakamiah est l'empereur de Sohar. Il est l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit de parcourir ce monde. Il est entouré d'une lumière aveuglante, ce qui le rend difficile à voir. Mais on sait qu'il ressemble à un homme doré aux traits parfaits.

Hakamiah a tout pouvoir sur les créatures de son monde. Il a une vision omnisciente de tous les faits présents, il détient de grands secrets sur les sources de puissance des Nephilim et sur tous leurs lieux et artefacts sacrés. Il est capable de manipuler les Champs magiques et d'opérer des changements et des convulsions dans le relief terrestre. Il peut aussi lancer des malédictions et des bénédictions à très grande échelle.

C'est un Suzerain capable de châtier tout Nephilim indigne des siens.

Organisation sociale

Sohar est régi par une organisation féodale. De grands seigneurs, guerriers ou diplomates, dirigent leurs fiefs, eux-mêmes subdivisés en une multitude de parcelles gérées par des nobliaux plus ou moins puissants. Tous ces dirigeants sont indéfectiblement fidèles et loyaux à l'empereur. Peut-être y a-t-il eu des révoltes ou des guerres, mais tous ont oublié. Seul Hakamiah se souvient.

Tous les habitants de Sohar sont tenus par un code de l'honneur strict qui est chaque fois différent selon les contrées dans lesquelles se trouve le voyageur. Il doit donc prendre garde durant son périple de ne pas vexer, voire offenser les habitants qu'il rencontre. En effet, les habitants de Sohar ne sont pas portés par les passions : ils réagissent rarement sous le coup de l'émotion, mais ils sont très susceptibles sur leur code de l'honneur. De même, entre eux, seul le respect de ces grands principes compte et c'est en les respectant qu'ils peuvent espérer progresser dans la stricte hiérarchie sociale de Sohar.

Enjeu

L'enjeu de la quête de Sohar est la contemplation du Saphir mystique. Certains voyageurs négligents ont pensé que le Saphir mystique et le grand lac qui porte le même nom ne faisaient qu'un. Mais c'est une erreur : pour arriver à la révélation de Sohar, il faut aller au-delà des faux-semblants et ne pas se laisser piéger par les apparences. Quelques Kabbalistes errent encore autour du lac, sous le regard mi-narquois, mi-apitoyé de la cour de l'empereur. Mais en réalité, l'enjeu est de trouver le fameux Saphir mystique et d'être assez prêt pour pouvoir survivre à sa contemplation. Des indices sont disséminés un peu partout dans Sohar et seul le voyageur attentif et clairvoyant pourra trier le bon grain de l'ivraie et discerner la vérité au milieu du mensonge pour accéder à l'illumination.

Zakaï, le monde pur

Ambiance

Le voyageur qui arpente Zakaï ressent deux émotions différentes. La première relève de l'admiration et du respect que l'on ressent devant la pureté et l'harmonie de ce monde. Tout y est gai, frais : c'est un monde de calme et de sérénité mêlée de joie. Les paysages sont verdoyants, les forêts luxuriantes et au bout du chemin, régulièrement, on peut apercevoir de petites collines fleuries. Zakaï est un monde printanier, et de ce fait, très fragile. La seconde émotion est un mélange subtil de chagrin et de mélancolie devant ce monde autrefois si pur et aujourd'hui souillé et violé. Une partie de Zakaï est à présent dévastée par ce qu'on appelle les Terres gastes. Ce sont des lieux de mort et de désolation, où la vie ne peut naître : couverts de poussière grisâtre, comme de la poudre d'os, ils sont plongés dans une nuit éternelle qui ne recouvre que quelques souches d'arbres décrépis et des restes des pérégrins qui ont osé s'y aventurer.

Souvenir

Aux confins de Zakaï, sur une lande battue par les vents, près des majestueuses falaises qui en marquent la limite se trouve la tête de Bran. C'est une immense tête en pierre émergeant du sol, recouverte d'herbe verdoyante. On raconte que ce serait un artefact très puissant qui garantirait l'équilibre de Zakaï et son lien avec la Terre. Mais nul n'a vraiment réussi à comprendre son fonctionnement ou son but. Le malheur est qu'elle se désagrège lentement sous l'effet de l'érosion des Champs magiques de Zakaï. Elle rappelle ainsi aux voyageurs les erreurs de leurs prédécesseurs qui ont causé cette blessure.

Géographie

La géographie de Zakaï est floue et mouvante et personne n'a réussi à en tracer une carte. Les enchantements sont si puissants que la nature bouge imperceptiblement. Pourtant, on peut distinguer trois grands lieux, disposés en cercles concentriques.

- Le premier est le monde de Zakaï proprement dit avec ses paysages idylliques. Il commence avec les falaises abritant la **tête de Bran** et finit à la frontière des Terres gastes. Le voyageur ne peut en sortir pour aller plus loin que s'il est bien décidé à mener la quête de ce monde jusqu'à son terme. Tout pérégrin dilettante qui ne vient que pour chercher la paix et la tranquillité et pour « voir du pays » ne peut jamais dépasser ce lieu, néanmoins fort intéressant en lui-même. En effet, on peut y trouver beaucoup de lieux et de créatures mythiques. Leurs habitants sont très proches des créatures féeriques telles que les conçoivent les humains. Tout voyageur patient traverse impérativement la Forêt sombre qui est peuplée de créatures étranges et dont on raconte que les arbres sont vivants. Beaucoup de Nephilim, dit-on, sont retenus prisonniers dans cette forêt. Il peut aussi découvrir l'île des pommiers qui semble être, selon quelques récits, la véritable île d'Avalon. Pour aller sur cette île, il faut que le voyageur franchisse d'immondes marécages infestés de dangereuses créatures, trouver un passeur sachant vaincre l'opaque brume qui encercle le lieu magique. Au bout de ces quêtes, le pérégrin doit franchir des montagnes aux cimes nuageuses et enneigées et découvrir l'autre côté, les Terres gastes.
- Les **Terres gastes** constituent la seconde zone géographique de Zakaï. Il y fait toujours nuit, il n'y a nulle part où se cacher, quelques souches d'arbres parsèment une plaine désespérément immense où il n'y a rien, mis à part les créatures ignobles qui exécutent les voyageurs indignes ou imprudents. Tout au long du chemin, sur les arbres morts, des pendus, voyageurs ayant échoué, se balancent au gré d'un petit vent rappelant que celui qui échoue ne trouve que la mort au bout du voyage.
- Au terme de ce périple, si le voyageur est encore vivant, il pourra contempler le **pilier de Zakaï** : le château de l'empereur. En en franchissant le seuil, il doit savoir qu'il lui faudra trouver un moyen de guérir le Roi pêcheur.

Éloath Daath, le Mystère des cinq plaies, le Roi pêcheur

Élément : Tous. **Monde** : Zakaï.
Contrat : Très Difficile.

Éloath Daath est l'empereur de Zakaï. Il est l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit de parcourir ce monde. Il aime à prendre l'apparence d'un roi-chevalier haut comme une montagne, assis sur un trône taillé dans la roche, ou celle d'un vieillard fragile assis au bord d'une rivière.

Il commande à toutes les créatures de son monde et peut leur donner l'ordre qu'il désire. Il règne sur le temps, les créatures anciennes, les Akasha et tous les vestiges et les traces, matérielles comme immatérielles, laissées par les Nephilim.

C'est un Suzerain capable de châtier tout Nephilim mettant en péril le monde magique.

Organisation sociale

Les habitants de Zakaï ont une mentalité très proche de celle de l'époque arthurienne. Les valeurs prédominantes sont la courtoisie, le dépassement de soi et la loyauté. Ainsi, les habitants ne manquent jamais à leur parole, ils ne trahissent que rarement celui à qui ils ont juré loyauté, et s'ils le font, ils le préviendront. Mais cela ne les empêche pas de toujours vouloir montrer leur valeur. Ils s'affrontent régulièrement lors de combats loyaux et ritualisés, à la manière des joutes chevalières, pour démontrer leur puissance. Face à la gent féminine, ils montrent toujours un respect sans limite, protégeant la veuve et l'orpheline. Le voyageur, pour être respecté, doit prouver sa valeur et tisser des liens de fidélité et d'entraide mutuelle. Les habitants ayant juré fidélité viendront toujours à l'aide du voyageur qui mérite leur soutien. Mais s'il vient à se montrer vil et veule, ils le rejetteront et ne l'intégreront jamais à leur communauté. C'est un monde où tous les instincts, comme la violence et la passion, sont présents et acceptés mais canalisés dans des rites stricts et intangibles.

Enjeu

La quête de Zakaï réside dans la guérison du Roi pêcheur et par là même, du monde. On ne peut pas non plus oublier le lien fondamental tissé entre Zakaï et le Graal. Certains pensent que seul ce dernier peut guérir le Roi pêcheur, d'autres que c'est justement en accomplissant cette guérison que le Kabbaliste trouve le Graal et atteint l'Agartha. Ces questions sont jusqu'à présent restées sans réponse

et c'est au cœur du mystère impliquant Jésus, la lance de Longinius, le Graal, le Roi pêcheur et Zakaï que doit se plonger le Kabbaliste. La réponse ne se trouverait-elle pas dans le mystère de la Chute, inlassablement répétée dans un éternel recommencement à travers les histoires de Jésus et du Roi pêcheur, tous deux blessés par le métal honni ?

MEBORACK, LE MONDE DE L'ÉQUILIBRE

Ambiance

Meborack est un monde inspirant avant tout la régularité implacable d'une horloge. Jour et nuit ont une égale durée, et cinq lunes, visibles de nuit comme de jour dansent en un ballet fluide. Les habitants de Meborack l'utilisent pour mesurer le temps. La météorologie y est une science particulièrement simple, puisque le temps qu'il fait est toujours prévisible : la pluie tombe tous les dix jours, la neige tous les six mois, une tempête traverse l'empire tous les deux ans, à la même date, etc. Toute la végétation est organisée en cycles complexes mais réguliers.

Pourtant, cette magnifique régularité, qui semble porter tout l'équilibre de Meborack est d'une extrême délicatesse. Tous les cycles sont liés entre eux, et un acte malheureux déréglant un cycle fragile peut mettre en péril le subtil métronome qu'est ce monde de Kabbale.

Souvenir

Tous ceux qui ont visité Meborack et qui évoquent leur voyage à ceux qui n'y sont jamais allés commencent toujours leur récit de la même façon. Ils expliquent que ce monde est un gigantesque continent circulaire qui flotte sur un océan sans limite — certains Hydrim résolument déraisonnables ont traversé ce continent par le dessous ! Cette particularité de Meborack entraîne un fait de société non moins étrange : les habitants de ce monde veillent scrupuleusement à ce que les masses soient réparties à la surface du continent, pour empêcher que celui-ci ne se déséquilibre et sombre dans l'océan sans fond.

Géographie

Le continent de Meborack s'étend selon des cercles concentriques.

- À la périphérie du continent se trouve une ceinture de petites îles connues pour abriter des refuges de pirates sans foi ni loi qui tentent vainement de pervertir l'équilibre de Meborack. Sans doute est-ce pour cela qu'on les a rejetés à la périphérie. Une de ces îles, la plus imposante, est couverte par un impressionnant labyrinthe dans lequel vit le Minotaure. Il existe un labyrinthe symétrique sur la face immergée de l'île.

Nyamalat, Celle qui comprend, la Gardienne de la Balance Cosmique

- Après un premier périmètre de rivages, le voyageur découvre l'**Anneau extérieur**. Il s'agit d'un ensemble de cités-états de petite taille, circulaires également, entourées de champs que cultivent méthodiquement des paysans.
- Puis vient une gigantesque étendue de forêt sauvage, l'**Anneau Sauvage**. Il faut au voyageur à pied au moins une semaine pour traverser cet inextricable enchevêtrement, ou plutôt devrait-on dire tissage, de ronces et de racines d'arbres hétéroclites.
- En sortant de cette forêt démesurée, le voyageur entre dans l'**Anneau médian**. Celui-ci est fait d'une seconde série de cités-états, distantes les unes des autres de plusieurs centaines de kilomètres, mais reliées entre elles par de gigantesques ponts et aqueducs. La taille de ces cités surprend toujours le visiteur : elles sont proprement gigantesques. Concentrant plusieurs millions d'habitants, couvrant des milliers de kilomètres carrés, les vies entières de centaines d'hommes ne suffiraient pas pour arpenter leurs interminables avenues et leurs rues et ruelles labyrinthiques.
- Après l'Anneau médian vient le **Désert lumineux**, ainsi appelé parce que la blancheur éblouissante de son sable aveugle le voyageur du simple effet de la réverbération du soleil. C'est un désert extrêmement chaud — le seul endroit du continent où il ne pleut jamais. Parfaitement hostile, il recèle pourtant mille créatures qui pourront être d'un grand secours au Kabbaliste, telles que les célèbres Sphères du Désert lumineux.
- Enfin, vient le centre de l'empire, son joyau : **le pic des Palais sublimes**. C'est un enchevêtrement d'édifices aux fières colonnades qui, semble-t-il, ont été construits les uns sur les autres, apparemment dans le désordre le plus complet. Des lacs artificiels, portés par de vastes bassins de pierre sont reliés aux palais grâce à des poutres de marbre suspendus dans le vide. Et à travers les constructions serpente un réseau complexe d'escaliers étroits. Tous semblent mener au palais grandiose de Nyamalat, dardant fièrement vers le ciel tours et flèches, mais il est toujours extrêmement difficile de trouver le bon escalier permettant d'accéder au centre du pouvoir. Le pic des Palais sublimes paraît totalement instable. L'enchevêtrement improbable des palais est tel qu'un simple coup de vent semble pouvoir tout faire basculer dans le vide. Et pourtant, tout tient mystérieusement en équilibre.

Nyamalat, Celle qui comprend, la Gardienne de la Balance Cosmique

Élément : Tous. **Monde** : Meborack.
Contrat : Très Difficile.

Nyamalat est l'impératrice de Meborack. Elle est l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit cette voie. Elle est établie dans son monde, et ne quitte pratiquement jamais son palais du pic des Palais sublimes. Parvenir jusqu'à elle, découvrir le juste chemin à travers le dédale des escaliers du pic est d'après certains Kabbalistes une quête en soi.

Nyamalat se présente sous la forme d'une femme habillée d'azur. Elle porte dans la main gauche une sphère d'or, et tient une balance dans sa main droite. Que celle-ci penche trop à gauche ou à droite, signifie qu'elle est contrariée, et son interlocuteur se retrouve instantanément au pied du pic.

Nyamalat a un pouvoir absolu sur toutes les créatures de son monde. Elle manipule les passions, lit dans les méandres de l'avenir et les destinées de chacun. Ses pouvoirs de guérison du corps, de l'esprit et de l'âme sont sans limites. De plus, elle connaît les forces et les faiblesses de chacun, talent qu'elle exploite afin d'échafauder de subtils plans permettant d'insuffler équilibre et stabilité dans les conflits qui traversent l'univers.

Nyamalat est une Suzeraine douce et sa compassion est infinie. Mais gare à sa colère, car elle est à la mesure de sa compassion.

Organisation sociale

Meborack est un empire administré par une impressionnante armada de fonctionnaires, dont les plus prestigieux sont les Astrochrones. Mais cette administration est décentralisée dans une myriade de cités-états indépendantes. Celles-ci sont gouvernées conjointement par des fonctionnaires impériaux et des Magistrats élus par une assemblée de citoyens.

Les citoyens sont répartis parmi différentes castes. L'unité interne de celle-ci est toujours difficile à identifier. Par contre, à l'échelle du continent, il y a très exactement le même nombre de citoyens dans chaque caste.

Outre les citoyens vivent les esclaves. Ceux-ci ne sont pas nécessairement dévolus aux tâches ingrates. Certains sont même de proches conseillers de l'impératrice, ou rédigent son courrier qui a force de loi sur tout l'empire. Par contre, ils ne peuvent rien posséder, et ne participent pas aux assemblées citoyennes.

Les Astrochrones sont les fonctionnaires les plus craints de l'empire, car leurs décisions priment sur toutes les autres, hormis celles de l'impératrice. En effet, ceux-ci lisent dans les astres quels sont les cycles en cours, et accordent le rythme de l'empire à ces cycles. En outre, ils veillent à la parfaite répartition des masses à la surface du continent afin d'empêcher que celui-ci ne sombre. Les Astrochrones sont des êtres vêtus de rouge et d'or. Leur main droite est remplacée par une balance, et le cadran d'une montre — l'horlogerie est la spécialité de Meborack — est fiché dans leur front.

Enjeu

La quête de Meborack est celle de la Balance Cosmique. Il existe dans les tréfonds du pic des Palais sublimes une balance colossale, composée d'un complexe système d'engrenages de cuivres et de balanciers. Ses plateaux en perpétuelle oscillation représentent l'équilibre des forces qui travaillent le

cosmos, et qui auraient été rompues par la chute du météore maudit.

La contemplation de cette merveille du monde, et la compréhension de ses subtils mécanismes d'horlogerie permettent au Nephilim de comprendre toute la complexité des lois de Meborack. Celles-ci engagent le Kabbaliste à considérer qu'il n'existe pas d'acte anodin. Tout acte a des conséquences qui, si petites soient-elles, influencent l'Univers.

ARESH, LE MONDE DE LA FUREUR

Ambiance

Aresh est un monde de violence et de tuerie où retentit en permanence la rumeur sourde du fracas des armes. Des armées titanesques s'affrontent sans cesse pour quelques mètres de terrain. Aucune motte de terre n'est autant gorgée de sang que celles venant de ce monde de fureur.

Aresh est une immense terre ruinée par une éternité de guerres. À l'horizon, tout n'est que ruines fumantes que la bruine ne parvient pas à éteindre. Le sol boueux est sillonné par les pas réguliers des légions partant à la bataille, ou en revenant décimées et broyées. Et nul ne saurait dire si ces légions sont victorieuses ou non. Mais cela n'a aucune importance, puisque la victoire ne compte pas. Seul compte l'affrontement.

Nul ne sait quand ont commencé les combats, quand le premier glaive a été plongé dans les chairs molles pour en ressortir ensanglanté. Nul ne sait pourquoi cette folie meurtrière s'est poursuivie avec une telle obstination. D'aucun prétendent que tous ces massacres ne sont en fait qu'un prélude à une symphonie de destruction plus importante encore.

Aresh est un gigantesque champ de bataille.

Souvenir

Que retiennent ceux qui ont sillonné Aresh ? La fureur des combats ? L'exercice sournois d'une tactique devenue infaillible ? Paradoxalement, ce n'est jamais l'horreur de la guerre que les voyageurs évoquent, mais sa grandiose beauté. La fureur des combats est si totale qu'elle en devient symphonique. Et cette sinistre symphonie n'est belle que parce qu'elle exprime dans toute sa pureté l'honneur poussé dans ses derniers retranchements.

Car ce qui caractérise les habitants d'Aresh est autant leur ardeur à la tuerie que leur indéfectible sens de l'honneur, leur inébranlable droiture. Même à un contre cent, un habitant d'Aresh ne désertera pas son poste. Et il en emportera plus d'un dans la tombe.

Géographie

Aresh est constitué de quatre continents se rejoignant en des détroits que les impératifs stratégiques ont transformé en hauts lieux de guerre. Une lune lenticulaire plane en une trajectoire chaotique à quelques centaines de mètres du sol, déversant régulièrement son flot de combattants, ou repoussant des assaillants comme une forteresse mobile. Chacun des continents est contrôlé par une armée portant fièrement l'étendard d'un Élément. Les légions de la Lune sont stationnées sur le satellite qu'elles ont ravi aux guerriers de la Terre il y a bien longtemps.

Aresh est sillonné de centaines de routes pavées, construites au cours des guerres pour acheminer hommes et matériel. Elles sont scrupuleusement entretenues, et des relais destinés à faciliter la course des messagers qui parcourent Aresh sont disposés régulièrement.

Aux frontières des quatre continents sont érigés de puissants réseaux de fortifications, dont beaucoup sont très régulièrement assiégées. Les habitants d'Aresh ont dû trouver un moyen de se protéger des assauts lunaires : ceux-ci venant de la lune à la trajectoire imprévisible, il est impossible de construire contre ses armées des forts. Aussi les ingénieurs d'Aresh ont-ils appris à construire des fortifications mobiles. Il s'agit d'édifices cyclopéens montés sur des chenilles mises en mouvement par les efforts de centaines d'esclaves qui poussent des engrenages de bois. À l'origine, ces forteresses n'étaient construites que pour se protéger des attaques aériennes. Mais les stratèges ont bien vite découvert leur utilité comme force d'appoint sur toutes sortes de champs de bataille. Les différents continents ainsi que la lune reflètent les différentes tactiques employées par les cinq armées qui se déchirent Aresh.

- Le continent du Feu, **Puria**, voit son cœur occupé par de grandes forges qui fournissent des instruments de mort aux légions infernales.
- **Udria**, le contient de l'Eau, est percé de centaines de canaux sur lesquels naviguent des vaisseaux chargés de troupes.
- **Aeria**, le continent de l'air, est le moins riche en troupes. Mais il abrite les meilleurs chercheurs d'Aresh, qui conçoivent les machines de siège les plus destructrices et les plus perfides qu'on puisse imaginer.
- **Gëïa** est le continent de la Terre. Jadis, les forces de Gëïa maîtrisaient également la lune, mais l'ont perdue. Une part du continent a depuis été maudit et il est devenu la sinistre Forêt de Basalte. Gëïa est couverte de forêts dissimulant des guerriers rompus à la guérilla. Gëïa est le seul continent d'Aresh à n'être pas fortifié, et pour cause, ses forêts doivent être considérées comme de gigantesques pièges. • Enfin, la lune **Selenia** abrite les terribles armées lunaires. La lune est lenticulaire, et seule sa face supérieure est habitée. Elle est couverte d'une végétation grisâtre dont les piètres qualités gustatives sont peut-être à l'origine de l'extrême cruauté des armées de Selenia.
- La **Forêt de Basalte** est une île hostile située à la jonction des

quatre continents. Mesurant plusieurs centaines de kilomètres dans sa plus grande longueur, elle est couverte d'arbres de pierre vivants qui furent jadis des combattants. Ils se livrent à de grotesques combats à l'aide de leur appendice griffu pour un dérisoire espace vital. Au centre de cette île se trouve une clairière où se dresse un monolithe de basalte gravé d'étranges écritures que gardent des Lampes vivantes. On dit que ce bloc de pierre recèle une Invocation d'une extrême puissance. Mais aucun Kabbaliste ayant tenté de déchiffrer l'énigme n'y a survécu.

Tsadael, Emblème du delta, le Guerrier suprême

Élément : Tous. **Monde** : Aresh.
Contrat : Très Difficile.

Tsadael est l'empereur d'Aresh. Il est l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit la voie de ce monde. Il a l'apparence d'un guerrier au torse nu, dont l'impressionnante musculature est couverte de cicatrices formant des motifs ésotériques. Ses membres sont enfermés dans des pièces d'armure noire hérissées de pointes et de lames. Son visage est dissimulé par un casque surmonté d'énormes cornes.-Tsadael a un pouvoir absolu sur son monde. C'est lui qui orchestre les perpétuels affrontements qui s'y déroulent. Mais ceux-ci ne sont pour lui qu'un entraînement pour un combat plus grand encore. Un jour, ses armées déferleront, et rien ne résistera à leur passage. Parfois, il intervient dans les conflits, lorsque la violence de ceux-ci risque de mettre en péril l'équilibre et la cohésion d'Aresh. Tsadael n'accorde de valeur qu'à l'honneur, la droiture et le dépassement de soi. Pour lui, l'univers est un adversaire qu'il faut combattre pour le plier à sa volonté. Et quiconque partage cette conception est digne d'intérêt. Les autres ne sont que de futurs vaincus.

Organisation sociale

Aresh est une grande caserne. Toute la société y est militarisée, et tous ont des liens avec l'armée. C'est un pléonasme de dire qu'on effectue son service militaire, puisque de sa naissance à sa mort, l'habitant d'Aresh est au service des armées. Tous les métiers sont organisés en grades, qui sont tatoués sur la peau des habitants. Outre les corps de métiers, la société d'Aresh est organisée en clans familiaux. Ceux-ci sont dirigés par un patriarche qui veille au respect scrupuleux des règles de l'honneur. Et toute infraction se règle dans le sang.

Enjeu

Chaque armée d'un continent a un champion, réputé invincible. Le Kabbaliste doit découvrir au cours des gigantesques batailles et auprès des habitants et des légendes d'Aresh quel est leur point faible. Il doit alors vaincre l'un après l'autre ces champions en combat singulier et rituel, au centre de la cour des forteresses imprenables des différents patriarches. Une fois qu'il a défait chaque Champion, il doit défier l'empereur en duel et gagner. Ce duel ne sera pourtant mortel pour aucun des deux protagonistes. Si le Kabbaliste est vaincu, il vivra dans un opprobre tel qu'il ne pourra plus jamais fouler le sol d'Aresh, car le regard ironique et condescendant de ses habitants lui sera totalement insupportable. Si l'empereur est vaincu, il ouvre les portes de sa forteresse au Kabbaliste qui en deviendra l'hôte privilégié à jamais. Il aura le droit de constituer sa propre armée et de prendre part aux joutes belliqueuses d'Aresh en tant que chef de guerre. Mais il pourra aussi méditer à jamais dans la forteresse de l'empereur sur les causes, les conséquences et le bien fondé de ces perpétuels affrontements, accédant ainsi à la plus haute méditation.

Pachad, le monde de l'Apocalypse

Ambiance

Pachad est un monde impitoyable, cruel, sanglant et douloureux. L'honneur n'y est que rarement respecté et bien souvent, tous les coups sont permis. Les habitants se pourchassent, se torturent, se trahissent, s'assassinent, s'emprisonnent. Ou alors, ils se vautrent dans la luxure la plus totale. Pachad est aussi le monde du chaos et de l'intempérance. Le voyageur doit choisir de se laisser porter, sans juger, sans résister, pour pouvoir renaître après avoir atteint le fond de la déchéance. Tout ce que le monde occulte peut avoir laissé de déchus, de déçus et de perdus se retrouve à Pachad, cherchant la renaissance dans l'ivresse de l'horreur.

Le ciel est toujours sombre, oscillant entre le noir profond et le pourpre. On y entend sans cesse un bruit de fond, qui finit par devenir franchement irritant, puis terrorisant lorsque l'on se rend compte que ce sont les cris incessants des torturés. Le paysage est toujours désolé, mis à part dans les cités, où les architectures sont biscornues, surchargées et à la limite du mauvais goût. Pachad est un immense tableau de Jérôme Bosch où tout édifice est en style gothique flamboyant.

Souvenir

Au pays des Hommes-arbres, il existe un arbre, haut de plusieurs dizaines de mètres, dont les branches sont des structures métalliques hérissées d'aiguilles sur lesquelles des créatures sont empalées : l'Arbre de Vie révélé. Ils sont traversés de part en part par ces pieux et la douleur qu'ils ressentent ne trouve son expression que sur les traits de leur visage. Ils sont figés dans un long cri inaudible, inassouvi, éternel. Le seul vœu que peut formuler le spectateur de cette horreur c'est que le torrent de hurlements prenne vie et s'échappe enfin de leurs lèvres.

Nul pérégrin n'a pu oublier ce spectacle, ni d'ailleurs le gardien de cet arbre abject : le Seigneur de douleur, Celui qui veille sur l'empire des sens. C'est une créature immense, qui se tient toujours dans l'ombre, ce qui ne permet de percevoir que quelques détails de son anatomie, détails largement inquiétants. Son corps énorme est caparaçonné de métal, des lames acérées surgissent sur toute sa surface et ses yeux luisent dans l'ombre comme des braseros qui ne parviennent pas à illuminer son visage.

Géographie

Pachad est traversé par quatre fleuves dont on raconte qu'ils ont la même source, nommée Ava qui est réputée comme un lieu de grand mystère et de grand pouvoir. Ces quatre fleuves divisent le monde en quatre parties. Les rives de ces fleuves sont paisibles, bordées de petits villages tout à fait banals. Ce n'est qu'en s'enfonçant à l'intérieur des terres que le Kabbaliste appréhende la véritable nature de Pachad.

- La première partie du monde, **Quazirm**, est faite de grandes cités, au niveau de vie exceptionnel, couvertes de palais plus extravagants les uns que les autres, dans lesquels une foule avide de plaisirs se laisse entraîner dans un océan de délices. Tous les caprices, tous les travers, tous les fantasmes peuvent y être vécus et assouvis. Il suffit de s'entendre avec les maîtres des lieux, qui feront tout leur possible pour satisfaire les curieux. On ne les voit quasiment jamais mais tout le monde sait que les palais leur appartiennent et que rien de ce qui s'y passe n'est un hasard car ils contrôlent tout.
- La deuxième partie du monde, **Phoenyss** est elle aussi très urbaine. Ce sont des cités qui ressemblent, de loin, aux précédentes. Mais l'ambiance y est différente. Tous savent que celui qui gouvernera les cités sera immensément puissant. C'est donc

une lutte perpétuelle pour le pouvoir que se livrent les habitants. Empoisonnements, assassinats, manipulations politiques, exécutions publiques, tous les coups sont permis pour s'emparer des rênes du pouvoir. Chaque nouveau visiteur est scruté, espionné, et généralement éliminé car jugé trop dangereux. Pourtant, pour le voyageur, ces intrigues semblent si vaines et le pouvoir si illusoire qu'il ne se voit pas comme un candidat dangereux, bien que les comploteurs ne soient généralement pas de cet avis.

- La troisième partie du monde, **Neden**, semble être un domaine paisible et même paradisiaque. La végétation, sans être luxuriante et exotique, est harmonieuse et puissante, colorée et chatoyante. C'est le seul endroit de Pachad où le ciel est bleu. Les habitants sont accueillants, sympathiques. Ils ne rechignent jamais à inviter à leur table fournie le pérégrin qui passe dans leur domaine. Mais ce n'est pas le seul aspect de cette région. À intervalle régulier, cette contrée paisible se change en un endroit abominable : tout signe d'habitation civilisée disparaît, les lacs se transforment en charniers vivants, où des cadavres essaient d'attirer à eux le voyageur imprudent, les cours d'eau sont de sang, les architectures d'ossements, le ciel est d'un rouge sombre angoissant. Des créatures terrifiantes sillonnent ce territoire à la recherche d'êtres isolés ou de voyageurs solitaires, pour les attraper et compléter cet endroit de cauchemar. Le voyageur qui s'y retrouve piégé est la proie d'une chasse terrible.
- Enfin, la quatrième partie de Pachad est l'immense **désert de Kesh**. Parfois, le voyageur trouvera une oasis où il devra prouver sa valeur aux habitants, les Nephrem : ces derniers sont des chasseurs. Ils poursuivent, jour et nuit, durant toute leur vie, les créatures abjectes qui peuplent le désert. Chevauchant des montures ressemblant étrangement à des fourmis géantes, ils chassent les démons du désert et des monstres comme les scorpions géants à tête humaine et de la taille d'un mammouth. Ils n'ont que peu de vivres et doivent se rationner. C'est pourquoi, tout voyageur qui réclame l'hospitalité doit prouver sa valeur et les aider durant une chasse. S'il en est incapable, il se retrouve ligoté à d'immenses chaînes pour servir d'appât aux monstres. On raconte aussi qu'au sein de ce désert vit Shaï-Hulud, le Gardien des Terres rares.

Le palais de l'empereur est à **Ava**. Le souverain y vit avec sa cour décadente qui se livre devant lui à toutes les débauches possibles et imaginables. Mais l'empereur reste toujours de marbre et il attend. Nul ne sait vraiment ce qu'il attend, mais l'on chuchote que cela aurait un rapport avec l'Apocalypse.

Harabel, le Roi mendiant, Celui qui attend l'Apocalypse

Élément : Tous. **Monde** : Pachad.
Contrat : Très Difficile.

Harabel est l'empereur de Pachad et par là même, l'archétype de ce à quoi doit tendre le Nephilim qui choisit de parcourir ce monde. Il ressemble à un mendiant couronné à l'expression désabusée mais charismatique. Certains prétendent l'avoir rencontré sous la forme d'un ermite à longue barbe.

Il a un pouvoir absolu sur toutes les créatures de son monde. Il règne sur les cauchemars, toutes les formes de dégénérescence et de corruption, sur tout ce qui est refoulé, secret et indicible. Il incarne les terreurs des Nephilim et de tous les êtres en général, les mutations et il a le pouvoir de rendre fou ou Khaïba.

À la fois vengeur et miséricordieux, cynique et généreux, c'est un personnage ambigu. C'est un Suzerain capable de châtier tout Nephilim se montrant indigne des siens.

Organisation sociale

L'organisation sociale de ce monde est de type oligarchique. Quelques nantis gouvernent pour le bien, ou le mal, de tous les autres. Les habitants de Pachad ont tous les défauts possibles : voleurs, menteurs, fourbes, méchants, sournois, cruels..., mais ils ne sont pas lâches. Ils n'hésitent jamais lorsqu'il faut agir.

Pachad est un monde d'oppression, du plus fort sur le plus faible, du plus rusé sur le plus bête. L'esclavage y est monnaie courante : partout, des marchés aux esclaves exhibent des créatures malchanceuses, ou victimes d'un complot. Des Kabbalistes se retrouvent aussi parfois prisonniers, esclaves de créatures infâmes qui leur font subir des sévices peu enviables. L'assassinat est aussi très courant. On tue pour survivre, pour se nourrir, pour éliminer un gêneur ou pour se distraire.

Enjeu

Pachad est une jungle où le Kabbaliste doit survivre, pas forcément en employant toujours la force, et où il doit aller jusqu'au bout de l'horreur. La quête de ce monde est celle de l'Apocalypse. Le Kabbaliste doit arpenter le monde de Pachad, l'observer sous tous ses angles, subir tous les outrages et s'avilir pour mieux comprendre où est la vraie voie. Une fois ce voyage initiatique accompli, il doit remonter l'un des fleuves pour trouver Ava, la Source. Il ne pourra la trouver que s'il est prêt, c'est-à-dire qu'il a compris que l'Apocalypse sera une révélation, et qu'il lui faudra aller jusqu'au bout pour la mériter. Il arrivera dans un état lamentable, physique comme spirituel, devant le palais de l'empereur et il lui faudra trouver ce dernier. S'il lui révèle quelque chose de nouveau sur l'Apocalypse, l'empereur le mènera à l'ultime source d'Ava et il pourra s'immerger dans son eau mystique d'où il renaîtra. La Source de jouvence est la clef de la quête de Pachad.

AUTRES MONDES

FAUX-SEMBLANTS

Les réalités exposées dans cet article sont considérées par les initiés comme des cas à part parmi les Akasha bien qu'il n'en soit rien.

Les Espaces cybergnostiques

Les Espaces cybergnostiques sont créés, puis ancrés dans les Champs solaires, grâce à des programmes informatiques. De nos jours, seuls les Synarques possèdent le savoir adéquat pour concevoir de tels espaces.

Dans l'Océan intérieur, en Vision-Ka, les Espaces cybergnostiques apparaissent sous la forme de bulles de Ka-Soleil semblables aux Akasha à ceux qui s'en approche par hasard — leur lumière est très faible. En vision normale, ils épousent le paysage que revêt l'Océan intérieur; ils se fondent en lui.

Ces réalités ne sont pas reliées aux Plans subtils mais seulement entre eux, ce qui empêche les rêveurs de s'y rendre et de les alimenter. Ceux qui s'en chargent sont les visiteurs qui ont deux moyens d'immersion: une interface électronique — lunettes, casque et capteurs —, ou un portail de téléportation. Dans les deux cas, l'empreinte numérique de Ka-Soleil du voyageur, sa signature, doit avoir été enregistrée dans le programme pilote. Les Nephilim connaissent l'existence de ces réalités qu'ils nomment, à tort, Akasha cybergnostiques.

Des Adoptés de l'Empereur et du Chariot travaillent de concert pour pirater le réseau électronique synarque et s'immerger dans les Espaces cybergnostiques à partir de leurs propres interfaces.

Les Akasha solaires

Les Adoptés du Soleil se sont lancés dans la construction de Nefs solaires devant leur permettre de voyager vers ce qu'ils nomment les Akasha solaires. L'existence de ces réalités leur a été révélée en observant des phénomènes magiques étranges dans les cieux de l'Océan intérieur, puis confirmée par des voyageurs affirmant avoir arpenté des plans exclusivement composés de Ka-Soleil. Le Soleil espère comprendre, depuis ces Plans subtils, la nature du Ka-Soleil.

LES ESPACES CYBERGNOSTIQUES

Les Selenim ne peuvent pas y entrer car ils ne peuvent accéder au Ka-Soleil de leur simulacre.
Pour des personnages connectés par une interface, les règles sont les suivantes. Tous les dommages sont uniquement magiques; les simulacres perdent leur Ka-Soleil au même rythme que les Immortels perdent leur Ka; si le Ka-Soleil d'un humain tombe à zéro, il meurt d'une rupture d'anévrisme, et, s'il est incarné, le Nephilim subit une réincarnation; le niveau utilisé pour les actions nécessitant les Caractéristiques Fort, Endurant, Agile et Séduisant est celui d'Initié (Ka-Soleil); le niveau d'Intelligent ne change pas; les Compétences sont celles du monde profane; seuls les Tekhnès, les pouvoirs synarques et les Talents peuvent être utilisés. Si l'on passe par un portail, les règles sont celles des Akasha.

Les Akasha lunaires

C'est lors du dernier Conclave Majeur de 1999 que l'existence des Akasha lunaires a été avérée. Un Adopté de la Roue de Fortune révéla à l'assemblée qu'un Akasha composé essentiellement de Lune, vierge de toute souillure, pouvait accueillir le chantier de la Nef éthérée. Cet Akasha a été baptisé le Cœur de Lune par Entée d'Orion, l'Onirim qui l'a découvert. Il abrite depuis plusieurs siècles des Nephilim et des Selenim isolés du monde profane qui cherchent à mieux comprendre le rôle de la Lune Noire dans l'ordre cosmique et la contamination.

LES ARCHIPELS

Les Archipels suivants revêtent une importance particulière qui s'affirmera au cours des Guerres de l'Apocalypse. Ils sont régis par les mêmes règles que les Akasha mais leurs origines diffèrent.

« Étrangement, les Archipels que j'ai visités, ou dont on m'a conté les merveilles, semblaient devoir leur existence aux Immortels autant qu'aux humains. Bien qu'alimentés par les fantasmes et les rêves de ces derniers, leur création est le fait d'Immortels qui ont élevé leurs domaines terrestres dans les Plans subtils. Comme si les rêves des hommes avaient besoin d'une terre déjà semée pour fleurir près des éthers! »

Le *Sidh*

Le *Sidh* est Très Prégnant.

ORIGINE

À une certaine époque, le *Sidh* faisait partie d'un Archipel étendu, inspiré par les épopées des deux premières grandes familles de Nephilim qui quittèrent Hyperborée: les *Thuatha de Danann* et les Pélasges. Ces derniers gagnèrent la Méditerranée, espérant y retrouver leur mentor, Pélagos, et participèrent au rayonnement de la civilisation grecque. Les humains ont, peu à peu, perdu la mémoire de ces familles et l'Archipel s'est fragmenté.

Le *Sidh* est l'ensemble des Akasha nés de l'histoire des *Thuatha de Danann*. Il s'est ensuite enrichi des rêves des humains qui participèrent au Sanctuaire du Couchant et à la geste arthu-

rienne. Soumis à la dérive et à l'oubli, il se délite au fil des ans. Certains Akasha sont d'ors et déjà considérés comme perdus, et seul le réenchantement de la Bretagne, amorcé depuis quelques années, peut, désormais, sauver cet Archipel.

Décors

Les paysages sont, bien évidemment ceux des mythes celtiques et arthuriens. Des châteaux isolés, des forêts impénétrables, des îles mystérieuses, des alignements de menhirs et des dolmens parsèment les terres du *Sidh*.

Habitants

Le peuple *Fay*, aussi appelé le Petit Peuple, forme la plus grande partie des habitants du *Sidh*. Ce sont, pour la plupart, des créatures aux aspects et aux comportements versatiles : fées, lutins, gnomes…

Plus rarement, on peut croiser des reflets des héros qui participèrent aux Compacts secrets, tels Vercingétorix, Arthur et ses chevaliers ou les chefs vikings qui découvrirent le Groenland.

Les habitants les plus remarquables sont sans doute les *Thuatha de Danann*, volontairement exilés dans le *Sidh* depuis des milliers d'années. Ces Nephilim ont érigé cinq cités magiques au cœur de l'Archipel où ils vivent reclus, laissant aux *Daoine Sidhe* le soin de s'occuper des affaires courantes. Depuis quelques mois ces Nephilim sont sortis de leurs retraites afin d'organiser la défense de leur territoire face à l'Invasion fuligineuse.

Le *Sidh* cache aussi une faune incroyable, tout droit sortie des bestiaires fantastiques du Moyen Âge, parmi laquelle on peut croiser les Avatars, les Agarthiens de la Lune.

Enfin, de nombreuses Chimères, les Mythagos, sont nées dans le *Sidh*. Plus puissantes que celles des strates inférieures, elles ont acquis une conscience propre et voyagent d'Akasha en Akasha à travers l'Archipel. Certains Immortels affirment même qu'elles peuvent le quitter.

Portes

Chacun des Akasha du *Sidh* possède ses Pôles. Le cœur du *Sidh* où se situent les cités des *Thuatha de Danann* n'est pas accessible depuis les Écumes. Des passages vers le monde profane s'ouvrent lors des grandes fêtes celtes permettant au peuple *Fay* de fouler à nouveau les terres du Sanctuaire du Couchant.

Étrangeté

Plusieurs visiteurs affirment s'être retrouvés dans une Anti-Terre étrangement semblable au *Sidh* alors qu'elles recherchaient le cœur de l'Archipel.

Fragments de vérité

Le *Sidh* est souvent considéré, à tort, comme l'Archipel le plus proche du Temps sacré, de l'Atlantide originelle. La confusion est née d'une mauvaise interprétation des récits des premiers visiteurs et d'un amalgame entre la quête du Temps sacré et celle de l'Autre Monde. Même si les Champs magiques qui animent l'Archipel sont d'une grande pureté, la blessure de l'Orichalque y est bien visible.

Le centre du *Sidh* cache une source aux vertus miraculeuses, donnant l'immortalité aux humains et soignant les blessures du corps et du Ka. Cette source est un fragment d'Atlantys. Elle est placée au Pôle zénithal du *Sidh* et constitue donc une Porte vers une strate supérieure : l'Akasha primordial.

Le Rêve-Étoile

Le Rêve-Étoile est Prégnant.

Origines

Le Rêve-Étoile fut d'abord bâti comme un Domaine élémentaire par Orion — et non Entée d'Orion —, un Kaïm qui souhaitait étudier le Ka-Soleil loin des siens. Il s'est enrichi grâce au pacte passé entre les premiers Nephilim arrivés en Australie, Orion et les aborigènes. Ce pacte devait permettre la purification de leurs Pentacles, mais aussi des terres où s'étend le Rêve-Étoile. Chacun de ces Nephilim, devenu Jukurrpa, prit un clan aborigène sous sa protection et arpenta les terres australes pour y imprimer sa trace, sa piste. Le long de cette dernière, les paysages furent modifiés, des plantes, des animaux, des cours d'eau et des reliefs apparurent, entraînant l'enchantement de l'Australie. Les rêves des aborigènes les conduisaient le long de leur piste, si bien que des Akasha apparurent et certains finirent par fusionner avec le Rêve-Étoile, lui conférant ce statut particulier entre Domaine et Akasha.

Décors

Le Rêve-Étoile est composé de cinq Akasha localisés qui recouvrent presque l'Australie. Chacun d'entre eux est lié à un élément et reprend le paysage du monde profane tel qu'il était après son enchantement par les Jukurrpa.

Habitants

La faune est assez semblable à celle de l'Australie, mais ici, la majorité des animaux peuvent communiquer entre eux et avec autrui. De plus, Orion, qui fut un temps intéressé par les effets-Dragon, permit la naissance d'animaux étranges. Ainsi, l'ornitho-

rynque est un croisement entre des effets-Dragon de Lune et d'Eau et de différentes races animales.

À l'image des Bohémiens et d'Ægypta, les aborigènes se rendent dans le Rêve-Étoile à leur mort. De leur vivant, ils peuvent le visiter et revoir leurs ancêtres pendant leur sommeil. Là, ils vivent désincarnés alors que, dans le monde profane, ils prennent possession d'humains se trouvant sur leur piste. Plongés dans le rêve depuis l'enchantement de l'Australie, ils ne se sont réveillés que depuis une trentaine d'années et n'ont eu de cesse de se battre, au sens figuré, pour les droits des aborigènes.

Portes

Le Rêve-Étoile n'est pas un Archipel inaccessible. Même si la seule Porte qui le relie directement au monde profane, située au centre de Ayers Rock, ne peut être ouverte que par les chamans aborigènes et les Jukurrpa, de nombreuses routes existent à travers les Plans subtils. Les Akasha sont nombreux en Australie et il suffit de ne pas s'éloigner de ceux nés des rêves aborigènes pour atteindre l'Archipel.

Étrangeté

Des effets-Dragon sont parvenus dans le Rêve-Étoile par une Porte qui n'est située à aucun des Pôles. Les Jukurrpa n'ont pas réussi à communiquer avec eux mais pensent qu'ils sont des émanations d'un DraKaon combattu par Orion avant la Chute et qui se terre dans les îles Tonga. Ils ont donc choisi de les détruire.

Fragments de vérité

Le Rêve-Étoile est un symbole de l'équilibre. Sa nature, partagée entre le Domaine et l'Akasha, entre les Ka-éléments et le Ka-Soleil, l'a naturellement transformé en une marche de Kabbale, une passerelle vers Meborack. Malheureusement, cette Science occulte n'est pas parvenue jusqu'en Australie et les Jukurrpa en ignorent tout — ils ont confondu les créatures avec des effets-Dragon.

De plus, les Jukurrpa ignorent que l'Invasion fuligineuse se rapproche du Rêve-Étoile et n'y sont pas du tout préparés.

LE RÊVE-ÉTOILE

Chacun des cinq Akasha qui forment l'Archipel est lié à une Écume appartenant à la nappe inspirée des mythes aborigènes. Plusieurs passages mènent à la nappe des Rives dans laquelle se trouvent cinq Esprits des lieux, tous influencés par un Élément et menant au monde profane. Les Portes sont : une grotte de Ayers Rock (Feu), le sommet du Mont Kosciusko (Air), dans la mer de Corail (Eau), un arbre gigantesque dans le parc national du Kakadu (Terre) et la dernière (Lune) est toujours en mouvement.

***Feu :** le désert du centre australien, c'est le cœur du Rêve-Étoile.*

***Air :** la Cordillère et les Alpes australiennes.*

***Eau :** la côte nord-est, les îles Fraser et la mer de Corail. C'est ici que se trouve la porte vers Meborack.*

***Lune :** le Sud du pays et la Tasmanie.*

***Terre :** les régions boisées du Nord.*

La Jérusalem céleste

Personne ne sait vraiment si la Jérusalem céleste existe. Elle est, avant tout, un mythe de l'Histoire invisible.

L'origine du mythe

Lorsque Jésus ressuscita trois jours après sa mort, il confia à ses fidèles qu'il les attendrait dans la Jérusalem céleste pour les guider sur les voies de l'Agartha. Depuis, des initiés recherchent inlassablement ce lieu qui, selon eux, serait un Archipel. Beaucoup d'entre eux pensent que la Jérusalem céleste est semblable à celle de la ville éponyme de l'an I et qu'elle mène aux mondes de Kabbale.

L'origine de la vérité

Au départ, la Jérusalem céleste était un projet de Salomon destiné à favoriser les liens entre la Pierre Angulaire et les mondes de Kabbale. Le temple de Jérusalem, construit d'après les plans d'Hiram, devait servir de point d'attache à un Akasha que Salomon voulait lier à l'Arbre de Vie grâce à l'Arche d'Alliance et aux enseignements hérités de Melkisedek. Mais, à cause d'une erreur d'invocation qui manqua de le détruire, Salomon arrêta son projet et laissa des instructions afin que, plus tard, celui-ci renaisse.

Les Terres draconiques

Après la création de la Roue Céleste et des Lames mystiques, les DraKaon durent choisirent entre fuir et périr. Ainsi, certains se terrèrent dans les Champs magiques et s'endormirent. Ce n'est qu'avec la Chute qu'ils se réveillèrent. Blessés par l'Orichalque qui gangrenait les Champs magiques, ils utilisèrent toute leur puissance pour se créer des refuges ancrés sur cinq Omphalos et s'endormirent à nouveau. Bien qu'affaiblis, ils imprimèrent leur marque et transformèrent les lieux de leur sommeil en Terres draconiques. Le domaine où se trouve leur corps physique est appelé l'Antre. Semblable à un Akasha, il possède souvent des accès depuis le monde profane mais protégés par de nombreux effets-Dragon.

LA BRETAGNE DRACONIQUE

Omphalos	Lieu
Lune	Carnac (alignement du Manio)
Terre	Forêt de Paimpont (près du val sans retour)
Feu	Brennilis (centrale nucléaire, réservoir St Michel)
Air	Menez Mikaël (chapelle St Michel)
Eau	Point du Raz (île de Sein)

Note : *l'Antre du DraKaon se trouve sous le Mont Saint-Michel.*

LES ESPRITS DRAGON

Serpent

Difficulté : *Pas Difficile/Peu Difficile.*
Durée : *une heure.*
La difficulté la plus basse permet de ne plus dégager de chaleur. La plus haute ajoute une vision à 360°. En cas de Maladresse, l'initié est mordu par l'Esprit Dragon. Le poison est Assez Mortel et occasionne deux points de dégâts.

Faucon

Difficulté : *Pas Difficile/Peu Difficile.*
Durée : *une heure.*
La difficulté la plus basse permet de focaliser sa vue sur des objets lointains et de « zoomer » dessus (dix fois). La plus haute permet d'augmenter l'Observation du personnage d'un niveau. S'il est déjà Maître, la difficulté des tests nécessitant cette Compétence est baissée d'un niveau. En cas de Maladresse, l'initié reste aveugle et sourd pendant douze heures.

Omphalos et DraKaon

Les Omphalos sont des Plexus où se croisent des Lignes Ley. Ce sont donc des lieux magiques, fixes et de grande puissance. Dans une Terre draconique, on trouve toujours cinq Omphalos associés aux cinq Éléments. On ignore s'ils se trouvaient là avant le DraKaon. En tout cas, les Omphalos lui permettent d'assurer l'arrimage de son ancre dans la zone géographique où s'étend son souffle, l'empêchant de dériver dans les Champs magiques, à l'image des Akasha.

Ces Omphalos sont les centres de pouvoir du DraKaon. Les manifestations élémentaires et les naissances d'effets-Dragon y sont courantes, si bien que de nombreuses légendes entourent les lieux où ils se trouvent permettant, ainsi, l'émergence de Plans subtils. Les Nephilim qui se sont intéressés aux liens unissant DraKaon et Plans subtils se demandent dans quelle mesure les DraKaon influencent ces naissances mais aussi s'ils parviennent à s'en nourrir.

La Sapience

Les rituels qui suivent étaient utilisés par les Pictes lorsque le Dragon régnait sur les deux Bretagnes. Selon toute vraisemblance, ce sont les *Thuatha de Danann* qui les ont légués aux Celtes avant de quitter le monde profane. Très peu d'initiés les connaissent encore. Ces rites ont, sans doute, leurs équivalents dans les autres régions qui abritaient, ou abritent, un DraKaon. Il est à noter que l'initié doit être au moins Peu Initié pour les réaliser. De plus, tous ces rites doivent être liés à un Omphalos, à l'exception des rituels d'Harmonie, d'Appel et de Chevauchée des Lignes Ley. Les cultes liés aux DraKaon utilisent aussi des tatouages magiques contenant des Habitus et pouvant être utilisés par des humains, à l'image des Artefacts.

Le rituel d'Harmonie

Ce rituel consiste, comme son nom l'indique, à harmoniser son Ka avec les Champs magiques des Terres draconiques. Il est la première étape des autres rituels. Le joueur doit réussir un test d'Initié Peu Difficile modifié par Rituels.

Appel

Ce rituel ne fonctionne qu'au centre d'un Omphalos. Il permet de lancer un Appel à un Gardien pour le prévenir d'un danger, lui demander d'être lié ou le provoquer en duel. Le test à réussir est identique à celui du rituel d'Harmonie. Celui qui lance l'Appel peut envoyer un message d'une durée maximum de trente secondes au Gardien de son choix. Ce dernier sait qui l'a contacté.

La Danse de la Spirale

Ce rituel était utilisé par les chamans Pictes pour visiter les Akasha. Ils traçaient une spirale sur le sol au milieu de laquelle ils effectuaient une danse tournoyante. Les humains buvaient une boisson à base de plantes hallucinogènes afin de rentrer en transe. Leur esprit s'élevait dans les Champs magiques vers les Akasha des Terres draconiques alors que leur corps continuait à danser. Les Nephilim réalisaient aussi ce rituel, mais sans absorber de drogues, et visitaient les Akasha sans leur simulacre. Le test à réussir est le même que celui du rituel d'Harmonie hormis la difficulté qui est égale à la Prégnance de l'Akasha visé. Celui-ci doit être visualisé au cours du rituel, il faut donc connaître son existence. Certaines drogues permettent de baisser la difficulté d'un niveau.

Les Esprits Dragon

Une fois la Danse de la Spirale effectuée, il est possible de rencontrer des Esprits Dragons dans les Akasha. Ce sont des êtres uniélémentaires, émanations de l'esprit du DraKaon endormi, qui peuvent être confondus avec des Chimères. L'initié peut se lier à ces créatures qui peuvent lui accorder un pouvoir lié à leur nature. Le joueur doit réussir un test d'Initié dont la difficulté dépend de l'Esprit Dragon.

Même si les noms des Esprits Dragon sont souvent ceux d'animaux réels, leur apparence peut être très différente. Ces noms ne sont que symboliques et permettent à l'initié de les reconnaître en se rapprochant de leur esprit.

La Chevauchée des Lignes Ley

Ce rituel peut être utilisé en dehors des Terres draconiques. Il permet à un Immortel de se déplacer d'un Plexus à un autre le long d'une Ligne Ley. Il faut être Maître en Rituels pour le réaliser. Le joueur doit réussir un test Difficile avec le Ka correspondant à la Ligne Ley, modifié par Rituels. Le Nephilim doit visualiser le Plexus où il souhaite aller et doit donc s'y être rendu au moins une fois. Le déplacement est instantané. En cas de Maladresse, le joueur teste son Khaïba s'il joue un Nephilim, son Instabilité s'il incarne un Ar-Kaïm.

Si les Omphalos se trouvent sur une Terre draconique et que le Nephilim est lié à un des Omphalos, le test est Assez Difficile. Si c'est un Gardien, le test est alors Peu Difficile.

Les Gardiens

Appelés Pendragon en Bretagne, ce sont des Nephilim ou des humains dont le Ka est lié à un ou plusieurs Omphalos. Si un Gardien est tué ou remis en Stase, son lien est brisé, les énergies de l'Omphalos sont libérées, donnant ainsi naissance à des effets-Dragon et provoquant des catastrophes naturelles.

En plus des facultés décrites ci-dessous, les Gardiens peuvent ouvrir et fermer les accès aux Akasha situés dans les Omphalos.

Devenir Gardien

Si l'Omphalos ne possède pas de Gardien, il suffit de se placer en son centre et d'effectuer le rituel d'Harmonie. Parfois, les énergies de l'Omphalos ont été bloquées grâce des rituels particuliers qu'il faut annuler. Si l'Omphalos a déjà un Gardien, il faut le provoquer en duel et le vaincre — voir plus loin.

Les Autres Immortels

Un Selenim ne peut être lié à un Omphalos. Un Ar-Kaïm, en revanche, le peut mais la difficulté du rituel d'Harmonie est alors Assez Difficile. S'il veut devenir Gardien, il doit faire un test d'Orichalque Peu Difficile. S'il réussit, le DraKaon réagit à la présence de l'Orichalque et attaque l'Ar-Kaïm qui perd dix « puces » de Ka — et donc un niveau d'Initié ! Seule, une Maladresse lui permet de devenir Gardien, un Échec lui évite simplement de perdre du Ka. Un Ar-Kaïm privé d'Orichalque peut devenir Gardien selon la même procédure qu'un Nephilim

Lier quelqu'un à un Omphalos

Seuls les Selenim ne peuvent être liés à un Omphalos. Le candidat et le Gardien doivent effectuer le rituel d'Harmonie en même temps afin de lier leurs Ka. Si le Gardien est remis en Stase, ce lien est brisé.

Le Duel

Lorsqu'un Gardien est provoqué en duel, il peut refuser mais le joueur doit retirer une « puce » de Ka dominant s'il joue un Nephilim et dix « puces », à répartir, s'il incarne un Ar-Kaïm. Celui qui a lancé le duel devra attendre un mois lunaire avant de recommencer. Si le Gardien accepte, les deux adversaires devront se retrouver dans l'Omphalos du Gardien un mois lunaire après l'Appel pour être transportés dans l'Antre du Dragon. S'ils ne viennent pas au rendez-vous, les joueurs retirent deux « puces » en Ka dominant pour un Nephilim et vingt « puces », à répartir, pour un Ar-Kaïm. Les adversaires doivent décider, d'un commun accord, si le duel est au premier sang ou à mort. Le vainqueur acquiert la garde de l'Omphalos.

Facultés draconiques

Les Gardiens disposent de cinq facultés qui ne peuvent être utilisées que dans les Terres draconiques. Chacune d'entre elles est liée à un élément et à un attribut du DraKaon — œil, griffe, écaille, souffle et instinct. Chaque utilisation oblige le Gardien à s'approcher de l'esprit du Dragon, ce qui peut le faire glisser vers le Khaïba ou la folie.

La Bretagne réenchantée

Pendant longtemps le Dragon étendait son influence sur les deux Bretagnes. Blessé par Galaad, il dut se réfugier dans la petite Bretagne et plongea dans un long sommeil. Grâce à Saint-Michel — un Archange de Kabbale — et à la Table ronde — un artefact créé par Merlin, destiné à « clouer » la tête du Dragon et à en empêcher le réveil —, les Templiers parvinrent à placer une résille qui jugula l'influence des Omphalos.

En 1994, un groupe d'intrépides Immortels déchirait la résille en réactivant les Omphalos. Ce n'est que de justesse qu'ils parvinrent à maîtriser le Dragon et à le replonger dans sa torpeur.

De nos jours, les Omphalos rayonnent sur la Bretagne française et les liens avec les Plans subtils se sont resserrés. Des profanes ont disparu plusieurs jours alors qu'ils se promenaient dans la forêt de Paimpont, d'autres racontent qu'ils ont vu des lutins et dans le Yeun Ellez, de plus en plus de paysans affirment avoir vu l'ombre sinistre de l'Ankou, ce qui n'a rien d'anormal vu qu'il est un très vieux Selenim ayant établi son Royaume dans la région. On le voit nettement, les Portes des Plans subtils s'ouvrent régulièrement en Bretagne. Cela a attiré de nombreux Nephilim qui peuvent, de surcroît, profiter de la puissance des Champs magiques. Techniquement, en Bretagne, tous les résultats à obtenir sur des tests de Sciences occultes de Nephilim sont augmentés de + 2 et de + 1 pour ceux des Sciences occultes de Selenim pratiquées dans le Yeun Ellez.

Passerelles

L'Ancre d'Arkhémia

L'Ancre d'Arkhémia est Très Prégnante.

Arkhémia, le nouveau monde bâti par les Alchimistes achevant leur Grand Œuvre se trouve en dehors des Plans subtils; pourtant, un chemin traversant l'Océan intérieur y conduit. L'Ancre d'Arkhémia est un « Archipel-passerelle », reliant le monde profane, souillé par l'Orichalque, les Plans subtils où subsistent le souvenir de la pureté antédiluvienne et Arkhémia, le nouveau monde magique.

Fait exceptionnel, l'Akasha est composé de deux parties distinctes possédant six Portes chacune. L'une d'entre elles conduit directement en Hadès mais aucune ne mène au monde profane. L'Ancre d'Arkhémia est privilégiée par les Adeptes de la troisième Science occulte qui espèrent y trouver des enseignements vitaux pour leur quête. Mais elle est sous la garde de nombreuses créatures alchimiques et des reflets akashiques des Figures du Glorieux Alliage

Les marches de Kabbale

Les marches des mondes de Kabbale sont des Akasha qui relient ces réalités aux Plans subtils. Elles obéissent donc aux mêmes règles que ces derniers.

Généralités

Origine

À l'emplacement d'une marche se trouve toujours un Esprit des lieux proche de l'esprit d'un monde de Kabbale. Lors de circonstances particulières, les vibrations émises par ce dernier deviennent si élevées qu'elles atteignent l'Akasha et tissent des liens avec lui. Il devient, dès lors, une marche de Kabbale.

Celle-ci restera toujours attachée au lieu qui lui a donné naissance et se nourrira des rêves des hommes qui alimentaient l'Akasha dont elle a pris la place.

Décors et Habitants

Son architecture et ses habitants représentent la symbolique de son monde tutélaire. Il n'est pas rare d'y rencontrer de véritables créatures de Kabbale avec qui il est possible de pactiser, pour ensuite, les invoquer dans le monde profane. Généralement le paysage et les décors sont de véritables focus.

Portes

Une marche de Kabbale conserve les Pôles et les Portes qu'avait l'Akasha. Le passage qui la relie au monde profane a toujours l'apparence d'un véritable portail — une arche, une porte, un dolmen, une caverne... Ce portail physique existe dans les deux mondes et s'il est détruit, le passage est fermé. Il faudra le reconstruire où trouver une voie détournée à travers les Plans subtils.

En arpentant une marche, le voyageur finit souvent par tomber sur une gigantesque porte à deux battants chargée d'une puissante énergie magique. Forgée dans un métal cuivré qui, au toucher, semble organique, cette porte, que ne se situe à aucun Pôle, n'est autre que le passage vers le monde de Kabbale.

Étrangeté

Il est intéressant de remarquer que de nombreuses marches sont apparues sur des Terres draconiques.

Ce constat a permis d'alimenter le discours des Prêtres du Parjure, un groupe de Kabbalistes réfutant l'existence de l'Unique et prétendant que les mondes de Kabbale sont les reflets de l'inconscient collectif des Nephilim relayés par les rêves des DraKaon.

De la marche au monde

Même si un monde de Kabbale peut créer plusieurs marches, elles ne sont pas nombreuses et il ne suffit pas d'en visiter une pour prétendre gravir les branches de l'Arbre de Vie. En plus de la porte, il faudra trouver le double akashique du Gardien du monde de Kabbale, cela peut prendre des mois voire des années, puis le convaincre d'ouvrir la porte. Cette dernière étape est rarement la plus simple car les Gardiens aiment imposer des épreuves avant d'accepter.

Les Terres lustrales (Zakaï)

Au commencement

En 70 après l'Incident Jésus, Arimatheos arriva en Angleterre et construisit une chapelle près de l'Omphalos de Glastonbury. Joséphé, un Nephilim, s'y installa pour dispenser le message de Jésus. La Compagnie du Graal s'arrêta sur les contreforts des montagnes de Cambrie et bâtit la forteresse de Karbonek où fut déposé le Graal avant qu'elle ne disparaisse dans les Champs magiques. Joséphé était devenu ermite lorsqu'il découvrit les Terres lustrales, un Akasha rayonnant d'une absolue pureté. En le visitant, il comprit qu'Arimatheos avait accompli ce que Jésus lui avait demandé. Zakaï avait été découvert, les Terres lustrales en étaient la preuve vivante. Il s'y installa et en devint le gardien, attendant qu'une fraternité en quête du Graal se présente à lui pour obtenir la clef de la porte menant à Zakaï. Quelques années plus tard, le portail, un dolmen composé de trois pierres s'emboîtant parfaitement, fut volé par une faction des Mystères d'Orient. Dans les trois pierres, les Mystes enchâssèrent des fragments d'Orichalque. Puis ils les sculptèrent à l'image des trois visages du Titan d'Orient — Apollon-Mithra-Horus — et s'en servirent pour ouvrir une porte sur l'Hadès.

Les Arthuriades

Avec la chute de l'Empire romain, les Mystes perdirent ces statues, qui furent retrouvées par un groupe d'intrépides Nephilim au début du règne d'Arthur. Ils réactivèrent le portail des Terres lustrales et dévoilèrent Zakaï au grand jour. Malheureusement, à cause d'un manque de vigilance, le Graal leur échappa, Alan, le gardien du Graal, fut mortellement blessé et les Terres gastes envahirent les Terres lustrales et la Grande Bretagne. Après le retour en Stase de ces Nephilim, les statues furent volées par des brigands puis dispersées dans toute l'île.

De nos jours

L'une des statues se trouve dans les sous-sols du British Museum, une autre est entre les mains de Templiers écossais qui cherchent à comprendre son fonctionnement, et la dernière a été récupérée par une faction des Mystères d'Orient. Celle-ci recherche activement les autres afin de recréer le portail et de s'en servir durant la Grande Année pour faire passer des Daïmon dans les Plans subtils, voire dans les mondes de Kabbale.

Des marches

Une marche du Sohar fut découverte par Jésus lorsqu'il passa quarante jours, seul, dans le désert. Durant la Renaissance italienne, des artistes, dont Pic de la Mirandole, incarnation du Prince de la Papesse, tentèrent de provoquer l'apparition d'une autre marche du Sohar à Florence mais l'intervention de l'Inquisition mit fin au projet.

Une marche de Zakaï a longtemps été accessible près de Glastonbury, une autre se trouverait à Jérusalem.

La première marche de Meborack fut découverte par Hélène, peu avant son enlèvement. Au XVIe siècle, une autre fut trouvée à Istanbul durant le règne de Soliman le magnifique.

Durant la Reconquista, une marche d'Aresh se forma à Grenade, dans le palais de l'Alhambra. Ce dernier avait été construit sur les plans du Temple de Salomon par un Adopté de la Roue de Fortune aidé par la Synarchie qui conservait une partie des enseignements de Salomon. Mais la guerre de reconquête fit échouer le projet. De nos jours, Salomon, Nephilim et Illuminé synarque, s'est réincarné et travaille à la réactivation du palais, espérant voir émerger un Akasha ouvrant sur tous les Mondes de Kabbale.

Une marche de Pachad fut mise à jour par Iscariote, un Adopté de la Maison-Dieu plus connu sous le nom de Judas, dans le cromlech d'Almendrès près d'Évora au Portugal.

VÉRITÉS

Cette partie rassemble des secrets liés aux Plans subtils et aux autres mondes devant vous permettre de mieux comprendre ces réalités parallèles. Vous pouvez bien sûr bâtir des campagnes autour de ces révélations mais il faut bien garder à l'esprit que ce qui suit est inconnu de tous, hormis des intéressés et de quelques figures.

Les monstres « marins »

Les créatures qui hantent les Écumes, et certains de ces Akasha, sont de deux sortes. Certains sont effectivement des Anciens qui sont parvenus à survivre dans les Champs lunaires, puis, grâce à leurs connaissances oniriques, dans les premiers Akasha. Ce sont des créatures lunaires qui n'ont pas été touchées par la Lune Noire si bien que l'éclat de leur Ka est

particulièrement éclatant. Ce sont les dernières créatures, avec Morphée, à posséder de la Lune. Les autres monstres sont aussi des créatures uniélémentaires, mais ils sont nés et se nourrissent des rêves qui basculent dans le cauchemar et des œuvres controversées.

Les Akasha solaires

Ces Akasha n'existent pas. Les phénomènes magiques observés dans l'Océan intérieur par les Adoptés du Soleil ne sont en fait que le fruit des Éthers pénétrant en Eïdos. Les voyageurs qui témoignent de leur existence y croient sincèrement. Ils ont visité des Plans subtils où les Champs solaires étaient si denses qu'ils masquaient les autres Champs magiques.

Si les Adoptés du Soleil parvenaient à concevoir leurs Nefs, ils pénétreraient en Eïdos et leurs Pentacles seraient instantanément dispersés.

Les Royaumes chimériques

Origine

Les Royaumes chimériques sont le vrai nom des Akasha lunaires. Ces lieux ne sont, en vérité, ni des Akasha, ni même des Plans subtils. C'est Morphée, l'unique Nephilim capable de rêver qui les a patiemment sculptés après sa naissance sur l'astre lunaire. Même s'il lui arrive encore de les visiter, il y a bien longtemps que Morphée a arrêté leur création. Il en existe une trentaine.

Décors

Les cinq Éléments sont représentés bien que la Lune domine. Les Onirim seront particulièrement émus par ces lieux.

« La majorité des Royaumes chimériques est éclairée par un clair de Terre dont la lumière semble rebondir à l'infini sur les édifices d'opales et d'argent aux formes incertaines, sur les passerelles cristallines, les forêts de verre et les étendues laiteuses qui ornent les Royaumes, se diffractant ici et là pour donner corps à des arcs-en-ciel si tangibles que l'on peut les gravir. Partout, l'œil se perd sur des portails en trompe-l'œil, des mirages étincelants et des constructions improbables proches des œuvres de M.C. Escher, comme ces escaliers abrupts que l'on gravit et dont on se rend compte pourtant qu'ils nous mènent à l'étage inférieur. »

Habitants

Les Royaumes chimériques sont bien moins peuplés que les Plans subtils, certains d'entre eux sont même déserts. Les habitants sont des créatures uniélémentaires ressemblant à des animaux préhistoriques — autres que des Sauriens —, à des manifestations élémentaires comme des mini-cyclones, des flammes, des rochers... ou encore à des Métamorphes « complets ».

On trouve aussi les Nephilim qui construisent la Nef éthérée, le premier véhicule magique capable de voguer sur les Éthers. Ils se sont installés dans le Cœur de Lune, le premier Royaume chimérique découvert par Entée d'Orion.

Portes

Les Royaumes chimériques ne sont pas connectés aux Plans subtils mais ils sont liés entre eux. Les six directions cardinales existent mais on ne trouve aucune Porte du Zénith. Lorsque le voyageur découvre une Porte il lui suffit de réussir un test d'Initié (Lune) Peu Difficile pour avoir une vision de ce qui se trouve au-delà, ce qui devrait éviter de malencontreux accidents, les seuls accès depuis le monde profane étant sur la Lune. Les Portes du Nadir permettent de rejoindre l'Océan intérieur des Écumes. Le passage d'un Royaume chimérique à un autre se fait instantanément mais il faut réussir un test Peu Difficile avec son Ka-lune. Il existe toutefois une route qui ne passe pas par l'Océan intérieur mais par le Royaume de Bisclavret, qui est un Adopté de la Lune ! C'est par cette route que fut transféré le chantier de la Nef éthérée.

Trouver un Royaume chimérique

À moins qu'on ne lui indique une route, l'Immortel devra d'abord se rendre dans les Écumes, rejoindre l'Océan intérieur et chercher, grâce à la Vision-Ka, une « bulle » de Lune. Ensuite il devra accoster ce qui ne sera pas aisé car les « monstres marins » qui hantent les Écumes sont particulièrement présents autour des Royaumes chimériques. De plus, des vents contraires repoussent les Nefs et le voyageur devra réussir un test d'Initié Assez Difficile modifié pour accoster puis un autre de Lune ou de Ka-Lune Noire Peu Difficile pour franchir la gangue.

Étrangeté

Parmi les Royaumes chimériques, il en existe un qui, malgré sa grande beauté, bouleverse les Pentacles et les Cœurs. C'est une forêt d'arbres gigantesques et sculptés, baignée par une lune dont les rayons engendrent des jeux d'ombre et de lumière avec les branches enchevêtrées, donnant naissance à des arabesques changeantes aux teintes argentées. En son centre on trouve un immense temple de style précolombien de plus de cent kilomètres de côté construit à l'aide d'une roche laiteuse. Ce Royaume est la reproduction d'une cité saurienne antérieure à l'avènement de Mu et à l'arrivée en masse des Kaïm. Les Immortels sont assaillis d'images de la destruction de la civilisation saurienne. Si les Nephilim ressentent un sentiment de culpabilité, les Ar-Kaïm, eux, pourraient en tirer une nouvelle rancœur envers leurs cousins des Éthers.

Techniquement

Les règles qui s'y appliquent sont les mêmes que dans les Akasha à quelques exceptions près. Les Royaumes chimériques sont, pour la plupart, Peu Prégnant.

Les Nephilim qui ne sont pas Onirim voient l'une de leurs métamorphoses prendre l'apparence de celle d'un Onirim. Ceux qui ont le Ka-lune en opposé majeur se sentent rapidement oppressés et les joueurs ajoutent une « puce » de Métamorphe par jour — en Temps subtil. L'Entropie des Selenim est multipliée par trois. Seuls les Ar-Kaïm possédant de la Lune ou de la Lune Noire peuvent entrer dans un Royaume chimérique. Seuls leurs Talents d'Orichalque peuvent engendrer des Terres gastes car la Lune Noire n'a pas d'emprise sur la Lune pure qui règne en ces lieux.

Il n'y a pas de malus de Prégnance mais la Substitution existe et la difficulté de toutes les Invocations est augmentée d'un niveau. La Boussole et le Compas indiquent les directions cardinales mais ne peuvent servir à forcer ou à créer des Portes.

Le *Sidh*

Au Nadir

La source miraculeuse cachée au centre du *Sidh* est la fontaine de jouvence des mythes celtes. Elle a le pouvoir de guérir du Khaïba et de ralentir la contamination par la Lune Noire. Les Boussoles indiquent qu'elle est au Pôle zénithal de l'Archipel mais c'est faux. C'est le Pôle du Nadir. La Porte est fermée mais elle mène à l'Anti-Terre des *Fomors*, les Selenim qui affrontèrent les *Thuatha de Danann*. Cette Anti-Terre se trouve dans la branche de l'Éden et forme l'envers de l'Autre Monde, l'autre partie du *Sidh*. Les liens entre les deux mondes sont si forts qu'il arrive aux voyageurs de se retrouver dans l'Anti-Terre sans passer la Porte.

Les *Fomors*

Ces Selenim étaient sur Eirin bien avant les *Thuatha de Danann*. Lorsque ces derniers arrivèrent, un pacte fut instauré entre les deux races. Les descendants des Glaives prométhéens furent chassés et Eirin, devenue un havre de paix au cœur des Guerres élémentaires, attira de nombreux Nephilim, dont certains peu enclins à partager les terres avec des Selenim. Le pacte fut reconsidéré, les différences se firent de plus en plus fortes et la colère monta dans les deux camps. Avec l'arrivée au pouvoir de Bress, un *Fomor* considérant que les Nephilim, arrivés en second sur l'île devaient se plier à sa loi, les conditions devinrent inacceptables pour les Déchus et les escarmouches commencèrent. Puis ce fut la guerre. Les Selenim s'associèrent aux Mystères et appelèrent des Daïmon. Ils parvinrent à faire émerger de l'Hadès un immense Daïmon se nourrissant de Ka : Balor. Les *Thuatha de Danann*, au prix d'immenses sacrifices, furent victorieux. Les Selenim qui survécurent parvinrent à se cacher dans le Royaume d'Elathan, le premier Selenim arrivé sur Eirin.

Les Cours

Lorsque les *Thuatha de Danann* gagnèrent les Plans subtils ils retrouvèrent les *Fomors*. Les deux clans refusèrent de se battre à nouveau et un nouveau pacte fut conclu. La Cour du Crépuscule — associée au soleil, à la joie et à la fête — et celle de l'Ombre — associée à la lune, aux comportements excessifs et chaotiques — auraient le pouvoir à tour de rôle pour une période d'un siècle. Depuis 1930, c'est la Cour du Crépuscule qui règne, mais les Selenim souhaitent reprendre le contrôle prétextant que c'est sous leur règne que commença l'Apocalypse et que celle-ci étant placée sous le signe de la Lune Noire, il serait logique qu'ils aient le pouvoir pour les guerres à venir. Les Avatars de la Lune, pris entre les deux cours tentent de jouer les médiateurs, pressentant que cette désunion risque de profiter au Diable et aux Templiers lorsqu'ils pénétreront dans le *Sidh*.

Le Rêve-Étoile

Meborack

Nyamalat, l'Impératrice de Meborack, sait qu'elle aura un rôle à jouer durant les Guerres de l'Apocalypse et notamment dans celles qui se dérouleront dans les Plans subtils. Elle sait qu'il sera impossible de sauver tous les Archipels mais souhaite néanmoins arriver à un certain équilibre. Elle a envoyé des émissaires dans les différentes marches de son monde, chargés de rapporter le plus d'informations possible sur les Akasha et de déterminer quels Archipels devront être sauvegardés en priorité. Ceux qui se sont rendus dans le Rêve-Étoile n'en sont jamais revenus, si bien que Nyamalat a décidé d'envoyer une délégation de cinq Seigneurs des tourments aux casques de diamant. S'ils sont tués, Nyamalat n'empêchera pas la destruction du Rêve-Étoile par les Adoptés du Diable.

Warnnayarra

Le DraKaon terré dans les îles Tonga s'est réveillé il y a une trentaine d'années. Le filet magique qui l'emprisonne est sur le point de céder mais, pour l'instant le DraKaon attend. Il n'a pas oublié Orion et prépare sa vengeance. Il a déjà envoyé plusieurs Esprits Dragon vers le Rêve-Étoile et va tenter de s'allier aux créatures de Meborack qu'il prend, lui aussi, pour des effets-Dragon.

Le DraKaon compte aussi sur ses alliés, les Katjurrpa. Ces Nephilim sont d'anciens Jukurrpa qui ont tracé leur piste dans les îles Fidji et Vanuatu, à la lisière des Terres draconiques. Durant leur sommeil, leurs esprits se sont rapprochés de celui du DraKaon et le Khaïba a envahi leurs Pentacles. Les clans sous leur protection rendent des cultes à Warnnayarra et pratiquent les rituels draconiques.

Mais Warnnayarra a un autre problème, en la personne de Perceval. Ce Nephilim, ancien Chevalier de la Table ronde, s'est retrouvé dans cette partie du globe après un long périple dans les Akasha à la recherche du Graal. Après avoir découvert l'Antre du DraKaon d'où s'échappaient de nombreux effets-Dragon, il décida de rester ici, avec ses compagnons, et de combattre. Et c'est ce qu'il fait, depuis mille cinq cents ans. De plus Perceval est un Adopté de la Force, et Merlin est en train de rassembler les anciens Chevaliers de la Table Ronde. Il ne faudra guère attendre avant que d'autres Adoptés ne viennent soutenir Perceval. Warnnayarra n'a pas retrouvé toute sa puissance mais il est prêt à se battre et n'imagine pas être défait. Toutefois, il préférerait attendre. Il a senti que d'autres DraKaon s'étaient réveillés et attend leur signal. Le signal de la revanche sur les fils des Éthers.

La Jérusalem céleste

La Jérusalem est Prégnante.

Le Plan subtil

Akasha de la foi, la Jérusalem céleste est alimentée par de nombreux croyants. D'abord rêvée par les Hébreux, elle s'enrichit ensuite, de la foi des Chrétiens, puis de celle des Musulmans. Mais les nombreux déchirements qui agitèrent ces religions provoquèrent sa fragmentation, engendrant plus d'une dizaine d'Écumes, reflets de visions parcellaires de la Jérusalem céleste et plusieurs Anti-Terres.

De nos jours, la Jérusalem céleste existe toujours dans les Archipels, mais elle s'effrite un peu plus chaque jour. Ses reflets altérés dans les Écumes, bien qu'ils possèdent des Portes du Zénith, sont des « culs-de-sac ». Les rares voyageurs qui ont réussi à trouver une de ces Portes, ne sont pas parvenus à les ouvrir. Il est possible qu'elles restent closes jusqu'à ce que la paix advienne — sur Terre comme au Ciel — ou que les Écumes fusionnent. Le message de Jésus était destiné à tous, ce qui peut laisser penser que les Anti-Terres ont un rôle à jouer dans la renaissance de la Jérusalem céleste.

Décors et Portes

La Jérusalem céleste est semblable à la Nouvelle Jérusalem de l'Apocalypse de Saint Jean : *son éclat était semblable à celui d'une pierre très précieuse, d'une pierre de jaspe transparente comme du cristal. Elle avait une grande et haute muraille. Elle avait douze portes et sur les portes douze anges, et des noms écrits, ceux des douze tribus des fils d'Israël. (…) La muraille était construite en jaspe et la ville était d'or pur, semblable à du verre pur. Les fondements (…) étaient ornés de pierres précieuses de toutes espèces. (…) Au milieu de la place de la ville et sur les deux bords du fleuve, il y avait un Arbre de Vie, produisant douze fois des fruits (…) et dont les feuilles servaient à la guérison de la nation.*

Les portes de la ville mènent — deux à deux — aux cinq mondes de Kabbale. Pour les ouvrir, il faut respecter les principes qui animent les mondes et avoir atteint le deuxième Cercle de Kabbale. Les deux dernières portes mènent au Lœss de la Pavane, que Jésus et Lilith ont visité lors de la Passion et qui attend de voir éclore son Arbre de Vie.

De nos jours aucune Porte ne mène à la Jérusalem céleste. Seul un être, ou un groupe, d'une grande pureté, marchant dans les pas de Jésus pourrait la visiter. Cela s'est d'ailleurs déjà produit. Sara, la Princesse des Mannush, s'y est rendue en 1999, un mois avant le Conclave Majeur. Une semaine plus tard, elle constatait qu'elle était enceinte.

Jésus

Sara, comme la Marie biblique, est tombée spontanément enceinte. Depuis longtemps, les Mannush, gardiens du Graal Primordial, attendaient leur Prince chimérique. En août 2000, le fils de Sara naît. Il porte en lui le Ka-Soleil des hommes et les Ka-éléments des Nephilim. Sara le baptise Emmanuel, « l'Unique est avec nous », et commence à l'élever dans son domaine d'Angkor. Bien que ses dons de divination lui aient permis de voir le retour de Jésus, Sara n'a pas compris qu'elle en serait la mère. Emmanuel est la réincarnation de Jésus, revenu du Lœss de la Pavane où il errait depuis sa crucifixion. Quelques jours après « sa mort », il réussit une sorte d'invocation inversée et envoya un double fantomatique dans le monde profane afin de préparer son retour. C'est ce double qui parla à Marie-Madeleine et Arimathéos. Sa naissance lui a fait perdre sa mémoire ésotérique qui lui reviendra s'il parvient à entrer dans la Jérusalem céleste, seul ou avec une équipe d'intrépides personnages.

Alors, le glas de l'Apocalypse sonnera.

Le Lieu inconnu

Le Lieu inconnu existe bien. Il forme la couche entre les Anti-Terres et l'Hadès. Il est le moteur de ce qui reste de la Lune Noire, l'équivalent de l'Axis Mundi pour les Champs magiques. Il est aussi une sorte d'Anté-Eïdos où se retrouvent les peurs les plus profondes de l'humanité, les peurs sans visages et sans noms, les terreurs froides partagées de tout temps par toutes les cultures. Mais contrairement à l'Eïdos, les Nephilim participent à sa survie. Depuis la destruction de l'astre maudit, les Nephilim craignent la Lune Noire de manière consciente ou atavique. Cette peur ainsi que la méfiance, ou même la haine, qu'ils éprouvent envers les Selenim renforcent et nourrissent le Lieu inconnu.

Cinq branches tentaculaires partent en spirale du Lieu inconnu. À leur création, les Anti-Terres et les Royaumes maudits s'enfoncent vers le centre de la Terre, attirés par le Lieu inconnu et se greffent sur la branche qui est analogiquement la plus proche de leur propre nature. S'ils parviennent à survivre à l'Entropie suffisamment longtemps, ils commencent leur lente progression vers le Lieu inconnu.

Voici les cinq mondes qui sont au contact du Lieu inconnu et qui forment l'origine des cinq tentacules. Ce sont eux qui forment la troisième strate des Anti-Terres. Entre parenthèses se trouvent les symboles le plus souvent rattachés à ces mondes. Ils ne doivent pas être respectés à la lettre. Chaque culture a ses propres symboles et les Plans subtils peuvent voir leurs Pôles changer en fonction de ceux des voyageurs. Ces mondes sont Très Prégnants.

Le Continent de Mu

(Orient, mise au monde, origine, l'alpha)

Symbole de la naissance de la Lune Noire, c'est la première Anti-Terre, le vestige du territoire construit par Mu. S'étendant sur presque toute l'Amérique du Sud, son seul accès se trouve dans l'Envers du Ciel, le premier Royaume construit par les Immortels d'Amérique Centrale, les Yohual-Tecuhtlin, pour se protéger des restes de conscience des Primordiaux survivants péniblement dans le Continent de Mu. Bien qu'ils ne soient que les pâles reflets de ce qu'ils furent, leur puissance est encore grande.

Le Royaume des Euménides

(Occident, mort, fin, l'oméga)

Ce lieu est entre le Royaume et l'Anti-Terre. Il est apparu après la destruction de la Lune Noire par les Kaïm. Il est le symbole de la fin du règne des Sauriens. Les Euménides sont trois entités nées de la fusion des esprits de plusieurs dizaines de disciples de Mu. Elles préparent la renaissance de la Lune Noire en manipulant notamment Tezcatlipoca, un des leaders des Yohual-Tecuhtlin. L'Eth, l'être né des cauchemars de Ram, est prisonnier de ce Royaume. C'est dans sa branche que l'on trouve Nemeth, l'Anti-Terre née de la chute de Babel devenue le repaire de l'Arcane du Diable.

Le Royaume des Parques

(Septentrion, gestation, réflexion, sagesse)

C'est le domaine secret des premiers Agarthiens Selenim : les trois Parques. Il fut conçu durant l'époque douloureuse du Tutorat des Quatre Éléments. Les Parques se sont vouées à maintenir l'équilibre entre la Lune Noire et les autres Champs magiques. Pour accomplir leurs desseins, elles choisissent souvent de guider de jeunes Selenim. Elles ne se sont jamais dévoilées, pas même à leurs élus. Elles ont amené l'Imago de Lilith dans leur Royaume afin d'empêcher qu'il ne devienne une nouvelle Lune Noire comme cela faillit être le cas en 1996 lors des événements qui secouèrent la communauté Selenim. Cette branche comprend notamment les restes du Royaume de Baal, le souverain de Carthage, symbole de l'alliance entre les Selenim et les Nephilim.

L'Éden

(Midi, chaleur brûlante ou salvatrice)

L'Éden est le nom que les hommes donnèrent aux jardins construits par les Custodiens de Ka-Ïa après leur exil de l'Atlantide. L'Anti-Terre naquit lorsque Lilith et plusieurs de ses compagnons se sacrifièrent à la Lune Noire. Le véritable Éden fut détruit par les Glaives prométhéens. La branche comporte essentiellement les Royaumes des fidèles de Lilith, ceux qui ne salirent pas son nom. Le Royaume babylonien de Lilith se trouve dans cette branche ainsi que l'Autre Monde des *Fomors*.

Le Lœss de la Pavane

(Zénith, élévation spirituelle, illumination)

C'est le Royaume de la Pavane, le principe féminin et éthéré de la Lune Noire, née en même temps que son « frère », l'astre maudit, le principe masculin et matériel. C'est ici que se trouve sa conscience, endormie depuis la destruction de la Lune Noire. C'est ici que naît la majorité des Entités. C'est la branche la moins développée. Elle n'attire que les Royaumes d'une grande beauté édifiés par des souverains ne s'assouvissant que sur des sentiments de bonheur — ils sont très rares !

Remarques

Il arrive que les deux branches liées aux Sauriens — celles issues du Royaume des Euménides et du Continent de Mu — se croisent et se mêlent. Il en va de même pour les branches maudites ancrées grâce au Royaume des Parques et à l'Éden. Dans ce cas, certaines Anti-Terres peuvent passer d'une bran-

che à l'autre, provoquant de gigantesques tornades dans la mer Fuligineuse qui se répercutent sous la forme de catastrophes naturelles dans le monde profane.

La dernière branche, celle de la Pavane, ne se mêle jamais aux autres… du moins pour l'instant. Les Entités passent par la mer Fuligineuse pour rallier les autres branches et le monde profane.

L'Hadès

Il se situe au Nadir du Lieu inconnu. Il est le Nadir de la Terre.

Après la destruction de l'Atlantide, Orichalka s'est enfoncée profondément dans les entrailles de la Terre. Un monde invisible naquit autour d'elle : l'Hadès. Bien que les éléments y soient symboliquement représentés — on y trouve de l'eau, du feu, des arbres… —, tout n'est qu'Orichalque, jusqu'à sa faune : les Daïmon, des effets-Dragon meurtriers. Les chemins qui y mènent sont souvent des boyaux souterrains, creusés par l'un des cinq fleuves de la Tradition — les cinq fleuves des Mystes — qui partent du cœur de l'Hadès et se divisent ensuite pour rejoindre la surface sous la forme de sources ou de cascades. Le voyage est initiatique et fait passer le voyageur du monde physique à la réalité magique de l'Hadès. Les Mystères sont déjà parvenus à ouvrir des portails magiques y menant instantanément.

C'est en Hadès que fut enfermé Prométhée, crucifié sur le cœur de la météorite, ainsi que les Titans, ses cinq premiers disciples, enchaînés à ses pieds. Longtemps ces derniers ont régné sur des cours grotesques composées de Daïmon. Grâce au Plan Orphée, les Mystères qui descendaient en Hadès étaient nombreux, ils nourrissaient les Titans de leur Sapience et servaient de véhicules aux Daïmon. Avec leur entrée dans la clandestinité, leurs voyages en Hadès se firent rares et les Titans, las, s'endormirent. Des grottes se formèrent autour d'eux, les isolant de Prométhée et de leurs cours. De nos jours, en rêvant, chacun d'entre eux attire à lui des Anti-Terres déliquescentes submergées par la mer Fuligineuse et perçoit ainsi quelques échos de la surface. Des effluves de Ka-Soleil s'échappent de leur être et emplissent leur domaine. Des images se forment, laissant transparaître, sans les montrer, la nature et l'apparence de leur être.

L'Hadès possède aussi son petit coin de paradis : l'Amenthès.

LES **EXILÉS**

Dans les entrailles de la Terre, là où éclôt le cocon solaire de Ka-Noun et où repose désormais le corps démembré d'Orphée, une île de Champs solaires s'est développée. Il s'agit d'un paradis perdu en Hadès, de la prison de quelques Nephilim au Ka-Soleil exalté et doté de pouvoirs étranges, les Exilés (cf. L'Histoire invisible).

Les Exilés entretiennent l'Amenthès, en l'alimentant en Ka-Soleil, dans l'espoir que ce paradis, qui s'agrandit d'année en année, résorbe un jour l'Hadès. Leur but est en effet de remplacer l'enfer d'Orichalque par ce havre solaire.

Dans leur tâche, ces Nephilim sont aidées d'oiseaux psychopompes — des corbeaux de Ka-Soleil la plupart du temps — dont la mission est de conduire les habitants de la Terre vers leur maître et leur paradis. Les vols de ces oiseaux sont souvent interprétés comme étant les signes d'une ère en devenir où Immortels et humains vivraient en harmonie. En somme, les alliés des Exilés seraient les hérauts de l'ère de la Révélations, ils annonceraient au monde que cette dernière aura certains des aspects de la Grande Année prophétisée par les Mystères.

ENTÉE D'ORION

Aspect

Lorsqu'il est dans les Plans subtils, Entée d'Orion n'est pas incarné. Son apparence est celle d'une Chimère éthérée. À moins qu'il n'en décide autrement, seule la Vision-Ka permet de le voir. Il prend possession d'un nouveau corps à chaque fois qu'il se rend dans le monde profane.

Caractère

« De tout temps, c'est la peur qui nous a conduit à commettre des erreurs. La peur engendre la méfiance, la colère et la haine. Elle est notre ennemi, le seul qu'il faut combattre et abattre. »

Histoire

Entée d'Orion fait partie de ces quelques Nephilim à conserver de rares souvenirs d'Atlantys. Il n'a connu qu'une longue incarnation continue et ne possède pas de Stase. Il a appartenu aux Questeurs de la Sapience Primordiale, c'est de là que lui vient sa résistance à la Lune Noire. Il se rappelle les avoir quittés pour participer au premier voyage dans l'Astral.

Avec la Chute et la destruction de la Pierre Angulaire, plusieurs Kaïm furent emportés dans les méandres de l'Astral. Entée d'Orion était l'un d'eux. Il survécut grâce à l'Ange Aléane. Ensemble, ils revinrent dans le monde profane et furent blessés par l'Orichalque. Une fois incarnés, ils rallièrent Hyperborée et profitèrent des enseignements de Pélagos avant de repartir dans les Plans subtils où ils furent séparés. Entée d'Orion rencontra un étrange Immortel, Héh, le premier Pérégrin d'EntreMondes. À ses côtés, il apprit à quitter son simulacre volontairement et sans le tuer.

Après la disparition de son mentor, il rejoignit brièvement le monde matériel, devint Adopté de l'Amoureux puis, dégoûté par les luttes internes de l'Arcane Majeur, il regagna les Plans subtils. Dans l'Océan intérieur, il découvrit un Royaume chimérique, mais plusieurs siècles lui furent nécessaires pour y entrer. Entre temps, il participa à la concorde de Carthage et tenta, vainement, de s'opposer à l'utilisation de l'Opale fuligineuse. Il rejoignit la Roue de Fortune qu'il quitta pour les mêmes raisons que l'Amoureux mais y garda de nombreux contacts, les Draconides. Ce sont les connaissances acquises durant ces quelques années qui lui permirent de pénétrer et de s'installer dans le Royaume chimérique qu'il avait découvert. Avec les Draconides, il en fit un centre d'étude sur les relations entre les Ka liés aux rêves : le Soleil, la Lune et la Lune Noire. On n'entendit plus parler d'Entée d'Orion avant l'année 2000 où il permit au projet de l'Exode sidéral de se cacher dans le Cœur de Lune, son refuge. Pourtant Entée d'Orion n'a pas été inactif. Au XVI^e^ siècle, il rencontra Bisclavret, un Selenim Adopté de la Lune. Ils sympathisèrent et tentèrent d'édifier un Royaume maudit à partir du Cœur de Lune. L'expérience fonctionna, le Royaume de Bisclavret existe toujours, localisé sur la face cachée de la Lune, là où sont rassemblés les vestiges de la Lune Noire : il abrite la Lame de la Lune et sert de passerelle entre le Cœur de Lune et le monde profane.

Mais son acte majeur fut aux côtés du Bateleur, avec le projet de la nouvelle Camelot qui visait à redonner à l'Angleterre le souffle magique du règne d'Arthur et, ainsi, permettre aux Akasha de se fondre avec le monde profane. Il attira John Dee dans le Royaume de Bisclavret pour faciliter son incarnation, prit le nom d'Uriel et regagna la cour d'Angleterre. Mais à cause de Kelley, un humain initié, il plongea en Ombre et le plan échoua. Dee s'exila à Prague, ce qui permit au Lion Vert de libérer Entée d'Orion. Les deux Immortels, animés par le même désir de concorde, devinrent amis et passèrent un pacte d'entraide.

Note : *les Draconides et le Cœur de Lune sont décrits dans* Les quêtes.

Influence

Il dirige les Draconides et a de nombreux alliés : les Pérégrins d'EntreMondes, le Bateleur, la Lune, le Lion Vert, des Immortels du projet de l'Exode sidéral, plusieurs vieux Selenim présents à Carthage, des Orphelins et quelques Ar-Kaïm rencontrés aux cours de ses voyages astraux.

L'Agartha

« Personne n'a jamais vraiment réussi à définir ce qu'est l'Agartha et pourtant ceux qui avouent ne pas le chercher passent pour des mécréants, des lâches ou de pauvres hères aux yeux des Immortels. Chacun a sa vision de l'Agartha, et même si certaines se rejoignent, chacun suit son propre chemin. Mes buts vont au-delà de ma propre personne, et la quête d'Agartha telle qu'elle existe me semble trop solitaire, trop égoïste. Je ne peux concevoir l'Agartha autrement qu'un aboutissement pour tous, Immortels et humains. Sinon il n'en vaut pas la peine. »

ENTÉE D'ORION

Pentacle : *Très Initié (Chimère).*
Sciences occultes : *Maître en Rituels, Magistère du Dédale de l'âme, Maître dans les Domaines des deux premiers Cercles, Séminariste et Maître en Poudre. Il peut quitter son simulacre sans le tuer et ne peut pas être contaminé par la Lune Noire.*
Traditions à Maître : *Arcanes Majeurs (I, VI, X, XIII et XVIII), Arcanes mineurs (Coupe), Histoire invisible (toutes les périodes), Langues (une demi-douzaine), Plans subtils (Akasha et Anti-Terre), Sciences occultes (Alchimie, Kabbale et Magie) et quête de la Sublimation de la Morte Souillure.*

Intrigue

Entée d'Orion est une des figures les plus actives du monde occulte. En plus de ses recherches sur la nature du rêve et ses travaux avec les Pérégrins d'EntreMondes, il est engagé dans deux plans d'importance. Avec le Bateleur, il a relancé, sous une autre forme, le projet de la nouvelle Camelot et a jeté son dévolu sur le Brésil où certains Nephilim travaillent déjà pour gommer une ombre importante du pays : l'absence de droits des Indiens. Le second est de relier l'Astral et les Royaumes chimériques. Le but étant de permettre aux Selenim, qui le peuvent et le souhaitent, de redevenir des Nephilim.

Les Pérégrins d'EntreMondes

Cette fraternité est composée d'une quinzaine de Nephilim, de trois Selenim et de deux Collèges R+C ne participant que de loin aux plans de leur Arcane mineur. Elle fut créée par Héh dans le but de comprendre les Champs solaires et ses manifestations. Avec la disparition de Héh, la fraternité s'axa sur l'étude et la cartographie des Plans subtils. Longtemps, elle s'est contentée d'étudier ceux issus des légendes celtes mais après l'échec de la nouvelle Camelot et sous l'impulsion d'Aléane, les recherches se sont étendues au monde entier. Les Pérégrins d'EntreMondes travaillent aussi dans le monde profane. Avec le Bateleur et la Papesse, ils essayent de sauver les anciens mythes, et donc les Archipels, de l'oubli. Les Pérégrins d'EntreMondes se réunissent une semaine par an pour partager et débattre de leurs découvertes. La rencontre a lieu le premier mai, nuit de Beltaine, et se déroule dans une Écume arthurienne.

Les rôles d'Entée d'Orion

Entée d'Orion ne vient plus dans le monde profane. Il vit dans l'Astral.

Le mentor

Bien qu'il ait peu de temps à leur consacrer, il a déjà une dizaine de disciples, essentiellement Selenim et Ar-Kaïm nouveau-nés. Il peut être un merveilleux mentor, très exigeant, pour tout voyageur. Pour devenir son élève, il faut être d'une grande tolérance et souhaiter la concorde, être Compagnon en Plans subtils (Akasha ou Anti-Terre), et avoir trouvé, seul, une route vers un Archipel.

L'ennemi

La seule chose que n'accepte pas Entée d'Orion, c'est l'intolérance. Ses seuls ennemis sont donc des intégristes mais il tentera toujours de les raisonner avant de les combattre.

Les Pérégrins d'EntreMondes

- ***Erwin Sans-Lune :*** *le Ka-lune de cet Elfe a été volé par une Tuatha de Danann qui voulait garder Erwin auprès d'elle. Il connaît toutes les routes menant à l'Archipel du Sidh mais ne s'y rend plus. Sa branche de Lune a acquis une conscience et est devenue son double spectral.*
- ***Aléane :*** *cet Ange fait partie du Bateleur. Elle était au siège de Montségur et connaît les Akasha liés au Graal. Amoureuse du voyage, elle fréquente souvent les plans subtils issus des grands mythes d'Océanie et d'Asie.*
- ***Les Bâtisseurs aurifères :*** *certains de ces R+C travaillent avec les Pérégrins d'EntreMondes alors que d'autres gardent le contact avec la hiérarchie de la Coupe pour éviter d'attirer l'attention et profiter de ses découvertes. Ils s'occupent aussi de recruter des membres mais parmi les profanes afin d'éviter les trahisons.*

Livre IV

Les Maîtres

« Notre cause est un secret dans un secret,
le secret de quelque chose qui reste voilé, un secret
que seul un autre secret peut expliquer, c'est un
secret sur un secret qui s'ouvrait d'un secret . »

Ja'far-al-Sâdiq, sixième Imam

LE GRAND SECRET

QUELQUES CONSEILS AU MJ

Quels joueurs ?

La Magie est la Science occulte nécessitant de la part des Nephilim le moins d'efforts. Nul besoin de pentacle, de laboratoire... Seuls suffisent ses propres Ka-éléments et les Champs magiques. Il n'en demeure pas moins que la Magie est sans doute la Science occulte la plus difficile à appréhender pour les joueurs débutants. Son aspect intuitif et la grande liberté qu'elle autorise sont très séduisants mais nécessitent de jongler avec les mots et d'imaginer sur l'instant les Sortilèges.

Aiguillez plutôt les joueurs peu à l'aise avec les règles vers la Kabbale ou l'Alchimie. N'oubliez jamais que trois tables sont nécessaires pour lancer un Sortilège.

Quels risques pour la partie ?

La Magie permet de produire une très large gamme d'effets. Une habile utilisation des règles de création de Sortilèges permet de concevoir des effets magiques assez faciles à lancer, mais particulièrement dévastateurs. Pour palier à cela, les règles de formulation des Sortilèges intègrent un modificateur qu'il vous appartient de fixer. Lorsqu'un Sort vous paraît trop dangereux pour votre scénario ou pour le jeu, n'hésitez pas à user de cette arme. Les règles de Magie permettent d'obtenir quasiment n'importe quel effet, et il est donc impossible de tous les prévoir par avance. C'est à vous de corriger le tir. En outre, ce modificateur symbolise la puissance du Sortilège qui n'est guère prise en compte par les règles. Or, ce n'est que sur le moment que l'on peut juger de cette puissance. S'il est facile de transformer une paire de lunettes en longue vue — en utilisant le Domaine Modifier et le mot « Longue vue » de la Table analogique —, il est naturellement plus difficile de transformer la forteresse volante des Templiers en longue vue, même si le processus magique est sensiblement identique.

L'aventure magique

Une autre tâche ardue vous attend encore. La Magie est jalonnée de quêtes, qui conduisent à la construction du Royaume élémentaire du Nephilim, enjeu du Grand Secret. Ne les traitez pas de façon anecdotique. Elles sont particulièrement importantes pour les joueurs, car elles reflètent le cheminement initiatique de leur personnage. En outre, elles sont l'équivalent de l'exploration des mondes pour les Kabbalistes et la recherche des secrets de la Materia Prima pour les Alchimistes.

Enfin, faites votre possible pour que le joueur soit attaché à son Royaume. Un Mage lui voue une véritable passion. Le domaine dépasse largement les quelques avantages pratiques qu'il procure, car il est l'achèvement d'un travail long de plusieurs siècles. Lorsqu'il est mis en péril, la réaction du personnage doit être un déchaînement irrépressible de son humeur élémentaire.

LE ROYAUME ÉLÉMENTAIRE

Après l'épreuve initiatique du deuxième Cercle, le Mage parvient à la révélation de ce que doit être le Grand Secret : il s'agit d'ériger un Royaume élémentaire de nature magique qui doit refléter l'être du Nephilim et lui permettre d'atteindre l'Agartha.

Le Royaume élémentaire est un lieu mystique où les Champs magiques ont été complètement nettoyés de toutes les scories qui les souillent. C'est donc non seulement un site de grand pouvoir, dans lequel le Nephilim peut utiliser toute la puissance de son Pentacle avec moins de risques qu'ailleurs, mais aussi un endroit de grande importance puisque chacun d'entre eux est un fragment d'une nouvelle Atlantide. En effet, ces parcelles de pureté élémentaire sont des microcosmes se voulant à l'image de ce qui était avant la Chute. Ainsi, les Magistères doivent bien être convaincus de leur importance : ils fabriquent tous une pierre, chaque fois inédite et originale, de la nouvelle Atlantide. Ainsi, ils doivent comprendre que le Grand Secret est une gigantesque entreprise visant à restaurer la dimension magique de la Terre dans sa pureté et son intégrité.

Caractéristiques

Le Royaume élémentaire n'est pas tangible : c'est une construction ésotérique composée uniquement de Champs magiques, ce qui veut dire qu'elle est invisible à l'œil nu mais perceptible en Vision-Ka. Le Nephilim s'y sent donc particulièrement à l'aise. On y accède à peu près comme dans un Akasha — il faut accomplir un petit exploit, résoudre une énigme, provoquer un événement particulier, etc. — et on y évolue sous forme élémentaire ou sous sa forme de Métamorphe. Les humains y prennent soit l'apparence qu'ils veulent soit leur aspect élémentaire, à savoir une boule d'énergie rayonnante.

Enfin, mis à part les principes immuables du Royaume élémentaire, celui-ci est toujours modifiable à l'infini : on peut changer son apparence, son architecture, son ambiance...

De la Haute Magie au Grand Secret

Le Grand Secret consiste en la construction d'un Royaume élémentaire. Cependant ce dernier a un rapport très étroit avec la voie qu'a pu suivre le Mage. C'est pourquoi, selon cette voie, le domaine n'aura pas la même apparence ni la même fonction.

Des différents domaines

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

C'est le Royaume élémentaire des adeptes de la Voie du Dédale de l'Âme. C'est un lieu calme, propice au recueillement et à la méditation. Pourtant, pour pouvoir accueillir ses frères et les alliés qu'il a pu rencontrer lors de sa quête, le Mage en aura fait un endroit chaleureux et accueillant. Du fait de leurs penchants pour l'originalité et le bizarre, les Onirim privilégient les ambiances mystérieuses, les architectures improbables et les détails incongrus. Toutefois, ce sont les Royaumes élémentaires les plus « fréquentés » du fait des innombrables relations qu'a dû tisser le Nephilim pendant son parcours initiatique.

Les Paysages élémentaires, Plaines des Merveilles et des Splendeurs ressuscitées

C'est le refuge des adeptes de la Voie naturelle des Sentiers sinueux. Ceux-ci, après avoir étudié les règles de la nature, deviennent les jardiniers du monde. Leurs Domaines élémentaires ont généralement un décor entièrement naturel, avec des architectures végétales fantastiques. Les Faërim se plaisent bien souvent à y faire cohabiter les animaux les plus hétéroclites de la création. C'est un endroit où règnent la paix, la joie et l'harmonie, un lieu de repos profitable pour tout voyageur.

Les Scriptarium d'Ébène, Puits infinis de l'Éternelle Sapience

C'est le domaine des adeptes de la Voie tortueuse du Labyrinthe schématique. Aérien, simple et même sobre, c'est avant tout un lieu dédié à la connaissance. Les Éolim y consignent les fruits de leurs recherches ainsi que tous les documents qu'ils ont pu trouver. On peut comparer ces endroits à des Herméthèques à ceci près que la forme donnée au support de la connaissance peut être fluctuante : des immenses bibliothèques qui s'étendent à perte de vue aux bâtiments immenses dont toutes les pièces sont couvertes d'inscriptions, toutes les possibilités traditionnelles sont envisageables. Bien que le silence soit d'or dans ces temples dédiés au savoir, les Éolim se plaisent de temps en temps à tenir des discussions enflammées avec quelques compagnons.

Les Tours d'Ivoire, Titans androcéphales des Châtiments

C'est le domaine des adeptes de la Voie axiale des Principes égarants. Dépouillé mais puissant, ce lieu est fait de majesté et de sévérité. Les Pyrim viennent s'y ressourcer lors de leurs missions afin de continuer à discerner clairement leur chemin à travers les brumes dangereuses du doute et de l'égarement. Tout est clair, net et direct dans cet endroit. Une lumière immuable baigne des édifices massifs où le Mage peut se reposer, s'entraîner et même emprisonner ses ennemis. Les visiteurs non invités ne sont pas les bienvenus car les Pyrim ne se dévoilent qu'à leurs plus proches compagnons.

Les Cyclopes de Basalte, Confins inaccessibles des Louables

C'est le domaine des adeptes de la Voie primitive de la Spirale d'Élévation. Frais et spacieux, il est de manière évidente dédié à l'Eau : ruisseaux, fontaines, rosée perpétuelle, pluie… Nombreuses sont les formes que peut adopter cet élément. Pourtant, les Hydrim s'attachent surtout à peupler leur œuvre avec les souvenirs de toutes leurs expériences. Tout comme la mer est mémoire du monde, le domaine des Hydrim est mémoire de leur longue existence. Il est extrêmement hétéroclite car toutes les contradictions, toutes les hésitations, tous les essais des Hydrim s'y trouvent représentés. Il n'est pas rare de s'y perdre car il est généralement mouvant, car pour les Hydrim la stabilité signifie l'ennui. C'est pourquoi, les visiteurs sont rares car l'endroit est déconcertant et peut même mettre mal à l'aise.

Construire son Royaume élémentaire

Pour construire son Royaume élémentaire, le Mage doit passer par diverses procédures indispensables. Elles doivent être effectuées dans le bon ordre sous peine de voir le domaine s'effondrer ou, pire, devenir anarchique et incontrôlable. Chaque procédure est à effectuer avec un Sortilège différent dont les Habitus sont déterminés et spécifiques.

Se purifier

La première étape consiste à purifier son Pentacle. Pour ce faire, le Mage doit utiliser le Domaine Détruire pour se défaire du Ka-Lune Noire, du Khaïba et des autres souillures qu'il peut receler. Chacun de ses Éléments doit faire l'objet d'un rituel distinct, ce qui peut prendre beaucoup de temps, surtout pour les Éléments défavorables.

Trouver le site

Le Mage doit ensuite trouver le lieu le plus propice à la construction. Il n'y a pas de règle ni de

rituel magique à accomplir : le Nephilim qui arrive sur le site sent immédiatement que c'est là qu'il doit ériger son Royaume élémentaire. Cependant, il peut déterminer et classer les différentes possibilités avant de se lancer dans l'exploration de la réalité magique de la Terre.

Purifier le site

Une fois le site choisi le Mage doit s'efforcer de lui rendre sa pureté originelle grâce à des cérémonies qui permettront de « nettoyer » un à un les Champs magiques qui le baignent. Ces rites magiques sont très proches du rituel de purification du Pentacle. Le Magistère ne peut commencer la construction proprement dite qu'après cette étape sous peine de construire un Royaume élémentaire instable et impur.

Construction

Le Pilier

On appelle Pilier le Plexus qui soutient le Royaume élémentaire. Il est la base sans lequel celui-ci ne peut s'épanouir harmonieusement, car c'est lui qui fournit les Champs magiques nécessaires à la création et au développement des autres principes.

En termes de règles, ce Plexus est permanent et fonctionne comme n'importe quel Plexus, ce qui veut dire que le Mage et ses compagnons peuvent s'en servir, dans une limite raisonnable, pour recharger leur Stase, libérer un Nephilim de la sienne ou encore guérir plus vite de leurs blessures magiques. Si les Immortels absorbent plus de vingt « puces » de Ka en moins d'une semaine, le Plexus se tarit et le Royaume élémentaire s'effondre. Le Plexus récupère ses « puces » de Ka à raison d'une par jour.

Le Gardien

Le Gardien est un effet-Dragon créé par le Mage pour protéger son Royaume élémentaire. Il ne peut en créer plus d'un sous peine de les voir se coaliser pour prendre possession des lieux. Cet effet-Dragon doit garder la porte du domaine et en interdire l'accès aux indésirables. Il n'attaque jamais son créateur. Le Mage est totalement libre quant à son aspect.

Exemples de sites

Feu	*Le cœur d'un volcan sommeillant au centre de la jungle*
	La Terre de Feu
	Le centre d'un immense désert frappé par un soleil de plomb
	Le sommet d'un volcan en activité et menaçant la région
	La presqu'île de Taïmyr
Air	*Une falaise isolée et solitaire*
	La cime d'une immense montagne perdue dans les nuages
	Le sommet d'une tour en ruine battue par les vents, dans les Highlands
	Les immenses plaines sibériennes, vierges de tout relief, sous la tempête froide et mordante
	Un fjord aux confins du septentrion
Terre	*Une clairière au cœur d'une forêt inextricable*
	Le cœur de la jungle asiatique, une terre que l'homme n'a jamais foulée
	Les souterrains d'une abbaye abandonnée
	Un gigantesque parc naturel
	Une oasis luxuriante perdue au fond du désert
Eau	*Une source extrêmement pure jaillissant d'un rocher*
	Un abysse dans les profondeurs du Pacifique
	Un ruisseau sur lequel courent des légendes
	Un lac marécageux, là où avaient lieu les ordalies
	Un détroit cyclopéen, comme celui de Gibraltar
Lune	*Une caverne souterraine, où la lumière lutte pour se frayer un chemin*
	Le point axial du Pôle Nord, pays de l'éternelle nuit
	Un cercle de pierres, lieu mystique pour d'antiques rites
	Une colline où l'on pendait les criminels
	Un antique cimetière, où les hommes reviennent aux cendres

Le Portail

Le Portail n'est pas l'entrée du Royaume élémentaire. C'est un principe qui ouvre une porte le reliant à n'importe quel point de l'univers et à plus forte raison, de la Terre. Pour ce faire, le Mage doit déterminer l'endroit où doit donner ce Portail — chez lui, dans la cave de son voisin, dans une chambre d'hôtel —, puis doit réussir un test d'Intelligent Assez Difficile modifié par la Compétence Rituels. Ensuite le Mage doit créer le Portail grâce à l'Habitus requis. Ce rituel prend en lui-même plusieurs jours. Deux Portails ne peuvent être ouverts simultanément. Si le Mage désire créer un Portail donnant sur un autre lieu, il doit d'abord détruire le précédent, ce qui lui prend déjà beaucoup de temps puis en reconstruire un nouveau. Il va sans dire que ces opérations ne s'improvisent pas au beau milieu d'un scénario. Pour franchir le Portail, il suffit de prononcer un mot choisi lors du rituel.

Ce principe a un intérêt pratique évident : il permet au Mage de pouvoir accéder instantanément à son Royaume élémentaire sans avoir à accomplir un long voyage.

L'Ergasterion

L'Ergasterion est un principe du Royaume élémentaire permettant au Mage de lancer des Sortilèges et de faire des expérimentations magiques en minimisant les risques encourus. Il est réservé à la seule et exclusive utilisation du Mage. Pour créer l'Ergasterion, le Mage doit rassembler les objets et les artefacts qui lui seront utiles dans ses recherches puis décorer l'endroit pour canaliser les Champs magiques

de façon appropriée — pentacles, métaux analogiquement proches des Éléments, fresques... Il fait ensuite un test d'Agile Difficile modifié par Connaissances (Architecture), puis lance l'Habitus approprié.

Lorsqu'il est dans son Ergasterion, le Mage voit la difficulté de tous ses Sortilèges réduite d'un niveau.

Le Sanctuaire

Le Sanctuaire est l'ultime principe de création. Il permet de s'harmoniser avec l'environnement physique et naturel qui entoure le domaine et de s'en rendre maître. Le Sanctuaire est un lieu dans le Royaume élémentaire où seul le Mage peut se rendre. C'est de là, et de là seulement, qu'il pourra contrôler les alentours de son domaine. Cet endroit est calme et serein. Pour le créer, il faut que le Mage choisisse un emplacement dans son domaine qu'il va consacrer aux puissances de la nature. Puis il entrera en méditation pour les percevoir, entrer en communication et enfin en symbiose avec elles. Pour parachever son œuvre, il devra créer un lien fusionnel entre la nature et son propre Pentacle.

Plus concrètement, ce lien permet au Mage, où qu'il se trouve, de sentir toute intrusion étrangère dans un rayon d'un kilomètre autour de son Royaume élémentaire. Lorsqu'il est dans le Sanctuaire, il peut alors manipuler les puissances naturelles pour repousser les intrus : tempête, tremblement de terre, éruption volcanique... Toutes les manifestations sont possibles.

De l'apprentissage du Grand Secret

Des Focus ou des mentors

Le Mage apprend à maîtriser les Domaines Créer et Détruire de la même façon qu'il a pu le faire dans les Cercles précédents — Focus, ouvrages théoriques, mentors, révélation, travail...

En revanche, les Sortilèges permettant de créer les principes du Royaume élémentaire sont des Habitus bien spécifiques, que se transmettent les Mages depuis des millénaires. Ainsi, il faudrait plusieurs dizaines d'années au Mage pour pouvoir en recomposer un. Il a donc besoin soit de trouver les Focus correspondant aux Habitus recherchés, soit d'avoir un mentor bienveillant qui le guide dans son apprentissage. C'est donc à vous, MJ, de faire en sorte que le Mage rencontre la bonne personne ou découvre les Focus nécessaires.

Créer

Le Domaine Créer permet de faire jaillir la matière des Champs élémentaires. Jusqu'ici, aucun Domaine n'avait permis de passer de la dimension physique du monde à sa dimension magique. La matière se changeait en matière, et la magie en magie. Créer autorise le Mage à condenser les Champs à un niveau tel qu'ils deviennent matière tangible. Finalement, il s'agit plus d'une transmutation que d'une création proprement dite.

Apprenti : le Magistère se contente de créer de la matière inerte, non vivante.

Compagnon : le Magistère parvient à changer les Champs magiques en matière vivante. Si une activité mécanique de cette matière est possible, elle ne peut disposer de conscience — il est donc impossible de créer un être doté d'autonomie d'esprit et de jugement.

Maître : le Magistère devient capable de créer sentiments et pensées. En outre, il parvient à générer des phénomènes magiques, tels que Plexus et effets-Dragon.

Détruire

Le Domaine Détruire permet de détruire le non-vivant, le vivant, l'infinitésimal (les maladies, les poisons...), ce qui relève du domaine de la pensée et du sentiment et, à très haut niveau, les phénomènes magiques tels que les Pentacles, les effets-Dragon... La matière ainsi annihilée se dissout dans les Champs magiques.

Apprenti : le Nephilim est capable de détruire la matière non vivante.

Compagnon : le Magistère est en mesure de détruire la matière vivante, ainsi que tout ce qui touche à la pensée.

Maître : le Magistère parvient à détruire la matière magique, c'est-à-dire les Champs magiques et les Ka-éléments. Toutefois, il ne peut appliquer ce Domaine au Ka-Lune Noire ou au Ka-Soleil, qui restent hors d'atteinte des champs de connaissance des Nephilim.

Les Habitus de construction du Royaume élémentaire

Les Habitus de construction ne sont pas comme les autres. Contrairement aux autres Sortilèges, ils ne peuvent pas être modifiés à sa guise par le Mage. Tous les paramètres sont fixés à l'avance. En effet, l'élévation d'un Royaume élémentaire est une entreprise extrêmement subtile : il doit pouvoir s'inscrire dans l'Atlantide céleste, et répondre à une certaine cohérence. L'autre particularité, et non des moindres, de ces Habitus réside dans le fait que tous ces enchantements sont définitifs : ce n'est que dans la construction d'un Royaume élémentaire que la Magie s'inscrit dans l'éternité.

Les Maladresses du Grand Secret

Pour les Sortilèges de Grand Secret, les Maladresses interviennent lorsque le D20 indique un « 20 ». En cas de Maladresse, le Sortilège ne fonctionne pas.

Draconisation du Pentacle

Le Nephilim a trop sollicité la puissance de son Pentacle qui n'a pas supporté un tel choc: il voit l'arrangement de ses Ka-éléments déséquilibré, ce qui rend le Pentacle légèrement dissymétrique. En termes de règles, le niveau d'Initié de l'Élément utilisé augmente d'un niveau alors qu'un Ka-élément, au choix du joueur, diminue d'un niveau. Cette Maladresse pourrait lui être agréable si elle n'était dangereuse: il s'agit d'une draconisation.

Aggravation du Khaïba

Le Nephilim perd momentanément le contrôle de son Pentacle et gagne immédiatement cinq « puces » d'Enkhaïbatement en plus de celles qu'il reçoit normalement pour un tel résultat — c'est-à-dire huit en tout. Le MJ doit effectuer un test d'Enkhaïbatement Difficile pour savoir si la maladie se déclare.

Aggravation de la contamination

La puissance du Sortilège a affaibli momentanément la structure du Pentacle qui se laisse légèrement contaminer par le Ka-Lune Noire résiduel des Champs magiques. Le Nephilim gagne deux « puces » de Ka-Lune Noire. Ce gain est doublé pour les Sortilèges utilisant la Lune.

Ombre

Le choc provoqué par la décharge massive de Champs magiques dans le Pentacle du Nephilim le plonge dans l'inconscience pendant un bref instant: le simulacre en profite pour prendre le dessus. Cette Ombre est traitée normalement.

Effet Mnémos

La déflagration magique a été mal contrôlée: le Pentacle du Nephilim est définitivement abîmé. Il perd tous ses souvenirs remontants à (nombre de modifications) semaines et le dernier niveau de Compétence qu'il a atteint en Magie.

Format de description des Habitus de construction du Royaume élémentaire

Domaine: *Domaine nécessaire au lancement du Sortilège.*
Niveau: *niveau qu'il faut maîtriser dans le Domaine pour pouvoir utiliser l'Habitus.*
Élément: *Élément employé dans le Sortilège.*
Temps d'incantation: *la formule à appliquer pour connaître le temps d'incantation du Sortilège.*
Maladresse: *ce paramètre indique quelle maladresse il faut appliquer si le D20 indique un résultat de 20.*

Note: *la difficulté de lancement est toujours Difficile sauf pour la naissance du Gardien. Il n'y a pas de paramètre Analogie.*

Table des Maladresses du Grand Secret

Nombre de modifications dans la table générique	Maladresse
0	Draconisation du Pentacle
1	Aggravation de l'Enkhaïbatement
2	Aggravation de la contamination
3	Ombre
4 et plus	Effet Mnémos

Purification du Pentacle

Domaine: Détruire. **Niveau:** Maître.
Élément: Ka-élément purifié.
Temps d'incantation: un jour par niveau du Ka-élément purifié.
Maladresse: Ombre.
Cet Habitus initie le grand rituel de construction du Royaume élémentaire.
Grâce à ce Sortilège, le Mage pourra purifier un de ses Éléments de toutes les impuretés qu'il recèle. Il peut s'agir du Khaïba, du Ka-Lune Noire ou de n'importe quelle autre anomalie magique telle que la draconisation.

Purification du site

Domaine: Détruire. **Niveau:** Maître.
Élément: Ka-élément purifié.
Temps d'incantation: une nuit.
Maladresse: aggravation du Ka-Lune Noire.
Cet Habitus permet au Mage de redonner au site de son futur domaine sa pureté immaculée. Avant de poursuivre la construction, le Mage doit avoir purifié les cinq Éléments du lieu.

Construction du Pilier

Domaine: Créer. **Niveau:** Maître.
Élément: Ka dominant du Mage.
Temps d'incantation: trois jours et deux nuits.
Maladresse: Effet Mnémos.

Cet Habitus permet au Mage de construire les fondations de son domaine : le Plexus. L'Élément de celui-ci doit être le Ka dominant du Mage car il correspond aussi à la voie de magie choisie. Cette opération est définitive car changer l'élément du Plexus entraînerait l'effondrement du Royaume élémentaire. Le Plexus créé est Intense.

Naissance du Gardien

Domaine : Créer. **Niveau :** Maître.
Élément : Ka dominant du Mage.
Temps d'incantation : niveau de puissance de l'effet-Dragon.
Difficulté : niveau de puissance de l'effet-Dragon.
Maladresse : draconisation du Pentacle.

Par cet Habitus, le Mage créé un effet-Dragon de son Ka dominant qui gardera son Royaume élémentaire. La puissance de cette créature est fixée une fois pour toutes lors de sa naissance. La difficulté dépend de la puissance que le Mage désire conférer à son Gardien. Pour un effet-Dragon Peu Puissant, l'Habitus sera Peu Difficile, et ainsi de suite.

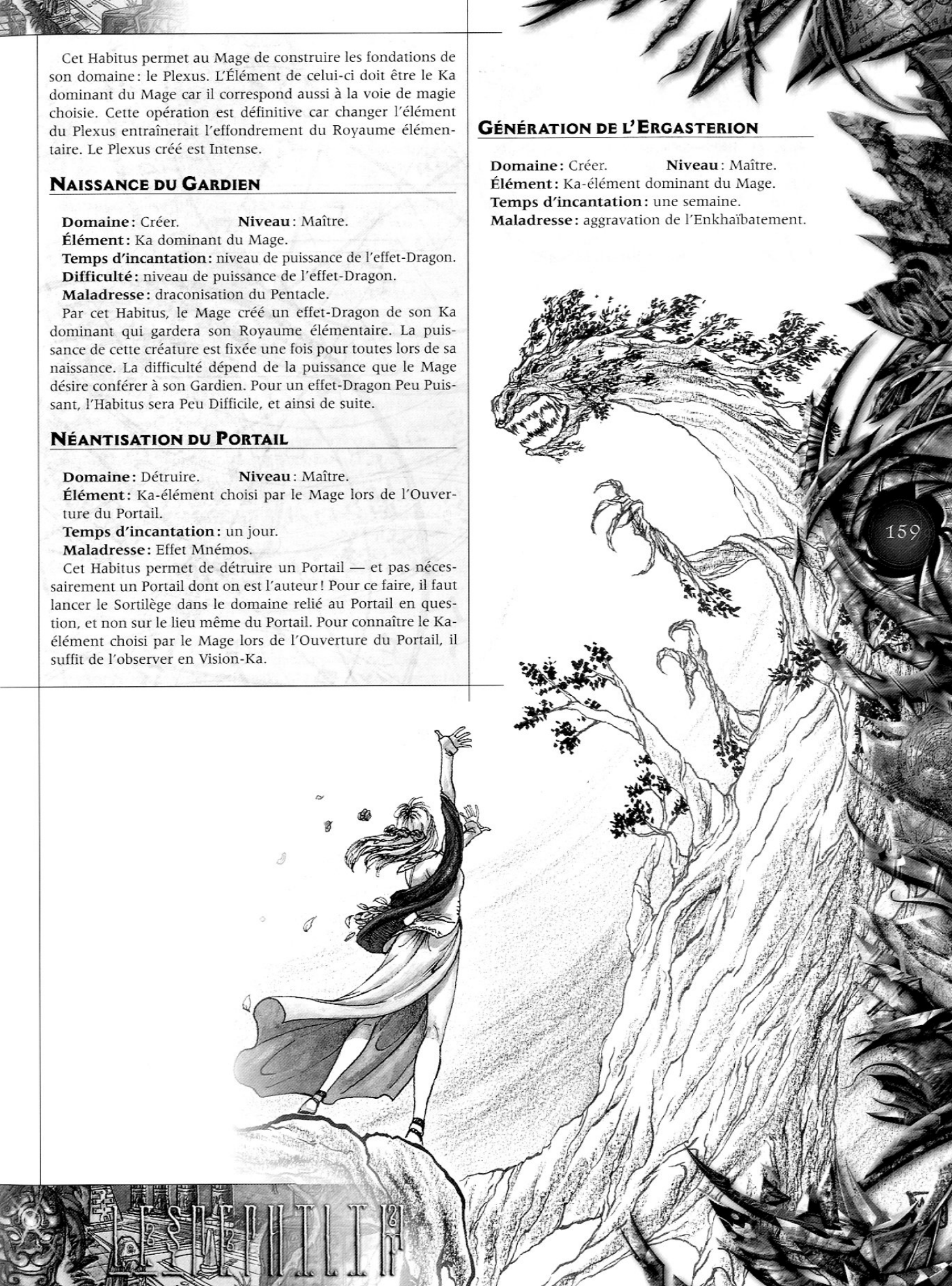
Néantisation du Portail

Domaine : Détruire. **Niveau :** Maître.
Élément : Ka-élément choisi par le Mage lors de l'Ouverture du Portail.
Temps d'incantation : un jour.
Maladresse : Effet Mnémos.

Cet Habitus permet de détruire un Portail — et pas nécessairement un Portail dont on est l'auteur ! Pour ce faire, il faut lancer le Sortilège dans le domaine relié au Portail en question, et non sur le lieu même du Portail. Pour connaître le Ka-élément choisi par le Mage lors de l'Ouverture du Portail, il suffit de l'observer en Vision-Ka.

Génération de l'Ergasterion

Domaine : Créer. **Niveau :** Maître.
Élément : Ka-élément dominant du Mage.
Temps d'incantation : une semaine.
Maladresse : aggravation de l'Enkhaïbatement.



Après avoir construit dans le Royaume élémentaire un endroit spécifique, rappelant par sa configuration à la fois l'Ergasterion et le Ka-élément utilisé, le Mage peut grâce à ce Sortilège ériger l'Ergasterion, le cœur de son œuvre. Ici, il pourra se livrer aux expériences magiques les plus osées.

Construction du Sanctuaire

Trois Habitus sont nécessaires pour ériger un Sanctuaire. Il faut réussir successivement les trois. Un seul Échec, et le Mage doit recommencer depuis le début toute la procédure.

Ces trois étapes sont présentées comme trois Habitus individuels. Mais ce n'est qu'une fois qu'ils sont tous les trois réussis que le Mage peut jouir des pouvoirs qu'ils procurent.

Initial de Sensation naturelle

Domaine : Perception. **Niveau :** Maître.
Élément : Ka-éléments correspondants aux éléments naturels choisis.
Temps d'incantation : trois jours.
Maladresse : Ombre.

Cet Habitus permet de projeter ses sens à travers tous les éléments naturels correspondant au Ka-élément choisi. Ainsi, la Terre permet de sentir à travers les végétaux et les animaux, l'Air à travers les courants et les vents, l'Eau à travers les rivières, les torrents, la Lune à travers l'obscurité, le Feu à travers les animaux « en colère », etc.

Il est possible de répéter plusieurs fois cet Habitus avec différents Ka-éléments afin d'étendre à différents aspects naturels ses perceptions. Cela dit, le Mage qui en userait ainsi rendrait la construction du Royaume élémentaire plus incertaine. En effet, il devra faire de même avec Second d'Empathie naturelle et Ultime de Symbiose naturelle.

Second d'Empathie naturelle

Domaine : Communiquer.
Niveau : Maître.
Élément : ceux sollicités lors de l'Habitus initial.
Temps d'incantation : trois jours.
Maladresse : augmentation du Ka-Lune Noire.

Cet Habitus s'effectue selon le même modèle que l'Habitus Initial. Il permet au Mage de parler avec les éléments naturels de son Royaume élémentaire correspondants au(x) Ka-élément(s) choisi(s).

Ultime de Symbiose naturelle

Domaine : Créer.
Niveau : Maître.
Élément : ceux sollicités lors des Habitus précédents.
Temps d'incantation : trois jours.
Maladresse : draconisation du Pentacle.

Ce troisième Habitus conclut le Grand Habitus du Sanctuaire. Celui-ci achevé, le Mage est en mesure de contrôler les éléments naturels correspondant au(x) Ka-élément(s) choisi(s). Ainsi, dès lors que le Mage sera dans son Royaume élémentaire, bêtes et végétaux se plieront à la volonté du maître, la terre s'ouvrira sur un geste du Mage, etc.

Ouverture du Portail

Domaine : Créer. **Niveau :** Maître.
Élément : Ka dominant du Mage.
Temps d'incantation : une journée pour le rituel puis une journée pour l'Habitus.
Maladresse : aggravation de l'Enkhaïbatement.

Dans un premier temps, le Mage exécute un rituel à l'endroit où se trouvera le Portail. Le joueur fait un test de Ka dominant Assez Difficile modifié par la Compétence Rituels. La cérémonie doit mettre en scène métaphoriquement le Royaume élémentaire. Cela prend une journée. Puis, dans un second temps, depuis son domaine, le Mage doit lancer l'Habitus proprement dit. Au terme du rituel, il doit choisir un mot ou un geste, voire un objet, qui sera la clef du Portail. Quiconque utilise la clef peut emprunter le passage, dans un sens ou dans un autre. Le temps s'écoulant entre les deux actes magiques n'a pas d'importance. Toutefois, pendant ce laps de temps, le lieu où apparaît le Portail ne doit pas être bouleversé en profondeur — bâtiments détruits, incendie, etc.

Le Portail n'est visible qu'en Vision-Ka, et a la forme que choisit le Mage. Son aspect doit néanmoins rappeler l'idée d'une porte ou d'un passage.

LES CLEFS

QUELQUES CONSEILS AU MJ

Quels joueurs ?

La Kabbale est la Science occulte de la relation. Elle implique qu'un joueur interprétant un Kabbaliste accepte de dialoguer avec les créatures qu'il invoque. Ce genre d'exercice convient parfaitement aux joueurs appréciant le jeu d'acteur. Cela dit, la Kabbale n'est pas pour autant interdite aux autres. Elle perdra simplement un peu de sa saveur, ou au contraire, invitera le joueur à interpréter plus régulièrement son rôle.

Quels risques pour la partie ?

La Kabbale comportant des Sorts prédéfinis, il n'y a que peu de chances que ceux-ci échappent totalement au MJ. En revanche, la pratique de la Kabbale tend à multiplier les personnages interprétés par le MJ, ce qui ralentit sensiblement la partie, notamment lors des combats. Aussi, faites travailler les joueurs. C'est à eux de gérer les personnages qu'ils invoquent, à eux de leur donner des ordres, à eux, enfin, d'utiliser les créatures lors des affrontements. Partagez-vous éventuellement les tâches pour accélérer les choses.

N'oubliez pas que les créatures ne sont pas des fonctions. Elles craignent de mourir, de s'exposer aux dangers, et parfois, fuient face aux périls, quitte à endurer les foudres de leur invocateur. Aucune n'accepte de servir de chair à canon, et le Kabbaliste adeptes de ce genre de tactique s'attire vite la colère des créatures de son monde de prédilection. Certains Suzerains pourraient même veiller personnellement à faire cesser ces agissements coupables.

L'aventure kabbalistique

La Kabbale permet d'atteindre l'illumination par la relation à autrui. L'aventure kabbalistique passe par des conversations avec les créatures, par des secrets chuchotés au creux de l'oreille. Il est donc nécessaire de mettre en scène toute cette socialité.

En outre, l'enjeu du troisième Cercle de la Kabbale, les Clefs, est l'exploration des mondes. Elle peut commencer dès le deuxième Cercle, car les Suzerains peuvent invoquer des Nephilim. Mais ce n'est qu'à partir du troisième Cercle que les Kabbalistes peuvent choisir de se rendre dans leur monde de prédilection. Cela nécessite de construire des scénarios spécifiques se déroulant dans ces terres, où le dépaysement est au rendez-vous. Ces aventures sont capitales, car sans elles, le cheminement initiatique du Kabbaliste, dont le voyage dans les mondes est une métaphore, perdrait toute signification.

Le Kabbaliste doit s'attacher au monde qu'il a choisi. Et cela ne se fait que si le joueur fait l'expérience de l'altérité. Autrement dit, il ne s'attachera jamais à un monde dans lequel il ne se passe rien, et dont il est le seul interprète.

LE GRAND VOYAGE

Le départ

On n'entre pas facilement dans un monde de Kabbale. S'y rendre de son propre chef nécessite l'édification d'un portail magique, qui ne peut être construit que grâce au concours d'une créature spécifique appelée le Gardien. La première étape du voyage consiste à le trouver.

LE GARDIEN

Lorsque le Kabbaliste découvre les Clefs, il peut commencer sa recherche du Gardien de son monde d'élection. Pour ce faire, il faut s'y rendre, et effectuer une quête. Les compagnons du Kabbaliste peuvent fort bien l'assister dans ce périple. Après tout, la Kabbale est relation.

Pour entrer dans le monde afin de trouver le Gardien, le Kabbaliste et ses éventuels suivants doivent être invoqués par un Suzerain. Le Kabbaliste lui devra expliquer le motif de sa demande, et lui confier les Invocations nécessaires — ce qui signifie que le Suzerain pourra appeler ultérieurement le Kabbaliste et ses compagnons, voire, s'il est mal intentionné ou subit des pressions, livrer l'Invocation à des tiers. Le Suzerain n'est pas forcé d'accepter. C'est à lui de juger si le Kabbaliste en est digne.

Tous les Gardiens appartiennent à la Sephirah Binah.

ABNHAZER, L'ORACLE FIGÉ, CELUI QUI OUVRE LES CHEMINS DE SOHAR

Élément : Air.
Monde : Sohar.
Contrat : Difficile.

Abnhazer est le moine d'une troupe de guerriers du nord, les Kwakyutl. Ceux-ci vivent dans des montagnes reculées et escarpées à l'extrémité de Sohar. Les gravir est une épreuve aussi terrible que d'escalader l'Himalaya.

Au sommet de la plus haute de ces montagnes se trouve un large plateau, perdu dans les nuages. Le Kabbaliste a plutôt intérêt à se montrer humble face aux guerriers minéraux qui gardent l'endroit, car ils pourraient fort bien faire redescendre le Kabbaliste plus vite qu'il n'est monté.

Le Kabbaliste doit expliquer le motif de sa visite. Les guerriers le conduisent alors vers une galerie dont le sol est gravé de marches de saphir. Elles débouchent sur une grotte, ouverte sur le flan opposé de la montagne. Le Kabbaliste y trouve un moine à la barbe hirsute. Après lui avoir souhaité la bienvenue d'une voix caverneuse, il l'invite à regarder dans le vide. Le Kabbaliste peut voir la montagne plonger dans le néant, dans les limites de Sohar. Parmi les nuages, on peut distinguer les reflets fugitifs et fantomatiques des Akasha proches de Sohar.

Puis, Abnhazer pose une énigme au Kabbaliste. Celle-ci doit être un peu complexe. Si le Nephilim

peine à trouver la réponse, Abnhazer se moque ironiquement de lui. Cette moquerie est une épreuve d'humilité.

Lorsque la solution est découverte, Abnhazer accepte d'aider le Kabbaliste à construire son portail, et lui confie son Invocation.

Abnhazer est très puissant. Il connaît parfaitement Sohar, et pourra parfois aider le Kabbaliste dans son exploration mais veillera toujours à ce que le Nephilim découvre lui-même les choses. En général, il lui confie des indices sans jamais manquer d'humour.

Sarn Helen, Celle qui dévoile le chemin scintillant

Élément : Eau.
Monde : Zakaï.
Contrat : Difficile.

Sarn Helen est une puissante magicienne. Son refuge est dissimulé au cœur d'une île entourée d'un lac auquel on accède en franchissant une épaisse forêt. Celle-ci est habitée par des farfadets dont la mission est d'égarer les visiteurs, tâche dont ils s'acquittent avec talent.

Une fois la forêt franchie, le Kabbaliste doit traverser le lac, pour parvenir à l'île de Sarn, dissimulée par les brumes. Nager est impensable à cause des poissons monstrueux qui hantent les fonds. En faisant le tour du lac, le Kabbaliste découvre un étroit pont de bois qui mène à l'île. Mais au centre de celui-ci se trouve Fredia, un chevalier en armure, muni d'une lourde épée. Il ne laisse passer que celui qui parvient à le blesser. Lorsque cela est fait, Fredia prononce une phrase sibylline en Énochéen.

Grâce au pont, le Kabbaliste arrive sur l'île, couverte d'arbres morts. En son centre se trouve une clairière délimitée par des monolithes noirs et des dolmens. Au milieu du cercle de pierre s'élève un trône de nacre, diffusant une légère lumière bleutée, sur lequel est assise Sarn Helen. Elle est d'une beauté si stupéfiante qu'il est évident qu'elle n'est pas humaine. Son regard ferait s'agenouiller les rois, et sa longue chevelure, qui coule telle une rivière jusque sur le sol, ondule en permanence.

Le Kabbaliste doit prononcer la phrase que lui a confiée Fredia. Là, Sarn Helen, Celle qui dévoile le chemin scintillant, accepte de l'aider à construire son portail, et lui confie son Invocation.

Sarn Helen est une créature très puissante. Elle connaît parfaitement Zakaï, et aidera parfois le Kabbaliste dans son périple mais veillera toujours à ce que le Nephilim découvre lui-même les choses.

Fredia

Caractéristiques : *Assez Fort, Intelligent, Très Résistant, Très Agile et Peu Séduisant.*
Compétences : *Fredia est Maître dans toutes les Armes, et porte l'armure des Écailles d'argent des prairies marines. Il peut faire chaque tour autant d'actions exclusives qu'il a d'adversaires.*

Orthémios-Sabots d'or, Celui qui veille sur les chemins de Meborack

Élément : Terre.
Monde : Meborack.
Contrat : Difficile.

Dans l'une des îles qui ceinturent le continent se trouve un édifice proprement hallucinant : la pyramide de Cymès. Haute de cent mètres, elle est faite d'un seul bloc. Mais le plus étrange est qu'elle repose, en équilibre, sur sa pointe. Le Kabbaliste doit parvenir au plateau qui se trouve à son sommet.

Au sol se trouve un Astrochrone qui avertit immédiatement le Kabbaliste : au moindre mouvement inconsidéré, il risque de renverser la pyramide. Aussi doit-il trouver un moyen de parvenir en haut de l'édifice sans le déséquilibrer, et donc sans l'escalader.

Au sommet se trouve un jardin antique, où s'élèvent des colonnes et de splendides statues. Des buissons poussent çà et là, et parmi les arbres, on peut distinguer des nymphes et des satyres qui observent furtivement le Kabbaliste.

Près d'une fontaine, il découvre Orthémios, un centaure à la musculature noueuse et aux traits sévères. Il pose des questions à l'invocateur afin de vérifier sa foi en la quête de l'équilibre. Si les réponses du Nephilim sont satisfaisantes, il accepte de l'aider à construire son portail.

Orthémios est une créature très puissante, qui connaît parfaitement Meborack. Il aidera le Kabbaliste dans son exploration, mais veillera toujours à ce que le Nephilim découvre lui-même les choses.

Zeth Adraan aux cent yeux, Celui qui surveille les chemins d'Aresh

Élément : Feu.
Monde : Aresh.
Contrat : Difficile.

Zeth Adraan se déplace en permanence. Mais malgré cela, il reste assez facile à rencontrer : il se trouve toujours dans les mêlées les plus brutales des batailles les plus fiévreuses. Droit comme un « i », emmitouflé dans sa lourde cape rouge à capuche dissimulant son visage, il ne prête aucune attention aux combattants qui se font étriper autour de lui.

Le Kabbaliste doit le rejoindre au cœur de la mêlée, et le prier de le suivre. Zeth Adraan lui demande alors de lui frayer un passage jusqu'à un endroit plus calme.

Si le Kabbaliste survit à cette épreuve, Zeth Adraan enlève son capuchon, et révèle sa face hideuse : une tête humanoïde, totalement glabre dont la bouche et le nez sont remplacés par un bec ; le visage ne comporte pas d'œil ; ceux-ci, une centaine, sont disposés en buisson, au bout de petits tentacules, à la base de son cou.

Zeth Adraan est une créature très puissante. Il connaît parfaitement Aresh. Il aidera parfois le Kabbaliste dans son périple

mais veillera toujours à ce que le Nephilim découvre lui-même les choses, et se perfectionne dans le maniement des armes.

Archimodion, le nain contrefait, Celui qui éloigne des chemins

Élément : Lune.
Monde : Pachad.
Contrat : Difficile.

Dans la province de Quazrim se trouve la cité de Rodrom la Tortueuse, ainsi appelée en raison du tracé particulièrement alambiqué de ses rues étroites. En son centre se trouve un magnifique palais aux tours compliquées. On dit que c'est dans cette demeure que les célébrations de la plus totale luxure se tiennent. Le Kabbaliste doit s'y rendre. Lorsqu'il arrive, un majordome au teint extrêmement pâle l'accueille. Le Kabbaliste doit lui demander de rencontrer Llwella Sandygo, la maîtresse des lieux. On lui répond que celle-ci est fort occupée, mais que s'il le désire, le Kabbaliste peut patienter au salon bleu. Là l'attend une gigantesque table sur laquelle est disposé un repas gargantuesque. Des créatures superbes font le service, et invitent le Kabbaliste à se sustenter, remplissant indéfiniment son assiette et sa coupe de mets aussi succulents et doux qu'enivrants. Il est particulièrement difficile de refuser que les créatures ne remplissent encore et encore coupe et assiette. Si le Kabbaliste ne parvient pas à s'en débarrasser poliment, il risque fort de rester coincé pour l'éternité dans le salon bleu, prisonnier d'une douce ivresse.

Au salon bleu succède le salon rouge où d'autres créatures se proposent de faire découvrir au Kabbaliste les plaisirs infinis et voluptueux de la chair. Là encore, il doit refuser leurs étreintes… Ce qui est fort difficile car les créatures se montrent insistantes et démonstratives.

Enfin vient le salon violet. Différents personnages aux manteaux de velours noir, le visage dissimulé par un masque du même tissu conversent. Leurs luxueux atours masquent leur nature vampirique. Lorsque le Kabbaliste entre, ils se précipitent vers lui : ils lui proposent de devenir roi, ou riche, et lui demandent de choisir une contrée quelconque sur laquelle régner. Encore une fois, le Kabbaliste doit refuser, et réclamer à voir la maîtresse des lieux.

Enfin, on conduit le voyageur à Llwella Sandygo. Couchée lascivement sur un divan, une couverture recouvre la partie inférieure de son corps. Et pour cause, c'est celle d'un serpent. Llwella demande au Kabbaliste ce qu'il recherche. Elle l'écoute attentivement avant de partir d'un long rire cristallin. Elle tente de convaincre le Kabbaliste que le Gardien de Pachad n'existe pas, que sa quête est vaine, et qu'il ferait mieux de passer du bon temps en sa compagnie. Si malgré cela, le Kabbaliste maintient sa position, Llwella entre dans une rage folle, et fini par lui donner un cube argenté d'environ quinze centimètres d'arête. Il est gravé de différents sillons anguleux. Lorsque le Kabbaliste le manipule, les différentes pièces de l'objet se mettent à bouger, à se déboîter, comme un casse-tête.

C'est alors qu'apparaît Archimodion. Haut de quatre-vingt dix centimètres, bossu, son visage est tordu, et il ne cesse de ricaner de sa voix cassée par le tabac qu'il consomme abondamment. Il accepte d'aider le Kabbaliste à construire son portail. Archimodion est une créature très puissante. Il connaît parfaitement Pachad, et aidera parfois le Kabbaliste dans son périple tortueux mais veillera toujours à ce que le Nephilim découvre lui-même les choses, et se perfectionne dans l'art de la luxure et de l'intrigue.

Le portail

La deuxième étape est la construction du portail. Pour ce faire, lors d'une Grande Conjonction de l'Élément du Gardien, le Kabbaliste doit l'invoquer là où il souhaite établir son portail. Ensemble, ils doivent bâtir un édifice symbolisant la porte permettant de passer d'un monde à l'autre. Ceci fait, le Kabbaliste doit effectuer un complexe rituel obéissant aux injonctions du Gardien. Le joueur doit réussir un test de Ka dominant Assez Difficile, modifié par Rituels. Enfin, le Kabbaliste doit convenir d'une clef pour activer le portail. Il peut s'agir d'un mot, d'un geste, d'un chant…

Le rituel de construction permet de créer simultanément dans le monde de Kabbale un portail similaire, à un endroit choisi par le Kabbaliste qui doit l'avoir visité au moins une fois.

Utilisation du portail

Grâce au portail, le Kabbaliste peut se rendre dans son monde d'élection, là où se situe le double de la porte terrestre. Pour l'activer, il lui suffit de le franchir en effectuant la clef convenue lors de la création. Le joueur doit réussir un test d'Initié Assez Difficile modifié par Binah.

Il peut emmener avec lui jusqu'à cinq Immortels, même si ceux-ci n'ont aucune connaissance en Kabbale. Pour ce faire, il doit prononcer leur nom lors du franchissement du portail. Les Immortels doivent ensuite le passer dans les cinq minutes qui suivent l'ouverture. Après ce délai, il se referme.

Lorsqu'un Nephilim pénètre dans un monde de Kabbale, son simulacre ne le suit pas, et sombre dans l'inconscience. Son rythme cardiaque ralentit, et sa température corporelle descend légèrement. Un médecin jugerait nécessaire une hospitalisation, mais le simulacre ne court aucun risque. Les Selenim et les Ar-Kaïm entrent avec leur simulacre.

Les Marches akashiques

Il existe une autre façon de se rendre dans un monde de Kabbale. Celle-ci est toutefois plus hasardeuse. Elle consiste à passer par un Akasha particulier, analogiquement très proche du monde, appelé Marche. Dans un premier temps, le chercheur doit trouver la Marche correspondante. Elle peut-être extrêmement difficile à découvrir, et il n'existe pas systématiquement d'ouverture entre la Terre et une Marche. Puis, au sein même de la Marche, il faut découvrir l'ouverture vers le monde. Souvent, elle est dissimulée.

L'équipement

Lorsqu'un Kabbaliste et ses compagnons se rendent dans un monde de Kabbale par un portail, ils n'emmènent avec eux aucun équipement, à l'exception de leur laboratoire, de leur Stase et de leurs artefacts. En revanche, rien ne les empêche d'avoir quelques biens dans le monde. En la matière, il est toujours utile d'y posséder un petit pied à terre, éventuellement sous la protection d'un Suzerain en cas d'absences prolongées.

Lorsqu'il vient d'une Marche, un Nephilim, un Selenim ou un Ar-Kaïm peut emmener tout ce qu'il peut porter. Cela dit, les mondes ont une cohérence indéfectible. Lorsque l'Immortel y pénètre, tous les objets en contradiction manifeste avec le monde se métamorphosent en des objets en harmonie avec le monde. Un pistolet automatique avec silencieux et pointeur laser se change en arbalète de luxe, les billets de banque en monnaie locale, etc. Lorsqu'aucun objet ne semble correspondre, il se change instantanément et irrémédiablement en sable. Même les artefacts ne font pas exception à cette règle.

La route

Le personnage

Lorsqu'un Kabbaliste se rend dans un monde de Kabbale, son simulacre reste sur Terre. Dans le monde, les Kabbalistes peuvent fixer leur convenance à leur convenance, et ils disposent en la matière de la liberté la plus totale. Évidemment, certaines formes risquent d'indisposer les créatures locales. Les Nephilim non-Kabbalistes apparaissent dans les mondes comme si toutes leurs métamorphoses étaient totalement développées. Les Selenim et les Ar-Kaïm ont leur apparence habituelle.

Les Caractéristiques du Nephilim sont égales aux Ka-éléments du Pentacle leur correspondant lorsqu'il est arrivé par un portail. Lorsqu'il est passé par une Marche, il arrive avec son simulacre. Aussi ses caractéristiques ne changent pas. Les Selenim et les Ar-Kaïm gardent leurs Caractéristiques telles qu'elles sont sur Terre.

Les blessures

Une blessure subie dans un monde de Kabbale est régie par des règles particulières: elle est toujours considérée comme une blessure magique. Même si le Nephilim utilise son simulacre, c'est son Pentacle qui subit les blessures. Quant aux Selenim et aux Ar-Kaïm, ils voient leur Ka dominant attaqué.

Si le Nephilim a utilisé un portail, les blessures sont guéries de la même façon que des blessures physiques tant qu'il est dans le monde de Kabbale. Cette facilité à guérir est due au lien étroit établi entre le monde et celui qui franchit le portail. Ce lien permet au Nephilim de puiser dans les Champs magiques dont est constitué le monde pour se guérir. S'il retourne sur Terre blessé, il doit guérir normalement ses blessures magiques. Seules les blessures magiques contractées dans un monde peuvent y être guéries. Les Ar-Kaïm, quand ils ne sont pas Serpentaire ou Verseau, guérissent de la même manière. Quant aux Selenim et aux Ar-Kaïm Serpentaire ou Verseaux, ils doivent attendre leur retour sur Terre ou dans les Anti-terres pour guérir.

Si le Nephilim est arrivé par une Marche, toutes les blessures qu'il pourrait subir dans le monde sont considérées comme magiques, mais peuvent être y guéries comme s'il s'agissait de blessures physiques.

La mort

Dans un monde de Kabbale, la mort ne survient que lorsque le Pentacle est détruit. Il n'y a pas de réincarnation.

Lorsque ce sinistre événement se produit, le simulacre du Nephilim, resté sur terre, est libéré de son emprise. Il reçoit une vision fugitive du monde de Kabbale qui couplée à l'expérience effrayante de la possession suffit en général largement à le rendre complètement fou.

Pourtant, certains individus, notamment les initiés des Arcanes mineurs, parviennent à garder leur santé mentale, et retirent de ce genre d'expériences de profitables informations.

Pour les Selenim ou les Ar-Kaïm, la mort survient lorsque le Noyau ou le Cœur est détruit. Leur corps est tout simplement éjecté du monde de Kabbale et il est retrouvé comme lobotomisé devant le portail; en effet, c'était le défunt Immortel qui possédait tout ce que pouvait contenir son esprit.

La mort du simulacre

Le Nephilim reste lié à son simulacre. Lorsque celui-ci est soumis à un danger mortel immédiat, le Kabbaliste le sent immédiatement. Il peut revenir en urgence, en sacrifiant une « puce » de Ka dominant.

Lorsque le Nephilim voyage dans les mondes de Kabbale, son simulacre est particulièrement vulnérable, puisqu'inconscient. S'il vient à décéder, le Nephilim ne subit pas immédiatement une réincarnation. Il n'aura lieu que lors du retour, qui est du reste extrêmement problématique.

Le simulacre mort, le Nephilim n'a plus aucun moyen de revenir par lui-même. Son seul espoir est de se faire invoquer par un compagnon Kabbaliste. Ceci nécessite que le Nephilim lui ait confié son Invocation, et que le Kabbaliste batte le Contrat du Nephilim.

Notez qu'il n'est possible pour un Kabbaliste d'invoquer un Nephilim qu'à condition que le simulacre de celui-ci soit mort, et qu'il soit bloqué dans un monde.

Dès que l'Invocation est réussie, le Nephilim subit une réincarnation. Il lui reste encore à s'incarner dans un nouveau simulacre.

Certains Kabbalistes murmurent à ce sujet, non sans une certaine crainte, que les sociétés secrètes utilisent cette faiblesse des Kabbalistes pour les « incarner » dans des Homoncules...

La pratique des Sciences occultes et l'exercice des Talents

La Magie : elle peut être pratiquée normalement dans les mondes de Kabbale.

La **Kabbale :** le Kabbaliste peut invoquer normalement dans un monde toutes les créatures issues de ce monde. En revanche, il ne peut invoquer les créatures des autres mondes qu'à condition qu'elles lui soient Alliées. En effet, les mondes de Kabbale ne sont pas reliés entre eux. Aussi les créatures doivent parcourir une très longue distance pour parvenir à leur invocateur. Or, aucun Féal n'est prêt à fournir un tel effort. De plus, le temps d'Invocation est multiplié par deux.

L'Alchimie : la pratique alchimique est impossible dans un monde de Kabbale, sauf si le Laboratoire s'y trouve, ou que l'Alchimiste a pris la peine de l'emporter avec lui, d'une manière ou d'une autre.

Les Sciences occultes des Selenim : leur pratique est impossible dans les mondes de Kabbale, car ces derniers ne recèlent pas de Lune Noire. Pour éviter qu'un Selenim appartenant au groupe ne se trouve trop démuni, ses compagnons Nephilim peuvent le barder d'artefacts. Lui-même ne peut se servir d'artefact de Lune Noire. C'est ici un travail collectif et amical qui est mis en œuvre.

Les Talents : ils peuvent être exercés normalement dans un monde de Kabbale. Cependant, les Ar-Kaïm n'y bénéficient pas de la charge spontanée. Ils peuvent soit employer la charge analogique, soit se charger sur n'importe quelle source magique — sachant qu'ils ne peuvent pas se nourrir de la substance du monde, car il est au moins aussi persistant que la Terre. Ils sont toutefois incapables de se recharger en Lune Noire, en Orichalque et en Ka-Soleil, car ces Ka n'existent pas dans les mondes de Kabbale.

L'exploration

L'exploration a essentiellement trois motifs. Le premier consiste à rechercher des objets magiques particuliers. Le deuxième à découvrir de nouvelles Invocations. Le dernier à effectuer des quêtes pour atteindre l'Agartha.

Les mondes de Kabbale sont magiques. Les objets enchantés y sont relativement fréquents. Il peut s'agir d'armes ayant des capacités exceptionnelles. Cependant, les objets puissants sont rares.

Ramener un objet magique d'un monde de Kabbale n'est pas une tâche aisée. Il est impossible de le faire sortir par une Marche. Il reste sur le seuil, quoi qu'il arrive. Seuls les Kabbalistes peuvent rapporter avec eux un objet, en empruntant leur portail. Lors du passage, le Kabbaliste doit effectuer un court rituel destiné à permettre la matérialisation de l'objet dans le monde visible en même temps que sa dématérialisation dans le monde de Kabbale. Pour ce faire, le joueur doit réussir un test de Ka (de l'objet) Assez Difficile, modifié par la Compétence Rituels.

Il y a également de nombreuses créatures qui n'ont pas été répertoriées. Un Kabbaliste peut néanmoins apprendre leur Invocation. Mais pour cela, il doit convaincre la créature de lui révéler son véritable nom. Avec le temps, les créatures ont appris que ce nom était nécessaire pour les invocations et la plupart refusent de révéler le leur. Le Kabbaliste doit donc déployer des trésors de persuasion, par le verbe ou par le glaive.

Une fois de retour, le Kabbaliste doit effectuer le rituel de la Trace pour découvrir l'Invocation, le dessin particulier qui permettra de faire venir la créature. Pour ce faire, le joueur devra réussir un test de Ka (de la créature) Très Difficile, modifié par la Compétence Rituels. Le joueur et le MJ conviennent des différentes capacités de la créature, en s'inspirant de celles déjà décrites. En fonction de ses pouvoirs, la créature sera rangée dans une Sephirah ou une autre.

Seuls les Kabbalistes peuvent entreprendre le rituel de la Trace.

L'arrivée

La quête finale

Après avoir sillonné en tous sens son monde d'élection, le Kabbaliste peut entreprendre sa dernière quête, celle qui lui fera contempler la couronne magnifique de Kether, la Sephirah ultime, les lumières fantastiques de l'Agartha.

Chaque monde propose une quête spécifique. Celle-ci est présentée dans le descriptif du monde, dans le paragraphe « Enjeu ». Sa résolution doit se composer d'un ensemble de scénarios qui peuvent être joués en solitaire — uniquement avec le joueur concerné — ou impliquer les autres joueurs. En revanche, elle ne doit en aucun cas être expédiée comme une formalité.

Plus que dans toute autre quête, le Kabbaliste doit être mis à l'épreuve et confronté à la voie qu'il s'est choisie – la perfection pour Sohar, la pureté pour Zakaï, l'équilibre pour Meborack, la fureur pour Aresh et l'Apocalypse pour Pachad.

Vers un nouveau voyage

Au terme de sa quête, le Kabbaliste rencontre un empereur de Kabbale. Celui-ci lui ouvre alors les portes du sixième monde, monde gouverné par l'Unique. Là, le Kabbaliste doit reprendre la route, afin de pouvoir bientôt contempler les lumières de Kether, et parvenir à l'illumination.

Les Sephiroth du troisième Cercle

Binah

Binah est la Sephirah la plus crainte des Kabbalistes, celle des malédictions. Ces effets sont des métaphores de la colère divine s'abattant sur un individu. Les créatures qui lui appartiennent sont très puissantes. Contre une « puce » en Ka, elles acceptent toujours de rendre leur malédiction définitive. Seuls les Princes du sel de sagesse peuvent défaire ces malédictions. Et ils n'aboliront jamais une malédiction justement lancée.

Chokmah

Chokmah est la dernière Sephirah avant Kether. Appelée également par les Kabbalistes le Grand Père ou le Dévoreur d'enfants, elle est la Sephirah de la tradition et des sciences occultes. Les créatures qui lui sont soumises peuvent affecter directement l'essence de la magie.

Kether

Kether est la Sephirah des Agarthiens et des empereurs. Appelée aussi la Couronne, elle diffuse la lumière de l'Unique, et reste résolument mystérieuse. Certains Kabbalistes peu expérimentés confondent cette Sephirah avec la Résille d'Aggartha.

Les Invocations du troisième Cercle

Le Kabbaliste doit choisir sa voie et décider réellement du monde qu'il explorera. Cette décision est importante pour l'interprétation du personnage, mais elle a aussi des conséquences sur les règles proprement dites. Le Kabbaliste est toujours en mesure d'invoquer des créatures venant d'autres mondes, mais il a du mal à les comprendre et les appréhender. Il subit donc une majoration d'un niveau à la difficulté de toutes Invocations qui n'appartiennent pas à son monde de prédilection. Cette règle ne s'applique qu'aux créatures du troisième Cercle. De plus, il doit garder en tête que, lorsqu'il est en train d'arpenter un monde, il ne peut invoquer que les créatures de ce monde ou, lorsqu'il s'agit des autres mondes, que les créatures qui sont ses Alliés.

Binah

Portée : un kilomètre.
Durée : jusqu'au prochain jour de l'Élément associé.
Revers de l'Allié : erreur d'Invocation.
Revers du Féal : possession.
Maladresse : capture.
Temps d'incantation : une nuit.
Visibilité : Vision-Ka.
Autonomie : modérée.

Les petits Esprits du silence

Élément : Lune.
Monde : Pachad.
Contrat : Assez Difficile (– 2).

Cette Invocation appelle un petit insecte vert métallisé.

Le Kabbaliste ordonne à cet Esprit de se faire avaler par une cible — la créature essayera d'y arriver par tous les moyens (en se cachant dans sa nourriture ou en attendant que la victime ait la bouche ouverte…). L'Esprit ne craint pas les attaques physiques.

Une fois la créature avalée, chaque fois que la victime ouvre la bouche pour parler, elle vomit plusieurs kilogrammes de vers blancs. Cet effet n'entraîne aucune pénalité — autre que sociale, évidemment.

Les Sages aux clochettes

Élément : Terre.
Monde : Pachad.
Contrat : Assez Difficile (– 2).

Ce Sort invoque des personnages à l'allure inquiétante. Leur visage très émacié et grimaçant est quasiment invisible, caché sous le capuchon rapiécé de leur robe de bure informe. Ils ont à la main une clochette ou une crécelle.

Les Sages aux clochettes peuvent affliger une cible de toutes sortes de maladies à pustules avec une nette préférence pour la petite vérole et la lèpre. Ils doivent battre avec leur Contrat la Caractéristique Endurant de leur victime pour réussir. Si c'est le cas, ils font sonner leur instrument pour manifester leur satisfaction.

Les Miroirs des apparences, les Miroirs faussés

Élément : Lune.
Monde : Pachad.
Contrat : Difficile.

Cette Invocation fait apparaître une ombre jaunâtre. Quand elle se voit désigner une victime, elle prend l'apparence de celle-ci mais affligée des pires infirmités et afflictions : déformations, goitres, bosses, mains crochues, verrues…

Ce double monstrueux imite les moindres faits et gestes de sa victime. En une minute, celle-ci devient identique à la créature, tandis que les difformités de cette dernière disparaissent.

Dworkin, Maître des infortunés de l'Hysope, de la Lune et de l'Absinthe

Élément : Lune.
Monde : Pachad.
Contrat : Assez Difficile (– 2).

Dworkin apparaît sous la forme d'un petit homme chauve avec une barbe pointue, vêtu comme un artiste de la Renaissance. Il a toujours avec lui de quoi dessiner ou peindre.

Cet être peu loquace est capable de tracer en quelques secondes le portrait d'une cible désignée. Tendant ce portrait en direction de la victime, Dworkin l'attire dans la toile et l'emprisonne ; elle ne pourra être libérée que si quelqu'un prononce devant la toile le mot clé choisi par le Kabbaliste.

La victime n'est pas tout à fait figée dans le tableau. D'une part, elle peut voir tout ce qui se passe devant sa geôle et entendre tous les sons produits à proximité. En outre, elle peut corriger quelques éléments mineurs de la peinture. Par exemple, elle est capable de fermer un œil ou de déplacer quelques objets représentés.

Dworkin est un Suzerain capable de jouer des tours pendables au Kabbaliste avec ses tableaux si celui-ci n'observe pas la déférence qu'il lui doit.

L'Arbre de cristal vivant du jardin des glaces

Élément : Eau.
Monde : Aresh.
Contrat : Difficile.

Cette Invocation fait apparaître un arbre de cristal translucide et ouvert sur l'extérieur. Si le Kabbaliste fait rentrer quelqu'un à l'intérieur, il reste emprisonné pour la durée du Contrat (le captif reste conscient). Un Nephilim ne peut pas réintégrer sa Stase et est incapable de se libérer par ses propres moyens. L'arbre et son contenu disparaissent des yeux de tous quelques minutes après l'emprisonnement et ne peuvent pas être localisés par la Vision-Ka. Il faut se servir du Domaine Sentir au niveau Maître pour pouvoir espérer les retrouver.

Les Voix rauques, les Sœurs de vengeance vêtues d'épines

Élément : Feu.
Monde : Zakaï.
Contrat : Assez Difficile (– 2).

Ce Sort invoque des créatures qui prennent la forme de femmes aux traits ravagés par la douleur. Leurs vêtements sont déchirés, leurs cheveux hérissés et à moitié arrachés, leurs ongles noirs et extrêmement longs. Elles se lacèrent le visage et se fouettent continuellement avec des branches d'orties et de chardons. Cette Invocation doit être lancée à l'occasion de la mort violente d'un Nephilim proche du Kabbaliste et qui n'a pas encore réintégré sa Stase ou qui est définitivement perdu. Le Kabbaliste peut alors diriger les voix rauques sur le meurtrier du Nephilim, où qu'il se trouve.

Le soir suivant l'Invocation, l'assassin voit distinctement les sœurs arriver et commencer à le tourmenter. Un Nephilim peut les apercevoir en Vision-Ka, et un humain conclut que la victime est devenue folle — et c'est le cas… Où qu'il se trouve et où qu'il regarde, le coupable voit les sœurs autour de lui, lui arrachant ses couvertures la nuit, le fouettant avec leurs branches d'orties et le torturant sans cesse avec leurs lamentations. Très vite, son équilibre mental vacille et il devient incapable de communiquer avec qui que ce soit. Les Voix

rauques harcèleront le meurtrier jusqu'à ce que le Nephilim qu'elles vengent ait réintégré sa Stase. En revanche, si le Nephilim est définitivement détruit, les tourments ne s'arrêteront jamais.

Si la victime est libérée de sa malédiction après plus d'un mois, elle gardera des séquelles irréversibles de cette expérience.

Les Ministres de Sathiel, ceux qui teintent le ciel de rouge

Élément : Lune.
Monde : Pachad.
Contrat : Difficile.

Ce Sort invoque une créature mi-homme, mi-bouc. Elle se fait désigner une bâtisse pour la hanter. De l'extérieur, la maison possède des pattes de poulet pour s'arracher de ses fondations et se déplacer, un visage grotesque pour semer la panique dans les rues et des bras pour accroître encore le chaos généré. À l'intérieur, c'est un cauchemar : la demeure se transforme en quelque chose qui oscille entre le parc d'attraction, la ménagerie d'objets animés et hostiles, et la maison hantée. Le comportement échappe au Nephilim ; la créature cherche à provoquer la plus grande confusion autour d'elle. Hormis le Kabbaliste, quiconque se trouve à portée de la maison est la cible de projection d'objets.

Chokmah

Portée : cent mètres.
Durée : jusqu'au prochain jour de l'Élément associé.
Revers de l'Allié : service.
Revers du Féal : incompréhension.
Maladresse : asservissement.
Temps d'incantation : du lever au coucher du soleil ou inversement.
Visibilité : Vision-Ka.
Autonomie : totale.

Le Filet de cristal, Vaisseau du fleuve infini

Élément : Air.
Monde : Zakaï.
Contrat : Assez Difficile (– 2).

Cette Invocation appelle un magnifique voilier bleuté dont les voiles semblent gonflées par un vent immatériel. Un équipage fantomatique de créatures bigarrées s'y affaire. Dès que les passagers montent à son bord, ils sont suspendus dans le temps.

Le navire ne peut voyager ni dans le passé, ni dans le futur. En revanche, il se déplace dans le présent. Ainsi, il peut escorter les passagers vers n'importe quel point de la Terre, sans que cela ne prenne de temps. Toutefois, à bord du vaisseau, le temps s'écoule subjectivement pour les passagers et l'équipage. Ces derniers peuvent donc mettre ces instants à profit pour s'entraîner, déchiffrer des Focus, etc.

Les Flammes bleues du dernier instant

Élément : Air.
Monde : Zakaï.
Contrat : Difficile.

Ce Sort invoque de petites flammes bleues de la taille de lucioles qui volètent autour du Kabbaliste — c'est là leur moyen de communiquer.

Les Flammes savent où trouver l'emplacement des Stases de tous les Nephilim. Si le Kabbaliste connaît le nom d'un frère et si celui-ci est emprisonné dans une Stase, ces créatures le guident jusqu'à lui, où à l'endroit où il se trouve. Si la Stase est dans un lieu dangereux pour le Nephilim, les Flammes entament un ballet frénétique en signe d'avertissement. Si le Nephilim concerné n'est plus dans sa Stase, elles tracent en l'air une information précise sur l'endroit où se trouve l'artefact.

Ces créatures provoquent la mélancolie et la mauvaise humeur chez le Kabbaliste qui semble sous le coup d'une violente dépression pendant trois jours.

Les Sages aux manteaux d'ombres, de la montagne blanche d'au-delà les rivages de brume

Élément : Air.
Monde : Zakaï
Contrat : Difficile (–1).

Les Sages se présentent au cœur du pentacle sous les traits de vieillards encore vigoureux, portant de grands manteaux sombres dont ne dépassent que leurs avants-bras noueux.

Ils sont la mémoire des affaires terrestres des Nephilim. Ils peuvent révéler au Kabbaliste les connaissances de ses frères en Stase : si le Nephilim cité par le Kabbaliste n'est plus dans sa Stase, les créatures disparaissent.

Ces Suzerains peuvent également retranscrire un Sort dans un Focus de n'importe quelle forme dont la difficulté de déchiffrement est choisie par le joueur du Kabbaliste. Ils réclament toujours un service en échange et ne révèlent aucune information pouvant nuire à d'autres Nephilim.

Les Fleurs de jade, Mystères des forêts sombres

Élément : Lune.
Monde : Zakaï.
Contrat : Difficile.

Cette Invocation fait surgir des fleurs d'un vert lumineux qui dégagent un capiteux parfum. Celui-ci trouble les sens du Kabbaliste et le plonge dans une transe profonde.

Cette méditation lui permet de voir, y compris en Vision-Ka, et d'entendre dans le passé dans un rayon de cent mètres autour du centre du tracé kabbalistique, et ce quels que soient les obstacles se trouvant dans ce périmètre. La transe dure une demi-heure par jour visité dans le passé.

Certains Nephilim étranges — surtout des Onirim — aiment cueillir les restes des fleurs desséchées pour les inhaler et retrouver la béatitude ressentie au cours du rituel.

Les Clairons d'Orichalque, Ministres des dissensions

Élément : Air.
Monde : Aresh.
Contrat : Difficile.

Ce Sort invoque un tourbillon longiligne au sein duquel un observateur attentif peut voir apparaître et disparaître fugitivement les visages terrorisés de ses victimes, figés en une atroce grimace d'effroi.

Ce cauchemar des Nephilim attaque immédiatement la cible que lui désigne le Kabbaliste. L'agression se résout par un test opposant le Ka de la créature à l'Élément le plus faible de la cible. Si la créature échoue, elle recommence jusqu'à ce qu'elle réussisse, qu'elle soit bannie ou détruite. Si elle réussit, elle dissocie temporairement le Nephilim de son Ka-élément le plus faible qui tombe à zéro. Il ne lui reste plus qu'une puce de Ka et la victime est donc dans la totale incapacité de pratiquer la Magie ou la Kabbale jusqu'à guérison partielle de son Pentacle. Les Clairons d'Orichalque peuvent même s'en prendre à un Laboratoire pour empêcher un Alchimiste de pratiquer sa Science occulte.

Les Clairons d'Orichalque cessent leurs attaques quand la cible est sortie de leur rayon d'action. Le Kabbaliste peut alors leur désigner une autre victime.

Tzeboath le clairvoyant

Élément : Terre.
Monde : Zakaï.
Contrat : Difficile (–1).

Un homme de cinq mètres de haut apparaît. Il est vêtu d'une simple bure, tenant un bâton de pèlerin dans une main et une cloche dans l'autre.

Tzeboath connaît tous les Plans subtils et sait ouvrir des portes permettant d'y accéder. En traçant un pentacle sur le sol, il peut créer un passage permettant d'accéder à un éventuel Akasha lié à la région où il est appelé. Il peut aussi renseigner les Nephilim sur l'existence et la localisation d'autres Plans subtils.

Tzeboath est un Suzerain qui prend plaisir à perdre les Nephilim récalcitrants dans les Akasha.

Les Seigneurs de la plaine de chrysolithe

Élément : Eau.
Monde : Meborack.
Contrat : Difficile (– 2).

Cette Invocation appelle des pierres semblables à de grands menhirs d'or aux contours polis. Leurs faces sont réfléchissantes, comme des miroirs.

Le Kabbaliste qui a invoqué un Seigneur de la plaine peut lui demander une image d'un événement futur qui le concerne et qui se réalisera très probablement. Ce peut être un moment important ou de grand danger ou même une réponse à une question précise. Le test d'Invocation est effectué par le MJ. Le résultat du D20 est tenu secret car, en cas d'Échec, le Kabbaliste ne sait pas si l'image qu'il perçoit est fausse.

Les Fils puissants, Moissonneurs des dragons de feu

Élément : Lune.
Monde : Sohar.
Contrat : Difficile (–1).

Ce Sort invoque des géants noirs ressemblant à un grand nuage qui plane dans le ciel.

Ces créatures peuvent créer une éclipse du soleil. Elles agissent instantanément : tout le Ka-soleil — y compris celui des humains — dans un rayon d'un kilomètre est réduit de moitié : la Conjonction actuelle n'affecte plus les Immortels, et l'Orichalque est temporairement inactif comme sous l'effet d'interférences. Il y 17 chances sur le D20 pour que se produisent les phénomènes suivants : apparition de Plexus ou de Nexus dans la zone, leur dissolution s'il en existe, Stases vidées pratiquement complètement — il n'y reste qu'une « puce » — , test d'Instable pour tous les Ar-Kaïm.

Les Puissants Seraphim des palais des étoiles

Élément : Tous.
Monde : Sohar.
Contrat : Très Difficile.

Cette Invocation appelle cinq oiseaux ayant chacun la couleur des cinq Éléments et un majestueux ramage chatoyant. Ces créatures se déplacent dans les airs. En déplaçant les courants magiques avec leurs becs, elles tissent un Nexus. Cette opération prend généralement cinq heures. Le Nexus est Très Puissant et dure donc vingt heures.

Shaï Hulud, le Vent profond de Kesh

Élément : Feu.
Monde : Pachad.
Contrat : Très Difficile.

Ce Sort invoque un ver géant nommé Shaï Hulud. Celui-ci mesure plus de cinquante mètres de long, et il est haut de trois mètres. Sa gueule se divise en trois parties, séparées par une première rangée de dents acérées. Lorsqu'on regarde dans sa gorge, on peut voir encore plusieurs centaines de crocs, répartis sur toute la surface intérieure du ver.

Shaï Hulud est un Suzerain, Il est le gardien des Immortels dissous, dont l'empreinte se trouve encore dans des Terres rares.

Outre son incroyable puissance destructrice, Shaï Hulud est capable de changer un Nephilim de Stase. Le Kabbaliste doit lui présenter un objet qui servira de future Stase, ainsi que la Stase actuelle — pas néces-

sairement la sienne ! Shaï Hulud transfère alors les Terres rares d'un contenant à l'autre. Il n'accepte de faire cette opération qu'une seule fois par Invocation.

Le Zohar, ou Ceux qui gouvernent les Sephiroth

Généralités

Ici sont révélés les noms des créatures qui gouvernent les dix Sephiroth. Certaines invocations sont absentes du Zohar. La créature gouvernant Tipheret n'est pas mentionnée — on ne connaît que son nom : Eloha —, on n'y trouve que ses cinq Anges qui se laissent généralement assez volontiers invoquer si le Kabbaliste est honorable. De même, manquent les dirigeants de Chokmah et Kheter, on sait seulement qu'ils s'appellent Iah, Iod Tetragrammaton et Ehieh.

Ceux qui gouvernent les Sephiroth incarnent le principe même de leur Sephirah, une loi active de la nature. Ce sont les créatures les plus respectées par les Kabbalistes. Bien qu'elles se situent en dehors des mondes de Kabbale, elles gouvernent toutes les créatures de Kabbale de tous les mondes qui appartiennent aux Sephiroth et leur autorité supplante celle des rois et empereurs des mondes.

Toutes ces informations proviennent du Zohar, écrit par Siméon le Magicien, alias Siméon Bar Yokkaï. Ce texte fondateur de la Kabbale est aussi l'ouvrage le plus puissant et le plus rare de tous. Il est possible de trouver une Invocation recopiée du Zohar, mais c'est un grand événement occulte. Il est impossible de trouver le Zohar en tant que tel : les Invocations ne sont trouvables qu'au compte-gouttes.

Informations techniques et interprétatives

Les créatures appartiennent à tous les mondes et leur temps d'Invocation est d'une nuit. Elles peuvent être visibles comme invisibles, à leur convenance. Leur portée, durée et autonomie sont des paramètres inapplicables : elles vont où elles le désirent, comme elles le désirent, le temps qu'elles le désirent. Ce qui arrive en cas de revers ou de Maladresse dépend entièrement de leur bon vouloir et de l'honorabilité du Kabbaliste. Elles sont impossibles à révoquer — ou bien ne peuvent l'être que par l'un de leurs pairs — et quasiment indestructibles.

Ce sont évidemment des Suzerains et même, les Suzerains des Suzerains. Elles ont leurs propres pouvoirs mais elles peuvent, en outre, se servir des créatures de leur Sephirah pour atteindre leurs buts. Pour tout service demandé à ces créatures, des « puces » de Ka sont exigées, en proportion du service demandé. Le montant est déterminé par le MJ. Enfin, aucune de ces créatures n'est obligée d'accéder à la requête du Kabbaliste : réussir l'Invocation signifie juste qu'elles consentent à l'écouter sans l'éliminer pour le moment. Cependant, ces créatures tiennent toujours compte de la noblesse des buts et des motivations de l'invocateur

Il est aussi possible de conclure un pacte avec elles. Ce pacte signifie que le Kabbaliste ne commettra rien qui pourrait mettre en péril la créature ou la gêner dans son action. Pour conclure un pacte, il faut invoquer plus de deux fois la créature, lui jurer fidélité et allégeance et lui sacrifier cinq « puces » de Ka. En échange de ce pacte, le Kabbaliste ne pourra plus subir de Maladresse lors de l'Invocation de cette créature et cette dernière se verra plutôt bien disposée à son égard.

Invocations du Zohar

Adonaï, les Matières premières de la création, Grand Graal d'émeraude, Maître de Malkut

Cercle : les Pentacles.
Élément : Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat : Difficile (–1).

Adonaï est le roi des éléments. Les formes sous lesquelles il apparaît sont innombrables. La plus courante est celle d'une immense créature à queue de poisson, au corps recouvert d'écailles argentées, avec pattes griffues, des ailes membraneuses et possédant une tête reptilienne crachant du feu. Il est toujours entouré d'innombrables serviteurs élémentaires. Il est impulsif et sauvage et son Invocation constitue un réel danger, même pour un Nephilim proche de l'Agartha. Mais s'il répond à l'Invocation, le Nephilim sait qu'il survivra à l'entretien.

Il incarne la force brute des éléments : le Kabbaliste, en l'invoquant, joue avec la puissance la plus primaire de la terre. Il est capable de déchaîner n'importe quel cataclysme naturel comme des tremblements de terre, des ouragans, des raz de marée ou des incendies dévastateurs. Mais le prix sera lourd pour le Kabbaliste : plus le service sera spectaculaire et ravageur, plus Adonaï demandera de Ka.

Shaddaï, Empereur de Yesod

Cercle : les Sceaux.
Élément : Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat : Difficile (–1).

Nul ne l'a vu deux fois sous la même apparence : le décrire ne servirait à rien.

LES INVOCATIONS DU ZOHAR

Cercle : *Cercle minimum à maîtriser pour pouvoir invoquer ces créatures — deux Compétences magiques à Maître et une à Compagnon.*
Élément : *Élément sous lequel se fait l'Invocation. Ce paramètre permet aussi de savoir quels Éléments constituent ces créatures.*
Contrat : *difficulté de l'Invocation.*

Il est le maître de toutes les illusions, de n'importe quelle taille, jusqu'à des villes entières et habitées. Mais ce ne sont pas de simples images et elles ont une matérialité et une vie réelle tant qu'elles durent. Il connaît tous les Plans subtils ainsi que leurs passages.

Il connaît aussi les secrets de la vie, de la mort, de la résurrection et de la réincarnation.

C'est aussi le conciliateur par excellence. Toute alliance ou pacte conclu sous son témoignage est inviolable et sacré : les contractants se retrouvent dans l'impossibilité physique et mentale de le violer.

Il demande un prix pour accomplir les services qu'on lui demande, mais jamais pour assurer d'un pacte ou d'une alliance.

Elohim Sabaoth, la Colonne dextre, la piété et la concorde, Archonte de Netzah

Cercle : les Pentacles.
Élément : Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat : Difficile (–1).

Il se présente sous la forme d'un géant vêtu de blanc, avec bien souvent une armure et un rameau d'olivier dans les mains. Il instaure la paix et l'harmonie dans un conflit, nul affrontement ne peut continuer en sa présence. Tout conflit réglé sous ses auspices arrivera à un accord qui satisfait normalement toutes les parties.

Il a une connaissance totale de tous les Champs magiques, conjonctions et de tous les Plexus et Nexus ainsi que de leur évolution. Il peut aussi en créer et les modifier à sa guise. Ses connaissances touchent aussi tous les domaines du savoir et de la science.

Mais si son intervention est de nature à affecter l'équilibre du monde, il risque de refuser.

Il gouverne aussi les animaux et peut en créer, les changer, les rendre intelligents ou les faire obéir à ses ordres.

Tetragrammaton Sabaoth, la Colonne senestre, le triomphant, Celui qui commande les milices célestes, Imperator de Geburah

Cercle : les Pentacles.
Élément : Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat : Très Difficile.

Il se présente sous l'apparence d'un guerrier à l'armure d'or étincelante. Il commande les milices célestes qu'il peut lancer dans un affrontement qu'il juge noble, mais généralement, il agira de façon invisible. Sur un champ de bataille par exemple, les Nephilim pourront voir en Vision-Ka les milices célestes accomplissant leur œuvre destructrice mais personne ne s'en apercevra autrement.

Il peut aussi donner des pouvoirs à un champion si sa cause est juste en le rendant par exemple invulnérable aux balles, en lui donnant une armure naturelle, en inspirant ses coups. Il peut bénir l'arme d'un Nephilim, soit pour une certaine tâche, soit définitivement. Ceci implique forcément qu'un pacte soit passé avec lui, obligeant le Nephilim à se battre pour un certain idéal, pour une tâche particulière et à observer un certain code de conduite.

C'est aussi la représentation même de la justice et ses jugements sont toujours pleins de sagesse et sans appel. Il est pour cela vénéré par l'Arcane du même nom.

Ses pouvoirs s'étendent sur toutes les émotions qu'il peut créer et manipuler à sa guise.

Enfin, il gouverne tous les végétaux et peut en créer, les changer, les rendre intelligents ou les faire obéir à ses ordres. On l'appelle aussi Haniel, le cœur des Elohim.

Gabriel, Prince des Kerubim, Maître de l'illusion, Pentarque de Tipheret

Cercle : les Pentacles.
Élément : Lune.
Contrat : Assez Difficile.

Gabriel a les cheveux blancs, la tête ceinte d'une couronne d'argent incrustée de perles. Il revêt une cotte de mailles du même métal et porte sur lui une épée et un bâton d'ivoire. Gabriel pourra déchiffrer une Invocation de Lune que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, il la lui traduira dans la langue de son choix et lui remettra un parchemin Peu Difficile à déchiffrer. Si l'Invocation appartient à un cercle ou une Sephirah supérieure aux Compétences du Nephilim il lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'Invocation. Le Prince sera toujours soucieux de respecter le cheminement initiatique du Nephilim et donc refusera toujours de lui apprendre de nouveaux Sorts (sauf exception précisée plus loin).

Gabriel a aussi le pouvoir de créer toute illusion demandée par le Nephilim comme transformer un humain en objet ou en une autre personne, modifier une pièce entière… et ce pendant un jour entier (ou plus selon négociation).

Gabriel peut faire d'autres choses liées à la Lune, comme guérir une folie, une malédiction liée à la Lune, etc.

La seule Invocation nouvelle que Gabriel voudra apprendre à un Nephilim est « La fille de Pâline ». Pâline est l'épée de Gabriel. Cette Invocation en est une réplique moins puissante. Mais pour la transmettre à un Nephilim, Gabriel posera les conditions suivantes :

Il faut que le Kabbaliste ait au moins huit « puces » dans le deuxième Cercle de Kabbale.

Il a déjà fait appel à lui et conclu un pacte.

Il doit être un Nephilim de la Lune.

Il accepte de ne jamais retranscrire ou révéler son Invocation à quiconque et pour cela sacrifie sur-le-champ une « puce » de Ka dominant pour mémoriser l'Invocation.

Si ces vœux sont brisés, Gabriel n'apparaîtra jamais plus au Nephilim, ainsi que la fille de Pâline.

Sandolphan, Princesse des Ashim, Reine de la Rose des Vents, Comtesse des Points Cardinaux, Pentarque de Tipheret

Cercle : les Pentacles.
Élément : Air.
Contrat : Assez Difficile.

Sandolphan est une femme ailée avec des cheveux aux reflets bleutés comme ses yeux, portant un javelot, une épée et des sandales ailées.

Sandolphan pourra déchiffrer une Invocation d'Air que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, elle la lui traduira dans la langue de son choix et lui remettra un parchemin Peu Difficile à déchiffrer. Si l'Invocation appartient à un cercle ou une Sephirah supérieure aux Compétences du Nephilim elle lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'Invocation. La Princesse sera toujours soucieuse de respecter le cheminement initiatique du Nephilim et donc refusera toujours de lui apprendre de nouveaux Sorts (sauf exception précisée plus loin).

Sandolphan a aussi le pouvoir de faire déplacer dans les airs des personnes et des objets, de localiser une Stase même si son propriétaire n'est pas incarné, de contrôler les vents et les orages, de répondre à toute question sur l'histoire et le savoir humain. Elle peut lire dans les pensées ou inculquer des rêves qui semblent réels au rêveur.

Sandolphan peut faire d'autres choses liées à l'Air, comme guérir une malédiction liée à cet Élément.

La seule Invocation nouvelle que Sandolphan voudra apprendre à un Nephilim est « La fille de Lul de Faltenin ». Lul de Faltenin est l'épée de Sandolphan. Cette Invocation en est une réplique moins puissante. Mais pour la transmettre à un Nephilim, Sandolphan posera les conditions suivantes :

Il faut que le Kabbaliste ait au moins huit « puces » dans le deuxième Cercle de Kabbale.

Il a déjà fait appel à elle et conclu un pacte.

Il doit être un Nephilim de l'Air.

Il accepte de ne jamais retranscrire ou révéler son Invocation à quiconque et pour cela sacrifie sur-le-champ une « puce » de Ka dominant pour mémoriser l'Invocation.

Si ces vœux sont brisés, Sandolphan n'apparaîtra jamais plus au Nephilim, ainsi que la fille de Lul de Faltenin

Michael, Prince de l'Entendement de Cristal, Tour d'Ivoire Tilfridienne, Pentarque de Tipheret

Cercle : les Pentacles.
Élément : Terre.
Contrat : Assez Difficile.

Michael est un homme à la carrure puissante, les cheveux et les yeux noirs, portant une épée, un sceptre d'or et d'ivoire et une armure de plaques étincelante.

Michael pourra déchiffrer une Invocation de Terre que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, il la lui traduira dans la langue de son choix et lui remettra un parchemin Peu Difficile à déchiffrer. Si l'Invocation appartient à un cercle ou une Sephirah supérieure aux Compétences du Nephilim il lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'Invocation. Le Prince sera toujours soucieux de respecter le cheminement initiatique du Nephilim et donc refusera toujours de lui apprendre de nouveaux Sorts (sauf exception précisée plus loin).

Michael a aussi le pouvoir de comprendre parfaitement les courants telluriques. Il pourra localiser les Nexus et les Plexus dans l'espace et le temps. Il peut aussi transformer la matière en une autre et lui faire prendre les formes souhaitées. Il peut localiser des métaux, des gisements et toutes les ressources du sol. Michael peut faire d'autres choses liées à la Terre, à savoir guérir toute blessure, maladie et malédiction liée à la Terre mais aussi déchaîner des secousses sismiques, ce qui coûtera cher à l'invocateur.

La seule Invocation nouvelle que Michael voudra apprendre à un Nephilim est « La fille de Sainte-Fabeau ». Sainte-Fabeau est l'épée de Michael. Cette Invocation en est une réplique moins puissante. Mais pour la transmettre à un Nephilim, Michael posera les conditions suivantes :

Il faut que le Kabbaliste ait au moins huit « puces » dans le deuxième Cercle de Kabbale.

Il a déjà fait appel à lui et conclu un pacte.

Il doit être un Nephilim de la Terre.

Il accepte de ne jamais retranscrire ou révéler son Invocation à quiconque et pour cela sacrifie sur-le-champ une « puce » de Ka dominant pour mémoriser l'Invocation.

Si ces vœux sont brisés, Michael n'apparaîtra jamais plus au Nephilim, ainsi que la fille de Sainte-Fabeau.

Raphaël, le Prince Crucifié sur l'Arbre de Vie, Pentarque de Tipheret

Cercle : les Pentacles.
Élément : Feu.
Contrat : Assez Difficile.

Raphaël est un homme aux cheveux roux ayant un air martial. Il porte un rameau à la main, une épée et une longue tunique multicolore.

Raphaël pourra déchiffrer une Invocation de Feu que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, il la lui traduira dans la langue de son choix et lui remettra un parchemin Peu Difficile à déchiffrer. Si l'Invocation appartient à un cercle ou une Sephirah supérieure aux Compétences du Nephilim il lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'Invocation. Le Prince sera toujours soucieux de respecter le cheminement initiatique du Nephilim et donc refusera toujours de lui apprendre de nouveaux Sorts (sauf exception précisée plus loin).

Raphaël a aussi le pouvoir d'obliger quelqu'un à révéler toute la vérité (telle qu'il la conçoit) quand il l'interroge. Il peut éclairer, chauffer, fondre toute matière. Il peut aussi rendre quelqu'un éperdument amoureux de quelqu'un d'autre, fanatiser des gens et même des foules, augmenter ou baisser la température d'un lieu, déchaîner un incendie ou une éruption volcanique.

Il peut aussi faire d'autres choses liées au Feu, comme guérir une malédiction liée à cet Élément.

La seule Invocation nouvelle que Raphaël voudra apprendre à un Nephilim est « La fille de Noubosse ». Noubosse est l'épée de Raphaël. Cette Invocation en est une réplique moins puissante. Mais pour la transmettre à un Nephilim, Raphaël posera les conditions suivantes :

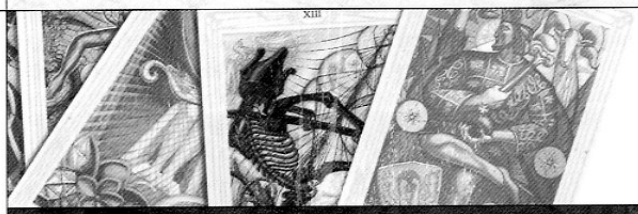
Il faut que le Kabbaliste ait au moins huit « puces » dans le deuxième Cercle de Kabbale.

Il a déjà fait appel à lui et conclu un pacte.

Il doit être un Nephilim du Feu.

Il accepte de ne jamais retranscrire ou révéler son Invocation à quiconque et pour cela sacrifie sur-le-champ une « puce » de Ka dominant pour mémoriser l'Invocation.

Si ces vœux sont brisés, Raphaël n'apparaîtra jamais plus au Nephilim, ainsi que la fille de Noubosse.



À PROPOS DES ÉPÉES DES ARCHANGES

Si un Archange a estimé le Nephilim digne de posséder une fille de son épée, l'Immortel est lié à un pacte vis-à-vis de l'Archange. L'épée peut donc refuser d'apparaître ou d'obéir pour accomplir un acte en désaccord avec les convictions » qui peut, petit à petit, acquérir une complicité ou une amitié avec son possesseur. Celui-ci quand il atteint le troisième cercle de Kabbale peut sacrifier des « puces » de Ka dominant pour obtenir des pouvoirs supplémentaires pour son épée, à raison d'une « puces » par pouvoir. Pour que le Nephilim en bénéficie, l'épée doit être invoquée.

Ce sont des Suzeraines.

Voici la liste des pouvoirs ; elle n'est pas exhaustive, le PJ peut en trouver d'autre avec votre accord, MJ.

- ***Jamais surpris** : l'épée, une fois invoquée, préviendra le Nephilim de l'imminence d'un danger.*
- ***Protection contre les Ka-éléments opposés** : l'épée fonctionne comme une armure et ajoute un cran au Ka-élément du Nephilim pour résister contre toute forme d'attaque magique par ces Éléments.*
- ***Bonus de* Contrat** : *l'épée devient un symbole de pouvoir et de prestige vis-à-vis des créatures de Kabbale invoquées. Elle ajoute un cran au Ka-élément du Nephilim pour invoquer des créatures.*
- ***Vol** : l'épée (et son porteur) devient capable de voler à la vitesse normale de vingt kilomètres/heure mais elle ne peut attaquer quelqu'un à distance grâce à ce pouvoir.*
- ***Vie** : l'épée peut permettre au Kabbaliste de regagner une case de sa ligne de vie à chaque fin de tour s'il en a perdu.*

ARIEL, PRINCE LIBÉRÉ DE L'ÎLE DE L'OUBLI, PENTARQUE DE TIPHERET

Cercle : les Pentacles.
Élément : Eau.
Contrat : Assez Difficile.

Ariel est un homme aux cheveux et aux yeux verts, au visage fin et anguleux. Il porte un trident, une épée et un pagne vert serré à la taille.

Ariel pourra déchiffrer une Invocation d'Eau que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, il la lui traduira dans la langue de son choix et lui remettra un parchemin Peu Difficile à déchiffrer. Si l'Invocation appartient à un cercle ou une Sephirah supérieure aux Compétences du Nephilim il lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'Invocation. Le Prince sera toujours soucieux de respecter le cheminement initiatique du Nephilim et donc refusera toujours de lui apprendre de nouveaux Sorts (sauf exception précisée plus loin).

Ariel a aussi le pouvoir de faire oublier à quelqu'un un moment, un nom, un visage ou toute autre chose ayant trait à la mémoire. Il peut même rendre quelqu'un totalement amnésique ou au contraire lui rappeler des événements oubliés. Il peut inculquer des souvenirs artificiels. Il peut déchaîner des raz de marée, faire remonter des objets au fond de l'eau à la surface, permettre aux gens de respirer sous l'eau, marcher dessus, il peut liquéfier toute matière et transformer les liquides en d'autres liquides différents.

Il peut aussi faire d'autres choses liées à l'Eau, comme guérir une malédiction liée à cet Élément.

La seule Invocation nouvelle qu'Ariel voudra apprendre à un Nephilim est « La fille de Malourène ». Malourène est l'épée d'Ariel. Cette Invocation en est une réplique moins puissante. Mais pour la transmettre à un Nephilim, Ariel posera les conditions suivantes :

Il faut que le Kabbaliste ait au moins huit « puces » dans le deuxième Cercle de Kabbale.

Il a déjà fait appel à lui et conclu un pacte.

Il doit être un Nephilim de l'Eau.

Il accepte de ne jamais retranscrire ou révéler son Invocation à quiconque et pour cela sacrifie sur-le-champ une « puce » de Ka dominant pour mémoriser l'Invocation.

Si ces vœux sont brisés, Ariel n'apparaîtra jamais plus au Nephilim, ainsi que la fille de Malourène.

La Fille de Pâline

Cercle : les Pentacles.
Élément : Lune.
Contrat : Peu Difficile (–1).

La fille de Pâline a un nom propre que l'invocateur doit prononcer en traçant le signe d'Invocation. L'épée est de couleur argent. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la puissance du Ka-Lune de son adversaire. Elle cause des dégâts à la fois physiques et magiques, Assez Meurtrier ; 4.

La Fille de Lul de Faltenin

Cercle : les Pentacles.
Élément : Air.
Contrat : Peu Difficile (–1).

La fille de Lul de Faltenin a un nom propre que l'invocateur doit prononcer en traçant le signe d'Invocation. L'épée est de couleur bleue intense. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la puissance du Ka-Air de son adversaire. Elle cause des dégâts à la fois physiques et magiques, Assez Meurtrier ; 4.

La Fille de Sainte-Fabeau

Cercle : les Pentacles.
Élément : Terre.
Contrat : Peu Difficile (–1).

La fille de Sainte-Fabeau a un nom propre que l'invocateur doit prononcer en traçant le signe d'Invocation. L'épée est d'un vert lumineux qui vire quelquefois au noir. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la puissance du Ka-Terre de son adversaire. Elle cause des dégâts à la fois physiques et magiques, Assez Meurtrier ; 4.

La Fille de Malourène

Cercle : les Pentacles.
Élément : Eau.
Contrat : Peu Difficile (–1).

La fille de Malourène a un nom propre que l'invocateur doit prononcer en traçant le signe d'Invocation. L'épée est verte avec des reflets dorés. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la puissance du Ka-Eau de son adversaire. Elle cause des dégâts à la fois physiques et magiques, Assez Meurtrier ; 4.

La Fille de Noubosse

Cercle : les Pentacles.
Élément : Feu.
Contrat : Peu Difficile (–1).

La fille de Noubosse a un nom propre que l'invocateur doit prononcer en traçant le signe d'Invocation. L'épée luit de mille couleurs chatoyantes. Elle est invulnérable à tous les dommages physiques ou magiques. Elle a la particularité de renseigner son possesseur sur la puissance du Ka-Feu de son adversaire. Elle cause des dégâts à la fois physiques et magiques, Assez Meurtrier ; 4.

Elohim Gibor, la Fureur incarnée, le Taureau sauvage, Tyran de Geburah

Cercle : les Pentacles.
Élément : Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat : Très Difficile.

Elohim Gibor se présente sous l'apparence d'un guerrier dont le visage est dissimulé sous un casque à cornes. Il a une ceinture de pierreries qui luit de mille feux et irradie une immense puissance élémentaire. Il tient une épée immense couverte de signes kabbalistiques. Souvent, une escorte de Seraphim l'accompagne, ainsi que de nombreuses créatures guerrières portant sa bannière. Les Kabbalistes l'appellent souvent respectueusement Pechad, Crainte. Si Tetragrammaton Sabaoth est un grand stratège, Elohim Gibor est la puissance militaire, il incarne la force, la guerre, la pureté, la vengeance et le châtiment de la justice. C'est une puissance terrifiante et il est dangereux d'avoir affaire à lui. Il est celui qui porte la guerre et la destruction. Il n'hésite pas à engager même dans notre monde, ses légions dans une bataille. Il peut déclencher des guerres et des conflits, apporter toute forme de destruction sur le monde. Il a le pouvoir, en plus de prêter des armées et d'œuvrer pour la guerre, d'envoyer toutes sortes de fléaux vengeurs comme la famine, les maladies et plus récemment les catastrophes financières, les black-out d'électricité, les fuites de centrales nucléaires et tous les fléaux du monde moderne. Elohim Gibor peut donner force et puissance à quelqu'un qu'il juge digne de devenir son champion. Il peut, lui aussi, bénir l'arme d'un Nephilim, mais toujours en privilégiant la puissance au détriment de l'habileté à s'en servir. Il peut prendre en charge tout châtiment vis-à-vis d'un Nephilim qui nuit à son espèce. Il est l'entité privilégiée à invoquer en cas d'attaque frontale vu les moyens dont il dispose. Il a en outre le pouvoir de manipuler les Champs magiques et à travers eux, il peut créer des phénomènes naturels et surnaturels impressionnants.

El, Source du savoir, Roi de Chokmah

Cercle : les Clefs.
Élément : Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat : Très Difficile (–1).

El se présente sous la forme d'un métamorphe accompli de Nephilim, portant un sceptre à la main. Il a un pouvoir étendu sur tout ce qui touche au corps, ce qui implique la guérison, même d'une épidémie à grande échelle, des mutations et des transformations. Il peut créer des doubles, des corps artificiels et des êtres humanoïdes. El a aussi le pouvoir de redistribuer le Pentacle d'un Nephilim et de le faire changer de métamorphe. Il est aussi l'inspirateur des arts et de toute forme de création.

Sa majesté et sa sagesse font de lui un conseiller précieux pour ceux qui gouvernent et doivent prendre des décisions cruciales. Ses connaissances sur tout le passé des Nephilim en font une source inestimable de renseignements occultes quoiqu'il réponde souvent par des énigmes et demande souvent un prix élevé pour ce genre de services.

Ieve, Métarex de Binah

Cercle : les Clefs.
Élément : Terre, Air, Lune, Feu et Eau.
Contrat : Très Difficile (–1).

De toutes les entités connues dans le Zohar qui gouvernent les Sephiroth, Ieve est de loin la plus mystérieuse. En fait, les Kabbalistes s'en remettent à lui quand ils sont dans une situation inextricable. Généralement il envoie une (ou plusieurs) créature(s) sous son commandement pour aider le Nephilim. On sait qu'il est considéré comme celui qui régit et manipule le tarot. Il se présente comme un immense visage sombre aux traits indistincts. Les Kabbalistes disent que c'est parce que Ieve est dans le futur. Beaucoup ont fait appel à lui pour ses talents divinatoires. Ieve connaît les secrets de l'Apocalypse bien qu'il ne les révèle pas aux Nephilim Kabbalistes tant que le tarot ne sera pas complet. Ieve peut aussi affranchir les Nephilim des barrières du temps et les transporter dans le passé ou dans le futur.

Quelques conseils au MJ

Il est difficile de s'imaginer comment des créatures aussi puissantes que celles du Zohar peuvent interagir avec les Nephilim et ne pas régulièrement bouleverser le monde terrestre. En effet, des Nephilim un peu imaginatifs pourraient demander à Ieve de remonter le temps avant la Chute pour assassiner Prométhée et ses disciples afin de changer définitivement le cours des choses, ou défier dans une ultime bataille tous les Templiers du monde et se faire aider de Tetragrammaton Sabaoth et d'Elohim Gibor. Les Nephilim défendraient là une juste cause, et les créatures se devraient de les aider.

Mais ce n'est pas le cas. Les créatures très puissantes de la Kabbale ont le pouvoir de changer définitivement la face du monde, mais elles n'en useront jamais. On est alors en droit de se demander pourquoi. Voici donc quelques pistes de réflexion pour justifier leur position d'observateurs bienveillants.

Les créatures du Zohar, et de Kabbale, ont tout d'abord une vraie foi : ils croient en l'Unique. Et si la situation sur terre est telle qu'elle est, c'est qu'Il l'a voulu et qu'il doit en être ainsi. Elles n'ont pas le droit d'interférer avec ses desseins cosmiques, toutes puissantes qu'elles puissent être.

De plus, elles ont compris que l'Agartha que recherchent les Nephilim est un état de conscience et d'existence supérieure. En leur « mâchant le travail », c'est-à-dire en résolvant tous les problèmes et en abattant tous les obstacles qu'ils peuvent rencontrer, ils annihileraient leur quête initiatique et aboliraient donc, pour les Nephilim, tout espoir de progression agarthienne.

Certains disent aussi qu'ils ne se sentent pas responsables de ce qui peut se passer sur terre. Les Nephilim ont commis des erreurs qui ont fait du monde terrestre ce qu'il est. Les créatures penseraient donc que ce n'est pas à elles d'intervenir pour résoudre leurs problèmes. Les Nephilim doivent comprendre comment et pourquoi ils en sont arrivés là, et ils doivent le faire seuls. Les Suzerains ne peuvent que les aider, les aiguillonner mais ponctuellement.

Enfin, d'autres soutiennent qu'au fond, ils sont fascinés parce qu'ils ne possèdent pas et ne pourront jamais posséder, le Ka-Soleil, et qu'ils considèrent la terre comme un « écosystème » qu'ils ne doivent pas perturber, bien qu'ils en aient les moyens. Ils se contenteraient de « retoucher » le monde petit à petit, en l'effleurant par le biais des Kabbalistes.

LE GRAND ŒUVRE

L'Alchimiste vient de parcourir le douloureux sentier solitaire de la Sapience alchimique, et il médite sur son destin. Il sait qu'il doit faire un choix capital et se soumettre aux épreuves rituelles. Il doit en effet rechercher la Figure du Glorieux Alliage qui deviendra son mentor et lui permettra de percer les secrets du Grand Œuvre.

QUELQUES CONSEILS AU MJ

L'Alchimie est la plus simple des trois Sciences occultes des Nephilim.

En effet, contrairement à la Magie, les Sorts sont déjà conçus et faciles d'utilisation : il n'est nul besoin d'analogie, de Table générique ou de jeu avec les mots. Et contrairement à la Kabbale, l'Alchimie ne repose pas sur le dialogue et les relations sociales.

Le MJ doit seulement prendre garde de bien faire comprendre et interpréter le lien qui peut exister entre l'Alchimiste et le laboratoire, ce dernier devenant, en définitive, une véritable personne.

Par conséquent il faut orienter vers l'Alchimie les joueurs qui n'ont envie ni de s'embarrasser d'un système de règles sur la magie instinctif et souple mais qui nécessite une bonne dose de réflexion, ni d'interminables laïus avec des créatures toutes plus étranges les unes que les autres. L'Alchimie convient donc bien aux débutants et aux joueurs affectionnant la simplicité. Mais elle est bien sûr ouverte à tous ceux séduits par son aspect pseudo-scientifique, requérant beaucoup de matériel et se rapprochant au plus près de l'image du savant fou au milieu de ses éprouvettes.

GÉNÉRALITÉS

Le joueur doit déterminer la Figure — Lion Vert, Rebis, Esméralda, Hermès ou Atalante — que son Alchimiste choisira, non seulement en fonction de ses affinités élémentaires, mais en fonction de la personnalité et des agissements du personnage élu. Cette décision est très importante car elle va conditionner la progression du Nephilim dans ses Compétences occultes.

Tout d'abord, ces dernières ne portent plus le nom des états de la matière mais celui de la Figure qui lui est associée : le Lion Vert pour le Métal, Atalante pour la Poudre, Esméralda pour la Liqueur, Rebis pour l'Ambre, Hermès pour la Vapeur. Cela représente la prise de conscience de l'Alchimiste, à savoir que son choix est déterminant et qu'il ne relève pas de la seule Sapience : il doit se trouver en accord avec les buts et les moyens employés par son futur mentor, sans quoi, il ne pourra jamais atteindre l'ultime compréhension menant à l'Agartha.

Ensuite, les trois Compétences magiques seront hiérarchisées : une dominante, une médiane, une faible. Le plus simple est de les noter sur la feuille de personnage dans cet ordre. L'Alchimiste pourra développer sa Compétence occulte dominante à Maître — et c'est la Figure qu'il choisit —, la médiane à Compagnon, et la faible à Apprenti. Il sera donc obligatoirement spécialisé dans l'une des cinq voies de l'Alchimie, celle de la Figure du Glorieux Alliage qu'il suivra.

Les procédures d'amélioration du laboratoire et d'utilisation des Formules sont les mêmes que pour les Cercles précédents mis à part qu'il faut dépenser trois doses pour lancer un Sort de troisième Cercle et que le temps de prise d'effet est de trois tours.

LES FIGURES DU GLORIEUX ALLIAGE

Le Lion Vert

Le Lion Vert adopte généralement l'apparence d'un vieillard bourru mais encore fantastiquement fort et résistant. Il peut aussi apparaître comme la Colère d'Airain, un géant au visage tordu en un rictus de haine, le Maître félin proche du Sphinx ou le Fauve chrysopéen, sa forme basaltique originelle.

Il est indomptable, inflexible et peut se révéler d'une incroyable violence envers ses ennemis. Pour ses disciples, c'est un mentor dur, exigeant, mais finalement proche. Il sera à l'affût des progrès et des découvertes de celui qu'il aura accepté de guider.

Il est la Figure incarnée du Roi, un être fait pour diriger et pour imposer sa loi. Tout au long de son existence, il a essayé d'accompagner, d'une main ferme, les humains et les Nephilim sur ce qu'il sait être la vraie voie de l'existence. Mais, toujours sourd aux émotions et aux autres en général, il a chaque fois échoué, sans doute trop intransigeant avec ceux qu'il a choisis. Du fait de cette ligne de conduite inflexible, il s'est fait beaucoup d'ennemis, et en particulier, l'Arcane de la Justice. Lors de la chute du Temple, au XIV^e^ siècle, un convoi transportant nombre d'artefacts particulièrement intéressants a été détourné alors qu'il devait être récupéré par la Maison-Dieu. La Justice, soupçonnant le Lion Vert d'être à l'origine de ce forfait l'a convoqué : il ne s'est toujours pas présenté. Depuis, le Chien-Jaune-Qui-Parle, un Adopté de la Justice, est sur ses traces.

À présent, des rumeurs persistantes sous-entendent que le Lion Vert serait en Jordanie, avec quelques disciples, préparant un nouveau coup d'éclat.

Atalante

Atalante revêt le plus souvent l'apparence d'un tourbillon scintillant de Champs magiques. Toutefois elle se matérialise parfois sous la forme d'une superbe jeune femme nue, à la peau de nacre, et aux longs cheveux d'or.

Atalante est insaisissable. Toujours lointaine, elle semble insensible aux émotions. Lorsqu'elle prend un aspect humain, elle a toujours l'air de ne pas être de ce monde, éternellement

maladroite avec la réalité. Ses rares disciples ne la « voient » que très rarement : elle passe, le jour ou la nuit, comme un courant d'air, leur laissant quelques indications fugitives mais toujours fertiles, comme si elle pouvait deviner leurs attentes.

Il y a très longtemps, Atalante a découvert l'Axis Mundi, et elle en est devenue la gardienne car celui-ci recèle trop de puissance pour pouvoir être approché par n'importe qui. C'est pourquoi, toujours poursuivie par Kalidon, un monstre devenu fou lors de la Chute, Atalante court sans jamais s'arrêter, semant la confusion et la discorde dans les Champs magiques sur son passage. Elle est l'élément chaotique qui brouille les pistes. Elle a donc de nombreux ennemis parmi lesquels la Synarchie qui combat le désordre et une partie de la Roue de Fortune qui est en train de se rendre compte que c'est elle qui perturbe toujours leurs données.

Il n'est nul besoin de chercher Atalante comme on chercherait n'importe qui d'autre : si l'Alchimiste mérite vraiment d'être son disciple, elle se manifestera d'elle-même, le percevant un jour dans sa course infinie. Il peut cependant mettre tous les atouts dans sa main et rechercher les Poursuivants ou bien les jardins ésotériques en général, car c'est là qu'il a le plus de chances de frôler son hypothétique mentor (*cf. Les quêtes*).

Esméralda

Esméralda a les traits d'une jeune bohémienne, à la peau mate, au regard d'émeraude et à l'odeur épicée.

Esméralda était seule avant la Chute, seule car aveugle à la beauté du monde. Elle a longtemps erré. Mais aujourd'hui, elle a trouvé une famille : les Rôms. Ces derniers, pour unir à jamais leur destin au sien lui ont offert un Bohémien pour simulacre. Elle ne peut plus s'incarner que dans des Bohémiens. Du fait de ses liens avec les Rôms, elle est toujours sur les routes et reste difficile à découvrir. Cependant, l'Alchimiste qui la recherche sait que s'il arrive à établir des relations amicales avec des Rôms, ceux-ci l'aideront à rencontrer celle qu'ils appellent leur marraine. Et lorsqu'il l'aura retrouvée, Esméralda sera toujours là pour le guider et l'écouter.

Lors de ses errances, elle a été capturée par les premiers initiés du Temple et elle a dansé pour Tubalcaan. Délivrée par un sinistre événement et grâce à l'aide d'alliés d'Akhenaton, elle est cependant toujours poursuivie par les Templiers, émissaires du Grand Maître qui ne l'a jamais oubliée.

Il semblerait que les recherches d'Esméralda portent sur l'Arcane du Monde, Aggartha et Shambhala. Peut-être l'Alchimiste arrivera-t-il à la croiser sur les chemins de traverse menant au centre du monde.

Rebis

Rebis est un être monstrueux tant par sa forme physique que par l'aspect de ses Ka-éléments. Son tronc unique soutient deux têtes et relie deux paires de bras et deux paires de jambes. En ce qui concerne son Ka, il n'a pas de Pentacle : tout ce que l'on peut voir en Vision-Ka, ce sont deux prismes, l'un noir et l'autre blanc.

Du fait de son anormalité, Rebis n'est pas très sociable. Il a tendance à s'enfermer dans des lieux reculés et à ne fréquenter que ses disciples et ses comparses du Glorieux Alliage. Il représente l'inquiétante étrangeté d'autant qu'il a du mal à se comporter comme les autres. Son handicap physique est aussi spirituel : il est incapable de goûter aux joies simples et sa conversation est des plus curieuses. Il se montre pourtant attentif envers ses élèves, même s'il ne parvient tout simplement pas à exprimer ce qu'il ressent envers eux. C'est en tout cas un Nephilim qui a beaucoup œuvré pour la systématisation de l'Alchimie et qui de ce fait bénéficie d'une vision très claire de cette Science occulte.

Du fait de son physique terrifiant, Rebis s'est fait très discret tout au long de l'histoire. Il a été régulièrement rejeté par ses frères. On raconte que les Selenim seraient, au contraire, liés à lui. Ils sont souvent, eux aussi, en butte au rejet et aux critiques de Nephilim intransigeants.

Rebis peut être trouvé, quelquefois, dans le laboratoire de l'un de ses disciples. Le reste du temps, il réside à Arkhémia.

Hermès

Hermès a l'apparence d'un vieil homme à la barbe et aux cheveux blancs. Il est toujours vêtu d'une grande toge blanche où miroite une myriade d'étoiles.

Il est très renfermé et peu loquace car il protège un grand secret. Il est en effet le seul Figure du Glorieux Alliage à n'avoir pas oublié l'origine de leurs Cocons. Il attend depuis très longtemps le disciple qui sera capable de comprendre à son tour de quoi il retourne. Ce poids pesant sur ses épaules le rend très exigeant et sévère. Nul n'a été capable d'atteindre cette ultime révélation.

L'un de ses anciens élèves, Cyliani, a compris qu'il n'avait pas réalisé tout ce qu'Hermès attendait de lui. Curieux, il en a informé ses alliés R+C. Avec leur aide, il attend de surprendre le disciple digne des enseignements d'Hermès pour lui soutirer ces mystères.

Hermès vit dans l'abbaye de Témara, au sommet du mont Atlas, au Maroc. Il y abrite une bibliothèque qui constitue un véritable trésor à faire pâlir d'envie les Adoptés de la Papesse. Son existence demeure, bien heureusement, secrète. La seule façon de retrouver Hermès est donc, soit de se lier avec l'un de ses disciples, soit de suivre les indications ésotériques qu'il a semées à travers le monde. En effet, Hermès grave des indices dans les Champs magiques, à l'adresse de ses élèves et de ses congénères du Glorieux Alliage.

L'Agartha de l'Alchimiste

Contrairement aux autres Sciences occultes, l'Agartha de l'Alchimie est multiple, même si elle repose sur le même fondement : la maîtrise de la Materia Prima, l'ultime substance alchimique.

Le rite initiatique d'intronisation

Le passage de l'Œuvre au Blanc au Grand Œuvre se produit par un rite initiatique. L'Alchimiste vient de rencontrer la Figure qu'il recherchait et sent qu'il vient de comprendre quelque chose de très important, qu'il est sur le seuil d'une grande révélation. Il a l'impression persistante qu'il va se passer quelque chose, mais il ignore encore quoi.

Un soir, lorsqu'il se trouve seul, un messager mystérieux et muet vient le voir pour lui apporter une invitation le conviant à l'Assemblée des Adeptes, Turba Philosophorum, qui se tient dans un lieu proche de chez lui. Il doit s'y rendre sur-le-champ.

Arrivé là-bas, on le fait entrer dans une pièce, l'Amphithéâtre de l'Éternelle Sapience. Ce lieu est le même pour tous les Adeptes, où qu'ils soient invités. C'est un Akasha voguant sur les rives du temps et de l'espace, et qui n'a donc jamais deux fois la même localisation, ni deux fois le même âge.

Dans cette assemblée sont réunis tous les Adeptes de l'Alchimie qui viennent accueillir leur nouveau compagnon avec beaucoup d'indulgence. La Figure que l'Alchimiste a déjà rencontrée tend à son nouveau disciple un ouvrage qui se nomme *Le Livre des Douze Portes*, lui signifiant ainsi que son initiation ne fait que commencer. Lorsque l'Alchimiste sort de l'Amphithéâtre, il est accompagné par son nouveau mentor et peut constater que l'endroit magique qu'il vient de quitter a disparu.

L'apprentissage de la Materia Prima

L'Alchimiste étudie, seul et avec son mentor, les Formules et les principes du troisième Cercle. Il n'étudie que l'Élément de son mentor avec ce dernier. Ses connaissances sur les deux autres Ka-éléments ne proviennent que de grimoires et autres sources écrites.

L'illumination vient lorsqu'il découvre les secrets de transmutation de la matière terrestre en Materia Prima, un substrat élémentaire plus pur que les Champs magiques et plus élaboré car non naturel. Son mentor lui permet de comprendre qu'il est temps pour l'Alchimiste de se forger un microcosme qui lui soit propre grâce à ses nouvelles connaissances.

L'altération de soi

Une fois que l'Alchimiste a érigé son microcosme, son mentor lui apprend qu'il n'a pas encore franchi toutes les étapes. Il doit maintenant appliquer les principes qu'il a trouvés et expérimentés, sur lui-même. L'Alchimie est aussi transmutation de l'être. Ainsi, il acquiert un Métamorphe basaltique. Le Nephilim connaît alors les cycles basaltiques des Kaïm (*cf. Le Livre des joueurs*).

Arkhémia ou la nouvelle Atlantide

Enfin, l'Alchimiste peut essayer de décrypter et comprendre ce que contient *Le Livre des Douze Portes* qui lui a été remis. Il indique en fait l'emplacement d'un Akasha s'appelant Arkhémia, qui est le point de départ d'un chantier rassemblant tous les Alchimistes. Ils construisent, ensemble, une nouvelle Atlantide, à partir de leurs microcosmes élémentaires de Materia Prima. Cette Atlantide est un ailleurs, qui ne se trouve ni dans les Champs magiques, ni sur terre, ni réellement dans les Akasha. Mais elle a besoin d'être reliée au monde terrestre où tous habitent. Ce lien est constitué par Arkhémia où l'on peut croiser les plus grands Alchimistes et surtout, régulièrement, les Figures du Glorieux Alliage. L'Alchimiste comprend, en s'y rendant, qu'il a son rôle à jouer dans l'édification de cet *eldorado*.

Du laboratoire

L'Alchimiste doit entrevoir ces secrets dès le deuxième Cercle, mais ils doivent rester très flous pour lui. Il ne peut les percer véritablement qu'au troisième Cercle, à moins qu'une circonstance particulière — une intuition, un scénario — puisse lui révéler la vérité plus tôt.

Le laboratoire-Golem

Le laboratoire, au fur et à mesure de sa constitution, se transforme en une entité de plus en plus vivante et pensante. Il devient, au bout d'un moment, un véritable être-Ka, certes partiel puisqu'il ne comprend que trois Éléments, mais doté d'une véritable conscience.

Certains Alchimistes, à la Renaissance, ont travaillé sur cet aspect de l'Alchimie et ont cherché à donner corps au laboratoire, et ils ont réussi, créant ainsi des Golems.

Créer un Golem

Pour ce faire, l'Alchimiste doit former une effigie du Golem qu'il souhaite animer. La glaise est traditionnellement utilisée, car elle est facile à modeler. Mais un Alchimiste ayant des prétentions artistiques peut très bien concevoir une magnifique sculpture. Le laboratoire ne pourra que lui en être gré. Toutefois, le « corps » du Golem doit impérativement être réalisé par l'Alchimiste.

Ceci fait, il entreprend de transmuter les outils alchimiques du laboratoire pour les intégrer dans le corps fabriqué. Pour chaque outil, le joueur effectue avec le Ka-élément de cet outil un test Très Difficile modifié par son niveau de Compétence occulte correspondant à l'outil transmuté. Si l'opération est un Coup d'éclat ou une Réussite, tout se passe bien et le Golem est achevé. Si c'est un Échec, l'outil dont la transmutation a échoué est détruit, il faut le reconstruire. Si c'est une Maladresse, le laboratoire explose, il est « mort » et l'Alchimiste subit un atroce traumatisme.

Données techniques du Golem

Le Golem possède trois Ka correspondant aux trois Éléments de l'ancien laboratoire. Ces scores ne changent pas. En revanche, il possède des Caractéristiques. Les Caractéristiques répondant aux Ka-éléments du Golem sont égales à ces derniers. Mais le Golem possède deux Caractéristiques qui n'ont pas chez lui de correspondant élémentaire. On leur applique par défaut l'adverbe « Pas ».

Il ne possède pas de Compétences à proprement parler mais il peut en apprendre — dans la limite de son intelligence, bien sûr. Il sait naturellement, dès sa « naissance », se mouvoir comme un humain — marcher, courir, sauter… Et il possède quelques talents innés très pratiques. Il parle — de manière plus ou moins élaborée selon sa Caractéristique Intelligent — et sait communiquer par empathie avec son créateur. En effet, le lien alchimique n'est pas rompu. Il peut aussi produire seul les Substances dont l'Alchimiste peut avoir besoin lorsque c'est le jour qui convient. Enfin, le cas échéant, il peut les lancer contre des agresseurs pour se défendre (il est Compagnon dans les Compétences occultes d'Alchimie).

Conseils d'interprétation

Il paraît difficile d'interpréter un être issu d'une machine magique ayant pris vie comme par miracle. Quelques données sont cependant à retenir.

Le Golem ressemble à son créateur. Sa personnalité est issue de celle du Nephilim avec lequel il a été lié pendant toute son existence : il possède donc, probablement, les mêmes tics, les mêmes défauts mais aussi les mêmes qualités.

D'autre part, leurs relations sont ambiguës. L'Alchimiste est le créateur du Golem, mais il en est dépendant car sans lui, il ne peut plus pratiquer l'Alchimie. De même, le Golem nourrit un sentiment d'infériorité face à l'Alchimiste même s'il est potentiellement plus puissant que lui.

Le Golem, une fois incarné, peut mener une vie propre. Il peut avoir des loisirs, des amis — tout dépend de l'apparence que lui a donnée l'Alchimiste — et même tomber amoureux…

Enfin, l'Alchimiste et le Golem sont indissociablement unis par le lien alchimique. Ils peuvent être en désaccord, se fâcher… mais il faudra un événement très grave pour qu'ils puissent se faire du mal, car il ne faut jamais oublier que l'un est une moitié de l'autre.

Le Golem humain

Certains Alchimistes, plutôt « fâchés » avec les humains, ont décidé qu'ils voulaient offrir un « vrai corps » à leur laboratoire, au lieu de l'incarner dans ce qu'ils pensent être une pâle imitation de la machine humaine. Ces pratiques douteuses ont un avantage : les Caractéristiques du Golem qui n'ont pas chez lui leur pendant élémentaire — et qui sont donc à « Pas » — sont ici celles de l'humain. Son corps est plus puissant, en plus d'avoir l'air plus « normal ».

Pourtant, cela relève davantage de la « boucherie » que de l'expérimentation occulte.

En effet, il faut se procurer un corps vivant. La procédure de création du Golem reste la même que celle décrite précédemment, mais il faut intégrer les outils transmutés « dans » le corps, ce qui donne lieu à des prouesses chirurgicales ignobles.

Il va sans dire que ces procédés sordides sont très mal perçus par les humains, mais aussi par une majorité d'Immortels.

Note : *ce golem est différent de celui présenté dans* Les quêtes.

Le laboratoire monstrueux

Lorsqu'un Alchimiste a construit un laboratoire plus puissant que lui, c'est-à-dire ne respectant pas les règles de limitation de puissance des Ka-élément du laboratoire (*cf. Le Livre des Joueurs*), un monstre alchimique se forme progressivement.

Le caractère du laboratoire dépend de l'Élément de son outil majeur. Brutal si c'est une forge, diaboliquement intelligent si c'est un soufflet, retors si c'est un creuset, sournois si c'est un athanor ou fuyant si c'est un alambic. Le laboratoire ne cherchera pas immédiatement à nuire à l'Alchimiste. Il tentera d'abord d'endormir se vigilance, avant de le frapper par l'intermédiaire des Substances qu'il produit.

Arrivé à un certain niveau de puissance, le laboratoire parvient à construire lui-même ses propres Substances, et à les utiliser contre ses adversaires.

Lorsqu'un laboratoire est devenu monstrueux, il est impossible de le faire revenir dans le droit chemin. Il a déjà trop goûté à la liberté et tentera de détruire quiconque tente de le démanteler. Mais le pire est qu'en général, c'est l'Alchimiste lui-même, trop inconscient du piège dans lequel il a sombré, qui défendra coûte que coûte le laboratoire dont il est en fait devenu l'esclave.

À un stade ultime, le laboratoire parvient à prendre possession du simulacre de l'Alchimiste. Celui-ci subit alors une réincarnation. Si le laboratoire est particulièrement sournois, il peut décider de prendre possession du corps de son créateur lorsque celui-ci court de grands risques de remise en Stase.

L'être nouveau né, mi-humain mi-laboratoire, est capable de transmuter la matière entre ses mains. Il a une maîtrise de l'Alchimie instinctive qui n'en est que plus redoutable.

Il poursuivra des buts personnels, souvent liés à ceux de l'Alchimiste.

Mais le laboratoire, même en rébellion, garde avec son créateur un lien indestructible. Un laboratoire monstrueux se suiciderait si son créateur venait à être détruit.

La force de ce lien est parfois déconcertante. On raconte que Freya, une Onirim, avait laissé son laboratoire devenir monstrueux. Celui-ci était parvenu à la chasser de son simulacre. Mais elle s'était vite réincarnée. La confrontation du laboratoire et de son créateur quelque temps plus tard fut pour le moins déconcertante, puisqu'ils subirent tous deux une Fulgurance amoureuse.

Les **catalyseurs**

Fonctionnement

Contrairement à ce que pensent la plupart des Alchimistes n'ayant pas atteint le Grand Œuvre, les catalyseurs ont une utilisation et une fonction bien précises pour les Formules. En effet, chaque catalyseur représente clairement chaque élément de la Formule, que ce soit la cible, l'effet ou les subtilités qui la composent. En ce sens, la Formule porte bien son nom car ses catalyseurs représentent ses effets.

Par exemple, chaque fois qu'il est question d'humain, la feuille de marronnier est présente, qu'il s'agisse d'affecter une cible humaine ou de transformer un animal en humain. De même, lorsqu'il est question de croissance, la feuille de lierre est toujours utilisée, qu'il s'agisse de faire croître une Caractéristique, une plante ou un objet. Les catalyseurs ne sont pas des composés chimiques à proprement parler car leur effet tient surtout à leur lien analogique avec ce qu'ils représentent, mais leurs effets sont nécessaires et scientifiquement prouvés.

Prenons par exemple « L'appel des animaux », cette Formule qui permet de faire venir un certain type d'animal. Ses catalyseurs sont : sang de l'animal appelé, cire, pistil de rose. Dans cette Formule, le sang de l'animal sert à désigner la cible — sang de chat pour un chat, sang de hibou pour un hibou… —, la cire à communiquer avec l'animal et le pistil de rose à créer une attraction entre l'animal et l'Alchimiste. Ainsi, c'est bien le bon animal qui, prévenu — avec la cire — qu'on l'appelle, viendra en vertu du principe d'attraction contenu dans le pistil de rose.

Prenons un autre exemple, « le fluide équilibre », la Formule qui permet de décupler le sens de l'équilibre de l'humain visé. Ses catalyseurs sont : quartz, feuille de marronnier, feuille de lierre. La feuille de marronnier signifie que la cible est humaine, la feuille de lierre sert à effectuer la croissance et le quartz désigne ce qui augmente, à savoir l'équilibre.

Ainsi, une Formule ne peut avoir moins de deux catalyseurs : il en faut toujours un pour signifier la cible et un autre pour l'effet. Cet effet peut être défini par plusieurs catalyseurs, la cible, elle, est toujours unique — animale, minérale, humaine… On ne peut créer de Sort affectant à la fois deux sortes de cibles — animal et minéral, animal et humain…

L'aspect scientifique de l'Alchimie réside dans cette logique combinatoire des divers catalyseurs qui, selon l'arrangement, ne produisent pas la même Formule. Cette logique a été comprise par tous les initiés du Grand Œuvre. MJ, vous êtes invités à faire progresser les Alchimistes de vos joueurs sur cette voix grâce à la méthode expérimentale. En effet, en manipulant les diverses Formules, ils doivent comprendre que certains catalyseurs sont récurrents et qu'ils ne sont pas mis là par hasard. Vous devez les pousser à chercher, tel un scientifique dans son laboratoire avec ses éprouvettes et son brûleur, de manière expérimentale quel est l'usage de chaque catalyseur. Certains sont presque évidents, comme la feuille de marronnier qui se retrouve dans toutes les Formules à cible humaine. En partant de quelques hypothèses, ils peuvent parcourir tout l'édifice alchimique et percer le secret des effets des catalyseurs.

Bien sûr, s'ils n'ont encore rien découvert au seuil du Grand Œuvre, vous êtes libre de leur révéler le secret ou bien même de mettre en scène sa révélation dans un scénario solo ou comprenant toute la fraternité. Mais l'Alchimiste doit avoir compris de quoi il retourne au troisième Cercle, pour pouvoir créer lui-même ses Formules.

Influences des catalyseurs

Catalyseur	Influence
Acier	douleur
Airain	protection
Améthyste	intelligence
Argent	magie
Argile	physique, apparence
Arsenic	monstruosité
Belladone	sommeil
Bronze	entrave
Cendre	dextérité, précision
Chrysalide	métamorphose
Chrysanthème	mort
Cire	communication
Coquille d'œuf de serpent	don de la vie
Cristal	psychique
Cuivre	soin
Diamant	solidité
Doigt humain	toucher
Eau de rosée	nature
Éclat de marbre	objet
Écorce de chêne	effet permanent
Émeraude	mémoire
Étincelle	vitesse
Feuille de lierre	croissance
Feuille de marronnier	cible humaine, simulacre
Graine d'une plante	plante concernée
Langue humaine	parole
Larmes	liquide
Mercure	fusion
Mousse	discrétion
Neige	glace, froid
Nez humain	odorat, goût
Œil humain	vue
Oreille humaine	ouïe
Papyrus	livre
Pavot	plaisir
Pétale de lys	brumes et brouillards
Phosphore	lumière, chaleur
Pistil de rose	attraction, amour, érotisme
Platine	force, puissance
Plomb	disparition, manque
Plume de cygne	légèreté, souffle
Quartz	équilibre
Rubis	violence
Sang d'un animal	animal concerné
Sang de siamois	dédoublement
Saphir	savoir
Savon noir	glissement, rebond
Soufre	explosion

LES MALADRESSES DU GRAND ŒUVRE

D20	Effet
1 — 4	laboratoire tordu
5 — 8	Perte du simulacre
9 — 12	laboratoire fou
13 — 16	Effet total
17 — 20	Explosion du laboratoire

Créer une Formule

Créer une Formule est assez simple : il suffit d'être méthodique.

D'abord, l'Alchimiste doit correctement cerner les effets de sa Formule et ce, clairement. Ensuite, il doit penser et définir l'État de la matière — Métal, Liqueur… — qui correspond à la Formule désirée ainsi que les catalyseurs qu'il pense être pertinents. Si l'Alchimiste vous semble avoir commis une erreur dans l'État de la matière ou dans les catalyseurs, ne lui dites rien. Il va découvrir par lui-même son erreur et ensuite se renseigner. C'est alors par le biais de son mentor que vous pourrez lui faire comprendre un élément qu'il ignorait.

Ensuite, il faut déterminer la difficulté de la Formule. C'est à vous, MJ, d'évaluer, justement et en accord avec le joueur, cette difficulté, en prenant exemple sur les Formules déjà proposées. Vous êtes libre d'y appliquer ou non un modificateur.

Ceci fait, il ne reste plus à l'Alchimiste qu'à produire sa Substance et à la lancer selon la procédure normale.

S'il n'a pas commis d'erreur, il aura la joie de constater que la Formule fonctionne et il pourra la noter sous forme de Focus. S'il s'est trompé, elle ne produira pas l'effet désiré, mais un autre que vous aurez déterminé selon la liste des catalyseurs et leurs principes explicatifs. Cependant, il ne doit pas en rester là et vous devez, d'une manière ou d'une autre, lui expliquer ce qui n'a pas marché et pourquoi. Il doit progresser aussi par ses erreurs.

Les Maladresses

Description

- **laboratoire tordu :** le laboratoire ne supporte pas l'erreur de manipulation commise par l'Alchimiste. Il entre en contact direct avec les Champs magiques ambiants. Cela dérègle l'agencement des Ka-éléments du laboratoire tel que l'Alchimiste l'avait conçu. La somme des Ka-éléments est toujours la même, mais elle est distribuée n'importe comment, sans harmonie, au hasard. Cette distribution chaotique est effectuée par le MJ et elle est définitive.
- **Perte du simulacre :** le laboratoire profite de l'erreur de manipulation commise par l'Alchimiste et joue sur le lien alchimique qui les lie. Il investit alors le corps de l'Alchimiste qui subit une réincarnation et doit se trouver un autre simulacre. La réaction du laboratoire, une fois le simulacre investi, dépend des relations qu'il nourrit avec l'Alchimiste :

il peut rester avec lui, tout comme il peut fuir pour aller vivre sa vie.

- **laboratoire fou :** le laboratoire subit un traumatisme : il devient fou et croit que l'Alchimiste est son ennemi. Il fera tout pour lui faire du mal, l'attaquera avec ses propres pouvoirs alchimiques, et ce, pendant un mois astrologique.
- **Effet total :** le laboratoire et l'Alchimiste perdent tout contrôle sur ce qu'ils sont en train de faire. Toutes les Substances créées par le laboratoire et non utilisées se réveillent et produisent les effets indiqués sur les Formules. Cette Maladresse est donc particulièrement spectaculaire et dévastatrice. De plus, les effets sont redistribués au hasard entre les différents protagonistes de la scène — des Nephilim alliés aux Arcanes mineurs en présence en passant par les simples badauds.
- **Explosion du laboratoire :** le laboratoire est trop malmené : tous ses outils volent en éclats. Il est annihilé, l'Alchimiste doit le reconstruire complètement et il ne peut plus pratiquer l'Alchimie jusque-là. Il subit aussi un traumatisme : il a perdu un double de lui-même.

Les Formules du Grand Œuvre

Note : *les Formules affectant des cibles humaines affectent aussi les simulacres.*

Rebis

L'Ambre animal

Difficulté : Assez Difficile (– 2).
Durée : vingt-quatre heures.
Catalyseurs : feuille de marronnier, sang de l'animal en question, chrysalide.

Cette Ambre est brune, avec des reflets rougeâtres. L'Alchimiste la lance sur la cible qui se transforme en l'animal voulu. Elle prend les Caractéristiques et les Compétences de l'animal mais garde son Intelligence. Elle peut communiquer par des signes ou s'exprimer en Énochéen si c'est un Immortel.

L'Ambre du dédoublement

Difficulté : Assez Difficile (– 2).
Durée : vingt-quatre heures.
Catalyseurs : feuille de marronnier, sang de siamois, chrysalide.

L'Alchimiste doit lancer cette Ambre sur lui-même. Il est couvert d'éclats et son corps se modifie : une deuxième paire de bras lui pousse, une deuxième tête et une deuxième paire de jambes. Il ressemble ainsi un peu plus à son maître, Rebis. Grâce à cette transformation, il peut voir derrière lui, courir deux fois plus vite et se servir, sans malus, de ses quatre bras, ce qui lui confère une action exclusive ou deux actions normales en plus par tour. Cependant, il doit subir le revers de la médaille : il perd le goût, devient plus renfermé et dépressif, pendant la semaine qui suit la métamorphose. Il croit que tout lui est lointain et étranger, et a tendance à rester seul pour méditer sur son inquiétante étrangeté.

L'exaltation forestière

Difficulté : Difficile.
Durée : vingt-quatre heures.
Catalyseurs : coquille d'œuf de serpent, goutte d'eau de rosée.

L'Alchimiste lance cette Ambre dans une forêt : elle se brise et répand des cristaux qui réveillent tous les végétaux dans un rayon d'un kilomètre. Le bois s'anime et l'Alchimiste peut le contrôler. Ainsi les arbres pourront se mouvoir, attaquer des ennemis avec leurs branches, les broussailles pourront essayer d'entraver des indésirables. La forêt pourra aussi s'amuser à perdre une personne victime de ses facéties.

L'Ambre créateur

Difficulté : Variable.
Durée : permanent.
Catalyseurs : mercure, sang du ou des animaux en question, écorce de chêne, coquille d'œuf de serpent.

Cette Formule permet de créer un animal, naturel ou résultant d'une hybridation. L'Alchimiste doit mélanger les sangs des animaux à du mercure, puis refroidir le mélange pour

L'AMBRE CRÉATEUR

On définit en premier les Caractéristiques de la créature : Fort, Résistant et Agile. Ces niveaux dépendent de la difficulté initiale de la Formule. La créature possède aussi des Compétences au niveau Compagnon. Le nombre de Compétences maîtrisées dépend de la difficulté initiale de la Formule ; elles sont choisies par l'Alchimiste et doivent avoir un rapport avec les animaux utilisés pour l'hybridation.

Difficulté	Niveaux	Nombre de Compétences
Pas Difficile	Peu/Pas/Pas	une
Peu Difficile	Assez/Peu/Pas	deux
Assez Difficile	Assez/Assez/Peu	trois
Difficile	« … » /Assez/Peu	quatre
Très Difficile	Très/« … » /Assez	cinq

La difficulté est ensuite majorée ou minorée d'un niveau pour chaque avantage ou défaut inhérent à la créature. Ainsi, une créature volante verra sa difficulté initiale majorée d'un niveau, une autre qui passe le plus clair de son temps à dormir verra sa difficulté initiale minorée d'un niveau… Tous ces paramètres doivent avoir un rapport avec les animaux utilisés pour l'hybridation : si un Alchimiste veut créer un lion volant équipé de tentacules, il doit mélanger le sang d'un lion, d'un oiseau et d'une pieuvre.

pouvoir le modeler afin de lui donner la forme désirée pour la créature. Cette petite figurine, de dix centimètres tout au plus, est enserrée dans l'œuf d'Ambre. Lorsque ce dernier est projeté, il se brise, libérant la statuette qui se met à grossir, se colorer et s'animer. L'animal obtenu de cette manière, pour peu qu'il soit bien traité, sera un compagnon fidèle et dévoué.

L'annihilation sensorielle

Difficulté : Difficile (– 1).
Durée : permanent.
Catalyseurs : plomb, nez humain, feuille de marronnier, écorce de chêne.

L'Alchimiste lance l'Ambre au visage de sa victime qui a l'impression que son nez et l'intérieur de sa bouche sont en train de fondre, ce qui n'est pas tout à fait faux. C'est extrêmement douloureux. Mais surtout, après ce traitement, la victime aura perdu le goût et l'odorat, c'est-à-dire les deux sens permettant de percevoir la saveur de la vie. Ainsi, elle perd l'appétit et sombre dans une mélancolie qui peut se transformer en dépression si le MJ le juge opportun. Si elle traverse, à ce moment précis, une passe difficile elle se suicide.

La commotion cristalline

Difficulté : Très Difficile (– 2).
Durée : deux minutes.
Catalyseurs : rubis, soufre, goutte de rosée.

Cette Ambre est de couleur rougeâtre, avec des morceaux de marbre en suspension. L'Alchimiste doit la lancer aux pieds de sa victime. Aussitôt, se forme sous celle-ci une crevasse qui l'engloutit si elle ne réussit pas un test d'Agile Assez Difficile, difficulté modifiée par Esquive. De la crevasse, des failles se propagent en étoile sur cent mètres de rayon (à raison de cinq mètres par tour). Toute personne ou créature se trouvant sur le chemin d'une de ces failles doit réussir un test d'Agile Assez Difficile, difficulté modifiée par Esquive, pour ne pas tomber dedans et se retrouver engloutie. On peut éventuellement la sauver en essayant de la tirer de là avec un test de Fort, difficulté égale à la Caractéristique Endurant de la victime. Si c'est un Échec, la cible est avalée. Les failles endommagent évidemment tous les bâtiments qu'elles rencontrent, ainsi que les obstacles comme les montagnes.

Esméralda

L'annihilation sensorielle

Difficulté : Difficile (– 1).
Durée : permanente.
Catalyseurs : plomb, œil humain, feuille de marronnier, écorce de chêne.

Cette Liqueur doit être lancée au visage d'une cible humaine : elle perd définitivement le sens de la vue. Ses yeux deviennent complètement blancs. Elle ne peut être soignée que par des procédés magiques, tels que les Princes du sel de sagesse. De plus, elle a tendance à ne « voir » et à ne comprendre que ce qu'elle veut, ce qui rejoint ses conceptions. Elle ne peut pas appréhender ce qui n'entre pas dans sa manière de penser et se ferme ainsi à la nouveauté et au changement.

La Liqueur d'érosion matérielle

Difficulté : Difficile.
Durée : permanente.
Catalyseurs : plomb, éclat de marbre, écorce de chêne.

Cette Liqueur dorée et parcourue de petites bulles aux mouvements chaotiques doit être lancée sur un objet : il se met à fumer, fond, et disparaît. L'Alchimiste peut affecter ainsi un objet d'une masse inférieure à dix kilogrammes.

Le mouvement foudroyant

Difficulté : Très Difficile (– 2).
Durée : une heure.
Catalyseurs : feuille de lierre, cendre, feuille de marronnier, étincelle.

L'Alchimiste est la seule cible possible pour cette Formule. Il doit ingérer cette Liqueur grisâtre dans laquelle une étincelle rebondit contre les parois du

contenant. La Liqueur lui donne une nouvelle phase active à la fin d'un tour, phase pendant laquelle les autres protagonistes ne peuvent rien faire. Ainsi, non seulement il bénéficie d'actions en plus, mais ce sont des actions qui ne peuvent être ni évitées ni parées. Pourtant, cette extraordinaire capacité a un coût: à chaque fois que l'Alchimiste l'utilise, il perd deux cases de sa ligne de vie, car aller si vite est un traitement que le simulacre apprécie peu. Il peut donc choisir, pour ne pas trop se blesser, de ne pas prendre son action supplémentaire.

La Liqueur de gel

Difficulté: Très Difficile (– 1).
Durée: instantané.
Catalyseurs: feuille de marronnier, diamant, neige.

L'Alchimiste lance cette Liqueur étincelante et froide sur une cible humaine: elle est instantanément prise dans la glace. Outre qu'elle meurt très rapidement de froid, la victime est gelée et par conséquent, peut se briser très facilement si on lui donne un coup vigoureux ou si on lui tire dessus.

La piste de la proie humide

Difficulté: Difficile.
Durée: vingt-quatre heures.
Catalyseurs: feuille de marronnier, larmes, neige, cire.

L'Alchimiste doit réussir à imbiber avec cette Liqueur les vêtements d'une cible humaine. Celle-ci laisse alors derrière elle, dans chacun de ses pas, des gouttelettes de glace, à peine discernables à l'œil nu. L'Alchimiste est, lui, en mesure de les voir. Il peut ainsi pister sa proie. À la fin de la Formule, toute trace de gouttelette disparaît.

La Liqueur de l'objet aux mille rebonds

Difficulté: Difficile (– 2).
Durée: une heure.
Catalyseurs: cendre, éclat de marbre, savon noir.

L'Alchimiste doit enduire de cette Liqueur un objet métallique, pas plus gros que le poing. Il acquiert la capacité temporaire de rebondir. En tirant ou lançant l'objet, l'Alchimiste peut alors toucher trois fois la même personne, ou trois personnes différentes proches les unes des autres, tout en ne faisant qu'un seul test. Les trois rebonds infligent chacun les dégâts normaux de l'objet.

Le Lion Vert

L'anéantissement matériel

Difficulté: Difficile.
Durée: instantané.
Catalyseurs: soufre, éclat de marbre.

Ce Métal est jaune et se présente généralement sous forme de bille. L'Alchimiste le lance sur un objet d'un mètre cube de volume maximal: l'objet vole en éclat, quelle que soit la matière dont il est fait. Ainsi, il est possible de briser une armure ou une porte, à condition qu'elle ne soit pas trop grande. Cette formule fonctionne sur les objets magiques, mais pas sur les créatures de Kabbale — qui ne sont pas des objets, bien qu'elles en aient parfois l'apparence et que les Kabbalistes les plus indélicats les utilisent comme tels.

Le dissolvant naturel

Difficulté: Assez Difficile (– 2).
Durée: permanent.
Catalyseurs: plomb, éclat de marbre, écorce de chêne.

Ce Métal gris, aux reflets aveuglants, peut se présenter sous n'importe quelle forme. L'Alchimiste le lance sur un objet de métal n'excédant pas les dix kilogrammes et celui-ci se dissout. Cette Formule affecte n'importe quel métal. On peut ainsi dissoudre des armes, des serrures...

L'annihilation sensorielle

Difficulté: Difficile (– 1).
Durée: permanente.
Catalyseurs: plomb, oreille humaine, feuille de marronnier, écorce de chêne.

Ce Métal gris doit être lancé sur un être humain. Non seulement il devient définitivement sourd, mais il perd aussi tout sentiment humain. Froid et sans pitié, il devient comme le Lion Vert, insensible aux plaintes et aux supplications de ceux qui l'entourent. Il devient peu fréquentable, car pour lui, la fin justifie désormais les moyens: il perd peu à peu tous ses amis et ses proches. La solitude est son quotidien.

L'éclat métallique défragmenté

Difficulté: Très Difficile.
Durée: instantané.
Catalyseurs: soufre, acier.

Ce Métal est verdâtre et extrêmement dur. Lorsque l'Alchimiste le lance, il explose dans une gerbe de feu et transperce de mille particules tous les êtres vivants présents dans un rayon de cinq mètres. Chaque victime subit huit points de dégâts Très Meurtriers. La douleur est insoutenable, d'autant plus que les éclats se dissolvent en se consumant. Les victimes doivent réussir un test d'Endurant Assez Difficile sous peine de voir la difficulté de tous leurs tests décalée d'une ligne vers le bas, en plus des pénalités normales. Les victimes agonisantes sont alors normalement paralysées, trop occupées par l'enfer de leur souffrance.

Le Métal de l'être calorifique

Difficulté: Difficile.
Durée: vingt-quatre heures.
Catalyseurs: feuille de marronnier, phosphore.

Ce Métal, jaune très brillant, légèrement chaud au toucher, doit être projeté sur une cible humaine. Il explose et la crible de petits éclats qui pénètrent dans l'organisme en provoquant une désagréable sensation de brûlure. Par ce biais, l'Alchimiste peut réguler la température du corps de la cible. Ainsi, s'il se choisit pour cible, il peut se protéger des conditions climatiques les plus extrêmes: se trouver très bien en plein cœur du Sahara ou ne pas avoir froid sur la banquise en étant en chemisette. Mais certains Alchimistes font une utilisation plus offensive de cette Formule: ils s'en servent pour faire monter la température du corps de leur ennemi pour provoquer sa mort à cause d'une chaleur trop élevée pour pouvoir être supportée par l'organisme.

La calcination de l'âme

Difficulté: Difficile.
Durée: permanente.
Catalyseurs: feuille de marronnier, cristal, rubis, arsenic, écorce de chêne.

Ce Métal rougeoyant et brûlant se présente généralement sous forme de bille. Toute personne l'avalant devient définitivement pyromane. Elle ne songera plus qu'à enflammer toute chose pouvant l'être sans prêter aucune attention aux conséquences possibles de ces incendies. La victime devient complètement folle.

Si cette Formule est lancée sur un Immortel, elle cesse de faire effet lorsqu'il change de corps, même temporairement - opération dont la difficulté est variable suivant les Immortels.

Atalante

L'annihilation d'un sens

Difficulté: Difficile (– 1).
Durée: permanent.
Catalyseurs: plomb, doigt hu-main, feuille de marronnier, écorce de chêne.

Cette Poudre doit être lancée sur une cible humaine: elle perd immédiatement le sens du toucher. Outre les désagréments que ce handicap peut procurer — au bout de quelques mois, elle arrive de nouveau à se servir de ce corps qu'elle ne sent plus mais elle souffre d'une majoration de deux niveaux à toutes les difficultés des jets concernant le toucher —, elle devient complètement inconsciente et renfermée sur elle-même. Nul ne peut la comprendre, alors à quoi bon?

La poudre de l'extase alchimique

Difficulté: Difficile.
Durée: une heure.
Catalyseurs: pavot, feuille de marronnier, cristal.

Cette Poudre, qui semble de toutes les couleurs tant elle est irisée, doit être ingérée d'une manière ou d'une autre par une cible humaine. L'Alchimiste peut en déclencher les effets en lançant la Formule dans un délai de vingt-quatre heures. La Poudre procure une sensation de plaisir inouïe, des hallucinations plus vraies que nature, bref, c'est la drogue la plus puissante qu'on puisse trouver. Elle est même si forte qu'il n'y a pas de dépendance physique: elle est totalement psychologique, mais presque insoutenable. À la première prise, la victime a envie d'en reprendre. Au bout de la cinquième, elle ne peut plus s'en passer, elle est prête à tout, même au meurtre, pour s'en procurer. Les « accros » à cette Poudre font d'excellents esclaves pour certains Alchimistes peu scrupuleux.

La fixation de l'hermaphrodite

Difficulté : Très Difficile (– 2).
Durée : permanente.
Catalyseurs : sécrétion du sexe qu'on souhaite adopter, écorce de chêne, chrysalide, feuille de marronnier.

L'Alchimiste doit complètement recouvrir une cible humaine avec cette Poudre. La victime change alors de sexe, et ce, définitivement. Elle garde cependant les mêmes Caractéristiques, mais sa voix change elle aussi. Sur une victime non consentante, ce peut être un véritable traumatisme incurable.

Le masque du mirage volatil

Difficulté : Assez Difficile (– 1).
Durée : variable.
Catalyseurs : chrysalide, feuille de marronnier, argile.

L'Alchimiste doit recouvrir entièrement le corps et le visage d'une cible humaine avec cette Poudre. Il doit ensuite sculpter et peindre sur cette matière volatile une nouvelle apparence qui peut être complètement différente de l'ancienne — il a donc intérêt à maîtriser un minimum ces disciplines artistiques. La voix de la cible reste cependant la même : elle doit la travailler si elle veut se faire passer pour quelqu'un d'autre. Elle garde les mêmes Caractéristiques. Ce travestissement n'est détectable que par le Domaine Sentir, et il dure jusqu'à ce que la cible soit recouverte d'eau car dès lors, ce « maquillage » fond.

La poussière d'illusion

Difficulté : Assez Difficile (– 2).
Durée : variable.
Catalyseurs : chrysalide, éclat de marbre.

L'Alchimiste doit lancer cette Poudre sur un objet, dans une limite de dix mètres cubes. Il peut le sculpter et le peindre pour lui donner l'apparence qu'il veut — il a donc intérêt à maîtriser un minimum ces disciplines artistiques. Il peut ainsi camoufler une porte, un objet et même créer des trompe-l'œil parfaits pour qui ne connaît pas le Domaine Sentir. L'effet est permanent jusqu'à ce que la poussière soit attaquée par de l'eau.

La poussière du cadavre vivant

Difficulté : Très Difficile.
Durée : dix jours.
Catalyseurs : argile, chrysanthème, feuille de marronnier.

L'Alchimiste doit faire ingérer d'une manière ou d'une autre cette Poudre qui sent la mort à une cible humaine. L'Alchimiste a vingt-quatre heures pour activer la Formule. La cible, une fois le sortilège lancé, tombe inanimée et a toutes les apparences d'un cadavre : elle est froide, son cœur a cessé de battre, elle n'a plus d'activité cérébrale, elle semble même commencer à se décomposer. Pourtant elle est toujours vivante. Elle se réveille au bout de dix jours de cet état cadavérique, en pleine disposition de tous ses moyens. Cette Formule n'est détectable que par le Domaine Sentir.

Hermès

La Vapeur de lacune

Difficulté : Difficile.
Durée : permanente.
Catalyseurs : plomb, feuille de marronnier, écorce de chêne, émeraude.

Il faut faire respirer cette Vapeur à une cible humaine : elle oublie alors définitivement les dix dernières heures de sa vie ; elle ne se souvient de rien, n'arrive à rien reconstituer et semble victime d'une incompréhensible amnésie.

L'annihilation sensorielle

Difficulté : Difficile (– 1).
Durée : permanente.
Catalyseurs : plomb, langue humaine, écorce de chêne, feuille de marronnier.

Cette Vapeur doit être respirée par un être humain : il devient définitivement muet. S'il tente se communiquer autrement que par la parole (par écrit, par gestes…), il éprouve une très grande difficulté pour faire passer ses idées : il n'est pas clair, il utilise des termes techniques compliqués, ses explications sont toujours désordonnées… Il doit alors passer le double du temps normal pour essayer de faire comprendre sa pensée à ses interlocuteurs.

La sensation vaporeuse

Difficulté : Difficile.
Durée : douze heures.
Catalyseurs : feuille de marronnier, chrysalide, pétale de lys.

L'Alchimiste doit faire respirer cette Vapeur à sa cible. Cette dernière se transforme alors en une brume blanchâtre qui peut se glisser dans n'importe quel interstice, qui se déplace à cinquante kilomètres/heure et ne peut être dispersée dans des conditions normales. Si elle subit un courant d'air très violent — tempête, cyclone —, elle est toutefois dispersée mais se reforme naturellement. La cible ne peut plus subir de dommages normaux, mais elle peut être affectée par des dégâts magiques. Elle ne peut cependant pas effectuer d'actions physiques et ne peut pratiquer que la Magie ou exercer les Talents liés à son Ka dominant. Les autres Talents et Sciences occultes lui sont interdites, le maniement des artefacts aussi.

La lecture des âmes

Difficulté : Très Difficile.
Durée : une heure.
Catalyseurs : émeraude, feuille de marronnier, cire.

L'Alchimiste doit d'abord respirer cette Vapeur d'un brun verdâtre, puis la souffler sur une cible humaine pour la lui faire avaler. Par ce procédé, il peut faire entrer son esprit en contact avec celui de sa victime et se retrouve en mesure de lire dans sa mémoire comme dans un livre. Il ne peut voir que ce dont la cible se souvient : les épisodes de l'enfance sont confus, certaines informations sont parcellaires ou très subjectives, beaucoup sont très anodines et inintéressantes. Enfin, il est inutile d'utiliser cette Formule sur un amnésique.

L'envol du sage

Difficulté : Très Difficile.
Durée : vingt-quatre heures.
Catalyseurs : plume de cygne, feuille de marronnier, étincelle.

L'Alchimiste fait respirer cette Vapeur, une brume bleuâtre et crépitante, à sa cible : elle s'élève dans les airs et peut désormais se déplacer de cette manière. Elle flotte au-dessus du sol mais peut prendre de l'altitude dans des proportions raisonnables — elle ne peut pas excéder mille mètres d'altitude. Elle peut se déplacer à une vitesse normale de trente kilomètres/heure et le reste de ses capacités est normal : à mille mètres, elle a extrêmement froid, si au cours de son vol elle percute quelque chose, les dommages sont graves…

Le tourbillon de Vapeur

Difficulté : Très Difficile (– 2).
Durée : vingt-quatre heures.
Catalyseurs : feuille de lierre, rubis, platine, plume de cygne.

L'Alchimiste doit lancer cette Vapeur puis souffler dessus pour lui donner un léger mouvement de départ. Ce souffle, une fois la Formule lancée, va grossir très rapidement, croître, puis devenir un vrai typhon qui ravage tout sur son passage. Les voitures s'envolent, les gens aussi, les toits sont arrachés et tous les arbres déracinés. Cette Formule, en raison de ses effets dévastateurs, ne doit être utilisée qu'avec parcimonie, sous peine d'éveiller l'attention de la communauté occulte qui veille au bon fonctionnement du monde exotérique et à la discrétion des conflits invisibles.

DE VINCI

Aspect

De Vinci n'a plus de forme physique : il s'est incarné dans la matrice informatique. Lors de ses rares apparitions sur des ordinateurs très performants, il aime prendre l'apparence d'un ange. Son aspect à l'intérieur de la matrice est tout autre : il s'agit d'un immense visage composé de séries de « 0 » et de « 1 ».

Caractère

« J'ai découvert la porte menant vers un monde nouveau, vierge. Je suis à la fois son défricheur et son gardien. J'incarne l'avenir de notre race : la matrice nous offre de nouvelles perspectives, de nouveaux espoirs. »

Histoire

Dans des temps immémoriaux, De Vinci aimait prendre la forme d'un nuage. Il était toujours en mouvement. Cette volonté de changer sans cesse d'aspect n'était pas un signe d'instabilité, mais une volonté d'évoluer dans les airs au gré des Champs magiques. Avec d'autres Kaïm, il fonda un groupe appelé les Nautoniers Célestes qui voulait découvrir de nouveaux horizons ésotériques, au-delà de la Terre.

De Vinci s'investit, comme bien des Nautoniers Célestes, dans le développement du Chariot et dans son implantation en Italie. De Vinci devint Prince malgré lui. Conscient de l'importance de sa charge, il créa une structure digne de supporter les multiples projets qu'il avait esquissés durant sa longue errance. Il fonda les Véhicules, deux organisations chargées des plans du Chariot. Le Grand Véhicule, dirigé par le Prince lui-même, pour s'engager sur les chemins inconnus du progrès, afin de les comprendre et les dompter. Et le Petit Véhicule, dirigé par un haut dignitaire de l'Arcane Majeur, l'Automédon, pour trouver des applications concrètes aux découvertes du Chariot.

Parallèlement à son rôle, De Vinci s'émerveilla devant les richesses de l'Alchimie naissante, fasciné par la vie qui pouvait habiter la matière. Il passa près d'un siècle, enfermé dans son laboratoire, à défricher cette nouvelle Science occulte, afin de connaître les possibilités qu'elle offrait.

De Vinci est l'auteur d'une douzaine de formules alchimiques, principalement axées sur les Métaux. Le Prince du Chariot a réussi à créer, de part sa maîtrise du progrès, un laboratoire aux capacités surdéveloppées, lui permettant d'améliorer les paramètres de ces Formules. Pendant ce repli, certains Adoptés du Chariot se livrèrent à des expériences incontrôlables, qui jetèrent l'opprobre sur leur Arcane Majeur — la plus retentissante reste celle de Frankenstein.

Au cours des années trente, De Vinci s'intéressa de très près au développement de l'informatique, alors balbutiante. De nouveaux espoirs s'ouvraient à lui et il dévia le chemin du Chariot pour que la Lame s'engage vers cette nouvelle voie. C'est en 1992, qu'il franchit la frontière le séparant de la matrice : il transféra son Pentacle au sein de ce monde virtuel et son essence occulte devint un programme, totalement autonome, une intelligence artificielle. De Vinci explore désormais ce réseau et n'entre en contact que sporadiquement avec certains Adoptés du Chariot.

Influence

Au sein du Chariot, l'influence du Prince se délite. En effet, il a durant trop longtemps négligé sa fonction pour se concentrer pleinement aux préparatifs de son incarnation virtuelle. L'Automédon — un cyclope du nom d'Egôston — a progressivement pris en main les rênes de l'Arcane Majeur.

De Vinci est l'un des pionniers de l'exploration de la matrice. La portée de ses découvertes, encore secrètes, risque de faire grand bruit au cœur du monde occulte contemporain, si elles venaient à être dévoilées. Son enseignement séduira dans l'avenir bien des Immortels intéressés par l'alliance entre les Champs magiques et les nouvelles technologies.

L'Agartha

« Longtemps nous avons erré sans but ! La Révélation ne marquait que le début des profonds changements à venir. Le passé est révolu depuis trop longtemps, il nous faut le laisser derrière nous ! Nous avons passé des siècles à vouloir comprendre les humains et très vite nous sommes arrivés au pied d'un mur, qu'il nous fallait dépasser. L'Agartha est derrière celui-ci. Suivez-moi ! »

Intrigue

De Vinci est coupé du monde depuis son « incarnation » dans la matrice. Ses découvertes, qui lui ont ouvert les portes de l'Agartha, occupent maintenant toute son attention. Il a chargé Galelis, un Ondin en qui il a toute confiance, d'en préparer l'annonce aux Adoptés du Chariot. Mais il s'est rapidement aperçu

DE VINCI

Pentacle : *Agarthien (Ange). De Vinci a fusionné avec la matrice informatique. Cette « incarnation » dans le monde binaire a déstructuré son Pentacle, pour le recomposer numériquement, à l'image d'un programme totalement autonome, intelligent.*
Science occulte : *Sorcier du Labyrinthe schématique, Maître dans les Domaines des deux premiers Cercles, Cénobite de la voie de Meborack et Maître en Métal.*
Traditions à Maître : *Arcane Majeur (Le Chariot) et Histoire invisible (Révélation).*

que « son » monde suscite l'intérêt de bien des factions, souvent inconscientes de sa présence.

Babelscape

Ce projet vise la création d'une bibliothèque virtuelle, réplique immatérielle de celle d'Alexandrie. Menée de front par le Chariot et la Papesse, l'élévation de ce sanctuaire de Sapience permettra aux Immortels de disposer d'une immense base de données, regroupant un grand nombre de Focus et de livres d'occultisme. Certains de ces ouvrages ont même aujourd'hui totalement disparus et seul existent encore des copies numériques.

De Vinci travaille désormais sur la création d'un ordinateur capable de « contenir » Babelscape. Cette machine, composée en partie d'éléments alliant électronique et Alchimie, est censée devenir à terme le simulacre de Babelscape.

Bien entendu ce projet ne fait pas l'unanimité au sein du Conclave Majeur. La Maison-Dieu s'oppose avec force à la construction de Babelscape et Dracka menace d'impliquer la Lame de la Justice, au nom de la loi hermétique.

Les Guerres virtuelles

La matrice suscite l'intérêt de bon nombre d'acteurs occultes, principalement en lien avec le Denier. À force d'acharnement, des hackers synarques ont réussit à percer les protections de De Vinci, et à s'introduire dans sa mémoire. Les initiés du Denier, grâce à ce nouvel apport de savoir, ont pu mettre au point les programmes nécessaires à la création des espaces cybergnostiques.

Les rôles de De Vinci

Le mentor

Entrer en relation avec De Vinci peut se faire de deux façons: soit c'est le Prince lui-même qui décide de contacter un hacker digne de devenir son disciple — par le biais de mails étranges ou de virus qu'il devra combattre. L'autre méthode consiste à découvrir le « programme » de De Vinci en surfant sur la Toile.

L'ennemi

De Vinci protège les intérêts du Chariot au sein de la matrice, ainsi que ceux des autres Arcanes Majeurs. Tous ceux qui tenteraient de pirater ces données, ou celles appartenant au programme du Prince, se ferait un ennemi de De Vinci — harcèlement via l'Internet, problèmes bancaires...

LA THANATOLOGIE

QUELQUES CONSEILS AU MJ

Quels joueurs ?

La Nécromancie permet de manipuler les esprits des morts et de s'adresser à eux. Cette Science occulte pose une difficulté principale au personnage: il n'a que peu de moyens de contrainte sur les défunts avec lesquels il communique. Toutes les négociations avec les fantômes doivent avoir lieu au cours de dialogues avec le MJ. Par conséquent, la Nécromancie n'est pas recommandée à des joueurs peu enclins à interpréter un rôle. De plus, cette pratique implique d'entretenir divers suivants, morts-vivant et Sans-repos. Aussi le joueur doit établir pratiquement un « budget » pour la gestion de la réserve de Ka-Lune Noire de son personnage, sous peine de voir ses serviteurs se transformer en psychopathes incontrôlables. Malgré ces quelques désagréments, la Nécromancie est incontournable sous bien des aspects. Elle seule, notamment, permet aux Selenim d'entrer dans les Akasha.

Quels risques pour la partie ?

La Nécromancie demande au MJ d'interpréter de nombreux personnages: les morts, les Sans-repos, les morts-vivants... Leur prolifération risque de ralentir le rythme de la partie. L'idéal est donc de faire travailler les joueurs, et de leur laisser le soin de créer un caractère récurrent à chacun de ces rôles.

S'il y a un joueur interprétant un Nécromant autour de la table, ne permettez pas à un mort d'emporter un quelconque secret dans le trépas. Les joueurs trouvent toujours un moyen, aussi cruel soit-il, pour faire parler le défunt. Il existe deux solutions à ce problème: soit le mort ne fournit aux Selenim que peu d'information, soit son corps est détruit.

L'aventure nécromantique

La Nécromancie se joue essentiellement dans les liens qui se tissent entre le Nécromant et ses morts. Cette relation ne doit pas être réduite à un catalogue de Sorts. Mettez en scène des êtres retors, désespérés, déboussolés, avec lesquels le joueur doit sans cesse négocier.

La Nécromancie explore la Pavane. Elle et la Thanatologie permettent de découvrir que **tous** les êtres meurent un jour ou l'autre et sont donc liés à la Pavane.

De l'immortalité

La connaissance profonde de la vie et de la mort que permet d'obtenir la pratique de la Nécromancie vient bouleverser en profondeur les conceptions du Selenim. Ce changement est tel qu'il s'en ressent sur le Noyau même, qui se modifie et commence à pratiquer, indépendamment de la volonté du Maudit, une Nécromancie tournée vers lui-même. On ne sait guère à quels processus impies se livre spontanément le Noyau. Toujours est-il que lorsqu'il a parcouru la totalité du chemin nécromantique, qu'il est devenu Maître dans les Compétences de Thanatologie, le Nécromant se voit doté de la capacité à revenir d'entre les morts. Il dispose de neuf vies. Chaque fois que son simulacre meurt, une vie disparaît, et le simulacre renaît. Indemne.

Il n'est pas possible d'avoir plus de neuf vies. Certains Nécromants, parvenus dans leur dernière vie et totalement imprégnés de l'idée de leur immortalité, deviennent paranoïaques, refusant de prendre le moindre risque et n'agissant plus que par l'intermédiaire de fantômes, de morts-vivant et de Sans-repos.

LA PAVANE

L'écologie de la Lune Noire

La Pavane, appelée aussi par les Selenim le Chant des morts, recèle bien des secrets.

La création de la Lune Noire engendra une quantité de Ka-Lune Noire qui occulta les autres Ka. Lorsque les Nephilim détruisirent l'astre maudit, ils rendirent cette énergie délétère. Mais les Selenim la sauvèrent de la disparition inéluctable à laquelle elle était promise.

En s'assouvissant, les Selenim transforment une partie du Ka-Soleil en un flux de Lune Noire. Ce flux, d'une part, gravite autour de leur Noyau dans la réserve, et d'autre part nourrit le Champ maudit. Puis, ils transforment ce flux en Imago, Royaume, Entités... qui alimentent la Lune Noire originelle, subsistant aux tréfonds des Anti-Terres. Cette quantité de Lune Noire diffuse alors à son tour un flux, le Champ maudit.

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 et de leur histoire: la folie et la terreur.

Dès que la folie ou la peur s'instigue dans une conscience, la Lune Noire peut s'y engouffrer. Mais ces sentiments peuvent également habiter des objets, comme des bâtiments, ou même les restes putrides d'un humain, ce qui explique que les Selenim puissent pratiquer la Nécromancie.

La Thanatologie, étape ultime de la Nécromancie, permet d'agir sur les Nephilim et les Ar-Kaïm. Lorsque ceux-ci entrent en contact avec l'Orichalque, des Terres rares sont

créées. L'Immortel ressent alors une terreur infinie dont il charge les Terres rares. Aussi, le Selenim peut-il utiliser ce violent sentiment contenu dans ces Terres rares pour affecter l'Immortel, quand bien même il serait détruit.

Les Terres rares

L'approvisionnement

On ne peut pratiquer la Thanatologie qu'avec des Terres rares. Il est fort difficile de se les procurer, mais heureusement pour les Nécromants, elles sont indestructibles et éternelles. De plus, leur quantité n'a pas d'importance. Une pincée suffit pour pouvoir accomplir tous les Rites de Thanatologie, et elle n'est que rarement affectée par le rituel.

- Chaque fois qu'un Nephilim est mis en contact avec de l'Orichalque, il perd un peu de Ka. Simultanément, l'Orichalque se détériore : la conjointe dégradation du métal honni et du Ka produit une petite quantité de Terres rares. Le Nécromant peut donc les recueillir.
- Toutes les Stases contiennent des Terres rares de qualité variable. Pour les récupérer, il suffit de prélever une petite partie de la Stase et de la broyer — ce qui n'est pas suffisant pour détruire le Nephilim — avant de mélanger cette poudre à du sang que l'on filtre et que l'on sèche.

- Chaque fois qu'un Immortel est détruit, il laisse une assez grande quantité de Terres rares — car l'Orichalque est à sa manière présent dans tous les Champs magiques — Très Difficile à détecter en Vision-Ka.

Afin de se procurer des Terres rares, certains Nécromants sournois et vils suivent donc souvent les initiés des Arcanes mineurs, attendant patiemment qu'ils fassent leur œuvre. D'autres, particulièrement perfides, produisent eux-mêmes leurs propres Terres rares en détruisant des Immortels.

Évidemment, de telles pratiques sont condamnées par l'Arcane-sans-Nom qui tente, peu ou prou, de garder des relations cordiales avec les Nephilim. Quant à ces derniers, s'ils en apprenaient l'existence, ils se lanceraient sans doute dans une impitoyable chasse aux Selenim.

Le rituel de Corruption

Une fois les précieuses Terres rares réunies, le Selenim doit les enchanter en les chargeant de Lune Noire, grâce au rituel de Corruption.

Pour ce faire, il doit dépenser dix « puces » de Ka-Lune Noire de sa réserve, qui se fixeront sur les Terres rares. Puis, le joueur doit réussir un test d'Initié Assez Difficile, modifié par Rituels. Il n'est nécessaire d'effectuer ce rituel qu'une seule fois sur des Terres rares provenant d'un même Immortel. En cas d'Échec, une autre tentative peut être faite vingt-quatre heures plus tard. Les « puces » de Ka sont tout de même perdues. En cas de Maladresse, elles sont perdues et les Terres rares se changent en cendre.

La pratique thanatologique

Système

On ne pratique pas tout à fait la Thanatologie comme la Nécromancie. Les difficultés sont d'une tout autre nature, et diffèrent suivant que le Nephilim ou l'Ar-Kaïm qui a produit les Terres rares est encore vivant ou détruit.

S'il est vivant, on oppose le Ka de l'Immortel à celui du Nécromant modifié par le Desmos correspondant au Rite employé.

Si l'Immortel est détruit, la difficulté du Sort dépend de la quantité de Terres rares dont dispose le Nécromant. Plus elle est élevée, plus le Rite est difficile à accomplir, mais plus il offre de possibilités. On note la quantité de Terres rares de la même façon qu'une Caractéristique. Ainsi, un Nécromant peut

disposer d'une quantité de Terres rares de Pas Grande (1) à Très Grande (5). Cette quantité détermine directement la difficulté de l'effet magique et la puissance du Nephilim affecté. Un Sort employant une Assez Grande quantité de Terres rares est donc Assez Difficile, et permet d'affecter un Nephilim Assez Initié. Cette difficulté est modifiée par le niveau de Compétence du Selenim.

Le temps d'incantation d'un Rite de Thanatologie est toujours d'une demi-heure, sauf précision contraire. Toutefois, le joueur du Nécromant peut réduire cette durée à un tour s'il multiplie par deux son coût en Ka-Lune Noire.

Les Desmos de Thanatologie

Envoûtement : permet d'affecter des Nephilim, ou des Ar-Kaïm, vivants. Le Nécromant peut grâce à ce Desmos lire dans le Pentacle — ou le Cœur — de la cible, utiliser sa Vision-Ka, et apprendre toutes sortes d'informations inscrites dans son Ka. De plus, l'Envoûtement permet d'obtenir un certain contrôle sur l'Immortel.

Résurgence : permet d'affecter des Nephilim, ou des Ar-Kaïm, détruits. Le Nécromant peut grâce à ce Desmos lire dans le Pentacle — ou le Cœur — de la cible et apprendre toutes sortes d'informations inscrites dans son Ka. De plus, la Résurgence permet de faire renaître le Nephilim, ou l'Ar-Kaïm, de ses Terres rares. Mais les Immortels ainsi ressuscités voient leur Ka-lune remplacé par un Ka-Lune Noire. Grâce à ce Desmos, le Nécromant a un contrôle relatif sur sa cible.

Les Rites du troisième Cercle

Les Maladresses

Lorsque le Selenim est malhabile dans son art, ou lorsqu'un ensemble de circonstances magiques imprévisibles se produit, le Nécromant subit un contrecoup. Il s'agit d'une distorsion violente des Champs de Lune noire qui provoque divers effets négatifs, tant pour le Selenim que pour les Terres rares sur lesquelles il souhaite agir. Ce genre d'événement se produit lorsque le résultat d'un test est une Maladresse. Les contrecoups sont déterminés aléatoirement avec un D20.

Description

Fuite de la réserve : la totalité de la réserve du Selenim s'évapore. Celui-ci tombe immédiatement en entropie.

Brûlure des cendres : les Terres rares se mettent à chauffer à blanc. Rapidement, l'oxygène de l'air environnant le Selenim prend feu. Il encaisse instantanément des dégâts — Très Meurtrier ; 4.

Abolition des cendres : les Terres rares sont détruites. Il n'en reste rien.

Effet-Dragon : un effet-Dragon Assez Puissant de l'Élément du Nephilim ou de l'Ar-Kaïm ayant produit les Terres rares en sort. Il attaque le Selenim.

Shaï Hulud : alors que le Selenim manipule les Terres rares, Shaï Hulud apparaît (*cf. Les Clefs*). Celui-ci s'est vu confier la garde des traces des Nephilim et des Ar-Kaïm détruits dans l'attente de l'ère de la Révélation. Il est offusqué des coupables manipulations du Selenim et l'affronte. Il disparaît spontanément au bout de quelques minutes.

LA RÉSURRECTION DE L'AR-KAÏM

L'Ar-Kaïm ressuscité grâce à ce Rite subit un ensemble de conséquences fâcheuses. Si son Cœur comportait la Lune et le Ka-Lune Noire, les deux Ka s'additionnent et l'Ar-Kaïm est en surcharge. Si le Ka dominant de l'Ar-Kaïm était la Lune, l'Ar-Kaïm devient un Serpentaire. Si le Cœur de l'Ar-Kaïm ne comportait pas la Lune, il ne subit pas de changement.
Le corps dans lequel l'Ar-Kaïm s'incarnera ne bénéficie pas de la subtile empathie qu'il devrait entretenir avec son Cœur. Par conséquent, l'Ar-Kaïm perd ses pouvoirs naturels sur les Akasha.

MALADRESSES DE TROISIÈME CERCLE

D20	Maladresse
1-4	Fuite de la réserve
5-8	Brûlure des cendres
9-12	Abolition des cendres
13-16	Effet-Dragon
17-20	Shaï Hulud

FORMAT DE DESCRIPTION DES RITES D'ENVOÛTEMENT

Coût : *nombre de « puces » de Ka-Lune Noire de la réserve que consomme le Rite.*
Durée : *durée du Sort.*
Portée : *distance maximale à laquelle le Nécromant peut se trouver du Nephilim ou de l'Ar-Kaïm. « Monde » signifie que le Rite fonctionne où que l'Immortel se trouve sur la Terre. « Univers » signifie que le Sort fonctionne où que se trouve le Nephilim ou l'Ar-Kaïm — y compris dans l'Astral.*

Rites de Thanatologie

Rites d'envoûtement

Lecture élémentaire

Coût : 5. **Durée :** n.a. **Portée :** univers.

Le Nécromant plonge dans une étrange transe. L'ensemble de ses sens est aboli, et il ne peut plus rien faire. Il est cependant prévenu des dangers mortels immédiats. Le Selenim a une vision du Pentacle ou du Cœur de la cible, comme s'il était à l'intérieur. Dans un Pentacle, il peut sans effort lire les Sorts qui y sont gravés, évaluer le niveau de Khaïba et de Lune Noire à la « puce » près, repérer un éventuel Stellaire, et même connaître les incarnations du Nephilim, ainsi que toutes les informations qui y sont inscrites. Enfin, il peut apprendre quelles compétences maîtrise le Nephilim, et à quel niveau. De la même manière, il peut voir dans le Cœur d'un Ar-Kaïm sa Maison, ses Talents, l'existence et le niveau de ses Ka, quelles compétences il maîtrise et à quel niveau. Il peut aussi connaître les Caractéristiques de son simulacre.

Détection éthérale

Coût : 5. **Durée :** n.a. **Portée :** Univers.

Le Nécromant plonge dans une étrange transe. L'ensemble de ses sens est aboli, et il ne peut plus rien faire. Il est cependant prévenu des dangers mortels immédiats. Le Selenim a une vision très nette de l'endroit où se trouve le Nephilim ou l'Ar-Kaïm. Il peut observer ce qui se trouve autour de sa cible jusqu'à une distance de deux cents mètres du Pentacle ou du Cœur. Le Nécromant peut également observer les Champs magiques et la Lune Noire. Toutefois, il ne perçoit aucun son. Il ne peut pas écouter la Pavane.

Malédiction du XIII

Coût : 10 ou +. **Durée :** 1 sem./dix « puces » de Ka dépensées.
Portée : Monde.

Ce Rite permet de transmettre le mauvais œil à un Nephilim ou un Ar-Kaïm. Pendant toute la durée du Sort, il sera victime de divers petits tracas : contrôles inopinés du fisc et de la police, enlèvements inexplicables de son véhicule par la fourrière, brouilles avec ses amis, pertes de petits objets précieux etc.

De plus, toutes les difficultés des actions liées à une Caractéristique choisie par le Nécromant augmentent d'un niveau.

Irrésistible appel

Coût : 10. **Durée :** n.a.
Portée : cent kilomètres.

Lorsqu'il effectue ce Rite, le Nécromant doit répéter incessamment des invitations au Nephilim ou à l'Ar-Kaïm cible. « Viens, je t'attends, dépêche-toi, etc. » L'Immortel les entend, comme si son Pentacle ou son Cœur vibrait et que cette vibration créait des sons. Il se sent irrésistiblement attiré vers le Selenim. Ses pas semblent le guider, mais il est incapable de connaître sa destination.

Il est possible de résister en réussissant un test d'Intelligent Très Difficile. Mais la plupart des Nephilim ou des Ar-Kaïm, trompés par les vibrations de leur essence, ne tentent même pas d'aller contre cet appel, convaincus qu'une révélation ésotérique les attend.

Noire offrande

Coût : 15. **Durée :** n.a.
Portée : cinq kilomètres.

Ce sinistre Rite permet au Nécromant de développer le Ka-Lune Noire corrompant le Pentacle d'un Nephilim. Pour ce faire, il doit dépenser, en plus du coût de lancement du Sort, cinq « puces » de Ka-Lune Noire pour faire augmenter le Ka-Lune Noire du Nephilim de deux « puces ». Lorsque le Nephilim est victime de cette sournoise manœuvre, le joueur qui l'interprète peut tenter un test d'Intelligent Difficile. En cas de Réussite, le Nephilim a une vision fugitive du Nécromant en train d'officier, apprend la distance approximative à laquelle il se trouve — à deux cents mètres près — la direction à suivre, ainsi que son nom.

Emprunt temporaire

Coût : 20. **Durée :** une heure.
Portée : cinq cents mètres.

Ce terrible Rite permet de posséder un Nephilim ou un Ar-Kaïm. Le Nécromant contrôle ainsi chacun des Ka, et bien sûr le simulacre. La volonté de l'Immortel est paralysée : elle se réfugie dans le Ka-Soleil du simulacre. Le Nephilim ou l'Ar-Kaïm peut résister à la possession en battant l'Initié du Nécromant avec son propre niveau de Ka dominant.

Si le Nephilim subit une réincarnation pendant la possession, celle-ci cesse immédiatement. La réserve du Nécromant est vidée, et il perd une « puce » de son Noyau. Ces effets sont identiques en cas de décès d'un Ar-Kaïm possédé.

Au terme de la possession, un Nephilim voit son Ka-Lune Noire augmenter d'une « puce ».

Mutilation subreptice

Coût : 25. **Durée :** n.a.
Portée : cent mètres.

Ce Rite révèle l'Orichalque latent des Terres rares, et en projette l'onde destructrice sur le Nephilim ou l'Ar-Kaïm. Celui-ci perd définitivement deux « puces » en Ka dominant. En outre, il subit les effets secondaires habituels des blessures dues à l'Orichalque : un gain de trois « puces » d'Enkhaïbatement.

FORMAT DE DESCRIPTION DES RITES DE RÉSURGENCE

Coût : *coût en « puces » de Ka-Lune Noire nécessaires à l'accomplissement du Rite.*
Durée : *durée du Sort.*
Quantité de Terres requises : *quantité de Terres rares nécessaires. Cette quantité fixe en outre la difficulté du Rite (voir plus haut).*

Rites de Résurgence

Lecture de l'au-delà

Coût : 5. **Durée :** n.a.

Quantité de Terres requises : Pas Grande.

Le Nécromant plonge dans une étrange transe. L'ensemble de ses sens est aboli, et il ne peut plus rien faire. Il est cependant prévenu des dangers mortels immédiats. Le Selenim a une vision du Pentacle du Nephilim ou du Cœur de l'Ar-Kaïm cible, comme s'il était à l'intérieur. Dans un Pentacle, il peut sans effort lire les Sorts qui y sont gravés, repérer un éventuel Stellaire, et même connaître les incarnations du Nephilim, ainsi que toutes les informations qui y sont inscrites. Enfin, il peut apprendre quelles compétences maîtrise le Nephilim, et à quel niveau. De la même manière, il peut voir dans le Cœur de l'Ar-Kaïm son signe, ses Talents, l'existence et le niveau de ses Ka, quelles compétences maîtrise l'Ar-Kaïm et à quel niveau.

Transe mnémonique

Coût : 5. **Durée :** une journée.

Quantité de Terres requises : Peu Grande.

Ce Rite est en général utilisé pour apprendre des informations concernant le vécu des Nephilim défunts peu bavards. Il permet de produire un Effet Mnémos d'une période quelconque de la vie du Nephilim. Cette période ne devra pas excéder un jour et une nuit, mais les événements qu'elle fait revivre au Nécromant ne sont pas nécessairement continus.

Enchantement mortel

Coût : 10. **Durée :** une journée.

Quantité de Terres requises : Assez Grande.

Ce Rite permet au Nécromant de lancer un Sort quelconque inscrit dans le Pentacle du Nephilim. Le joueur doit réussir un test d'Initié, modifié par Rituels. Il doit en outre posséder la tradition de la Science occulte au niveau correspondant au Cercle qu'il va utiliser.

Paroles d'outre tombe

Coût : 5. **Durée :** trente minutes.

Quantité de Terres requises : Pas Grande.

Ce Rite permet au Nephilim ou à l'Ar-Kaïm de parler depuis la mort. Les Terres rares vibrent, et cette vibration produit un son audible. Le Nephilim ou l'Ar-Kaïm peut également entendre ce que dit le Nécromant. Ce dernier peut lui poser toutes sortes de questions, mais l'Immortel n'est nullement contraint de répondre. Reste le chantage…

Enchantement mortel

Cercle	Difficulté	Tradition
Premier	Peu Difficile	Apprenti
Deuxième	Difficile	Compagnon
troisième	Très Difficile	Maître

Retour illusoire

Coût : 10. **Durée :** une journée.

Quantité de Terres requises : au choix du Nécromant.

Ce Rite permet au Nécromant de prendre l'apparence occulte du Nephilim ou de l'Ar-Kaïm détruit.

Dans le cas d'un Nephilim, le Nécromant se voit donc doté de métamorphoses et d'un Pentacle — dans lequel on peut lire toutes sortes d'informations. Le niveau en Ka du Pentacle dépend directement de la quantité de Terres rares utilisée. Pour un Ar-Kaïm, le Nécromant se voit doté d'un Cœur identique à celui de la cible.

Une Peu Grande quantité de Terres rares permet de simuler une essence occulte Peu Initié alors qu'une Très Grande quantité permet d'en imiter une de Très Initié. Le Ka dominant dépend de celui de l'Immortel ayant produit les Terres rares.

L'illusion — car c'en est une — est très vraisemblable. Le Nécromant copie toutes les données, y compris celles qu'il

ignore, comme des informations magiquement dissimulées. La Vision-Ka est impuissante à découvrir le subterfuge, et seule une utilisation spécifique du Domaine Sentir permet de faire tomber le masque.

Ce Sort produit une illusion. Il ne permet pas d'utiliser les Ka, car ils sont fictifs. De même, le Selenim reste insensible à l'Orichalque.

Retour

Coût : 30. **Durée :** définitif.

Quantité de Terres requises : au choix du Nécromant.

Ce Rite permet de faire renaître un authentique Pentacle depuis les Terres rares. La puissance de ce Pentacle dépend directement de la quantité de Terres rares utilisées.

Le Pentacle contient toutes les informations qui s'y trouvaient lors de la destruction du Nephilim, de sorte qu'on peut considérer qu'il s'agit d'une authentique résurrection.

Toutefois, le Ka-lune est remplacé par un Ka-Lune Noire d'un niveau équivalant et son ancien niveau de contamination par la Lune Noire devient sa réserve — chaque niveau de Maudit comptant pour une dizaine de « puces ». Le Nephilim ne tardera donc probablement pas à se transformer en Selenim.

N'étant plus protégé par la Lune, le Ka-Lune Noire du Nephilim subit l'Entropie. S'il ne fait rien pour endiguer le phénomène, c'est-à-dire s'il ne se transforme pas en Selenim pour protéger son Ka d'une réserve, il devient un Cruxim — ou, si le MJ le permet, un membre du 666.

Ce Rite peut également affecter un Ar-Kaïm. Les conditions sont les mêmes, à ceci près que l'Ar-Kaïm ainsi ressuscité devient un Serpentaire. Son Ka-lune, s'il existe est remplacé par un Ka-Lune Noire. Si ce dernier est déjà présent dans le Cœur de l'Ar-Kaïm, les deux Ka sont « additionnés ». Le maximum de l'Ar-Kaïm dans ce Ka est égal à son maximum dans son Ka dominant. Au-delà de cette limite, l'Ar-Kaïm est en surcharge.

Contrôle du déterré

Coût : 20.

Durée : définitif.

Quantité de Terres requises : Peu Grande.

Ce Rite permet de contrôler un Nephilim réveillé par le Selenim à un moment quelconque grâce au Rite « Retour ». Le Nephilim est contraint d'obéir totalement au Nécromant. Il ne peut, sauf sur ordre du Nécromant, lui porter atteinte.

Le Nécromant est toutefois contraint de nourrir le Ka-Lune Noire du Nephilim ressuscité. Pour ce faire, il doit lui transmettre chaque soir cinq « puces » de Ka-Lune Noire issus de sa réserve. Celles-ci protégeront le Ka-Lune Noire du Nephilim de l'Entropie. Si elle venait à bout du Ka-Lune Noire du Nephilim, il serait libéré.

De même, le Sort prend fin dès que le Nécromant meurt, ou dès que le Nephilim est remis en Stase.

Les Nécromants ne sont pas encore parvenus à trouver un Rite permettant de contrôler les Ar-Kaïm ressuscités.

LA MAUVAISE RÉPUTATION...

Les Selenim mettent un soin tout particulier à maintenir les Rites « Retour » et « Contrôle du déterré » dans le plus absolu secret. Seuls les initiés maîtrisant la Tradition Science occulte (Nécromancie) à Maître ont entendu parler de la possibilité de faire renaître un Immortel détruit.

LA COMPOSITION

QUELQUES CONSEILS AU MJ

Quel joueur ?

La Conjuration est, jusqu'au troisième Cercle, une Science occulte très simple à manier : les Sorts sont déterminés, tout est indiqué et contrairement à la Kabbale, il n'y a ni à parlementer avec les créatures, ni à se poser la question de ce qu'elles savent faire. Les Entités sont faciles à utiliser car très spécialisées.

Mais les choses se compliquent au troisième Cercle avec la Composition, puisque le Conjurateur apprend à « créer » de nouvelles Entités et à manipuler, de manière brute, la Pavane. Il n'y a plus de Sorts, il faut laisser place à la créativité et à l'inspiration. Le joueur doit avoir donc un minimum d'imagination pour savoir se servir au mieux des immenses possibilités de la Composition.

D'autre part, la Conjuration, dans son ensemble, a un style « romantico-gothique » que le joueur se doit de respecter. Son Selenim est un artiste maudit qui joue avec des puissances incroyables. Un Conjurateur, même s'il a la possibilité de chantonner ou de siffler ses Appels pour aller plus vite, choisit toujours, dans la mesure du possible, d'user de son instrument. Il y a une esthétique musicale de la Conjuration qui la différencie des autres Sciences occultes. La Conjuration doit être, tour à tour, angoissante, épique ou grandiose selon les instruments employés.

Quels risques pour la partie ?

Le MJ doit savoir que la Conjuration induit l'apparition en cours de scénario de personnage non prévus, tout comme pour la Kabbale. Bien sûr, du fait de leur absence d'intelligence, les Entités ne sont pas très bavardes et n'appellent pas à de longues séances théâtrales, mais ce sont des données supplémentaires à gérer lors d'une scène de combat. La solution la plus simple est alors de faire travailler le joueur incarnant le Conjurateur. Ce sera plus simple pour vous et plus amusant pour lui car il aura l'impression de jouer un peu plus que les autres. Mais il ne doit pas pour autant monopoliser la parole.

Le second risque réside dans la puissance des Entités, en particulier celles du deuxième Cercle. Certaines sont indestructibles et les personnages visés doivent savoir courir vite pour leur échapper. Vous devez donc parer à

l'éventualité, lorsque l'un des personnages de vos joueurs possède l'Évocation de l'une de ces Entités, de voir disparaître le rôle principal du scénario. S'il ne doit mourir sous aucun prétexte, vous devrez le barder d'équipements et de pouvoirs — armures, hélicoptère pour fuir efficacement, Sports (Athlétisme) à Maître... Enfin n'oubliez jamais que ces Entités, contrairement aux créatures de Kabbale, sont sauvages et incontrôlables, et qu'une erreur du Conjurateur est si vite arrivée...

L'aventure de la Conjuration

La Conjuration a un aspect pratique évident, via les Entités. Mais la quête du Conjurateur est plus intérieure, plus mystique qu'elle n'en a l'air de prime abord. Le Selenim abordant le troisième Cercle de la Conjuration se nomme alors le Démiurge: ce titre n'est pas usurpé. Il apprend vraiment à modifier les Champs de Lune Noire pour les soumettre à sa volonté, par ses œuvres musicales.

Il sait déchaîner toute la force de la musique pour maîtriser la Lune Noire. Ses compositions donnent toujours une impression de grandeur et de force pour le profane comme pour l'initié. Il sait utiliser sa virtuosité pour plier le réel selon ses souhaits. Lorsqu'il joue, la réalité devient plus vacillante, le spectateur se sent envahi par la peur et la folie, pourtant, il reste, fasciné par ce qui se dégage du Conjurateur: autour de lui, les Champs maudits deviennent pratiquement palpables, des volutes noires l'entourent, laissant entrevoir parfois une paire d'yeux brillants.

L'aventure de la Conjuration est une quête de puissance.

De l'Agartha

On raconte que les Conjurateurs agarthiens sont capables d'utiliser le Champ de Lune Noire dissimulé dans les replis du Champ lunaire. Par cette entremise, ils peuvent les manipuler, et même manipuler les autres Champs magiques. Ainsi, ils retrouvent une sorte d'harmonie avec les énergies élémentaires, ils sortent de leur condition de Selenim pour devenir autres. Ils entrent à nouveau en symbiose avec les Champs magiques et recouvrent leur capacité à pratiquer la Magie.

L'art de la Composition, ou comment jouer de la Pavane

De la musique et de la Pavane

La Lune Noire est liée analogiquement à la peur et à la folie. Ces sentiments nourrissent les Champs de Lune Noire, mais ils les affectent aussi. C'est pourquoi, ce Champ magique est toujours plus puissant et plus mouvant dans les cimetières: le Tourment le renforce car il est l'expression des craintes et de la démence qui habitent ces lieux. C'est pour cette raison que l'on définit souvent la Pavane comme le chant des morts: elle est l'expression sonore des Champs de Lune Noire.

Les Selenim ont rapidement découvert qu'ils pouvaient influencer la Pavane par la musique: en harmonisant les vibrations produites par certains instruments, ils peuvent modifier les émanations sonores de la peur et de la folie, et donc de la Lune Noire.

De l'art du Conjurateur

Au cours des deux premiers Cercles, les Conjurateurs ne font qu'exécuter avec minutie les partitions que leur ont laissées leurs prédécesseurs, les pionniers. Mais au troisième Cercle, ils commencent eux aussi à composer leurs propres mélodies pour soumettre les Champs maudits.

Ainsi, ils apprennent à appeler des Entités nouvelles, qu'ils savent désormais « modeler » grâce à leur exécution instrumentale. Mais ils percent aussi plus profondément les secrets de leur art pour modifier tout ce qui a trait à la Lune Noire.

La pratique de la Composition

Description des compétences magiques

La Composition comporte deux Compétences occultes: les Gammes mineures et les Gammes majeures. Les Sorts associés à ces Compétences sont les Exécutions.

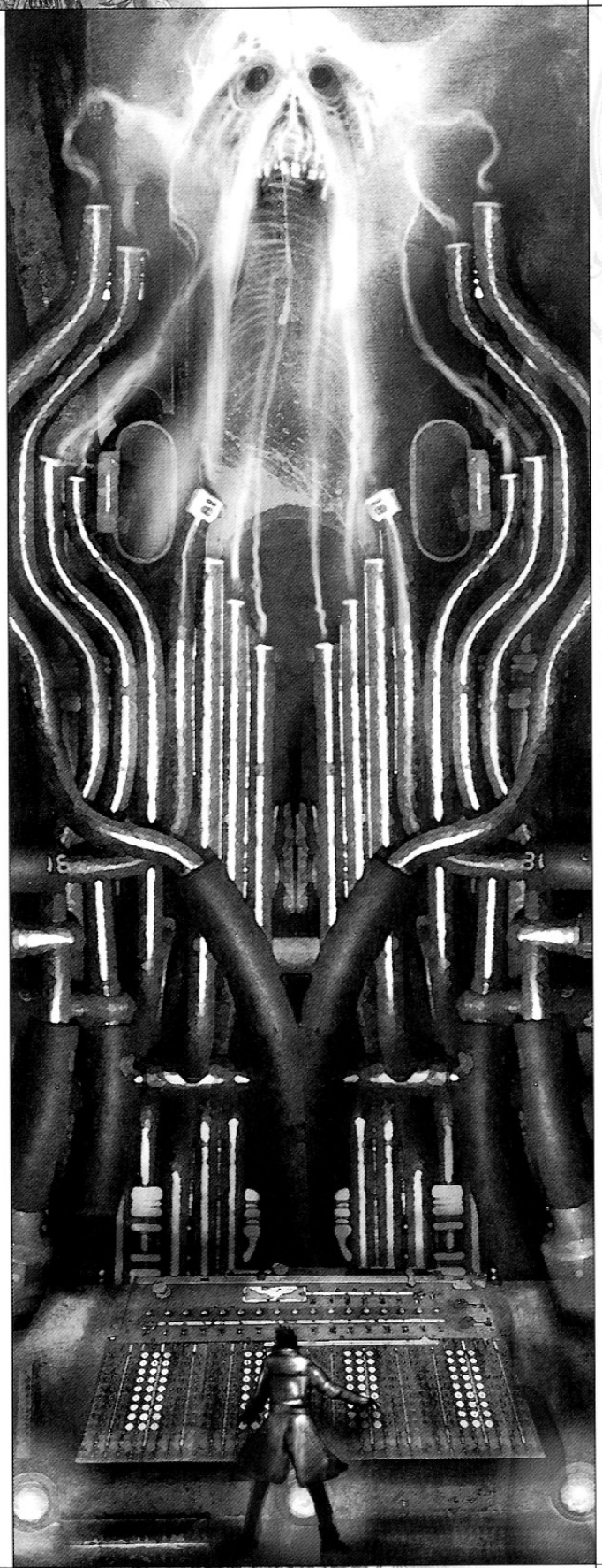
Les **Gammes mineures** permettent de concevoir de nouvelles Entités et de savoir les appeler et les dominer. Ces Entités appartiennent aux Appels des deux premiers Cercles. En effet, elles ne permettent que de jouer avec les harmonies et les thèmes déjà appris dans les deux Cercles précédents: ce sont des variations.

Les **Gammes majeures** permettent d'altérer à plus ou moins grande échelle les Champs de Lune Noire, soit pour appeler des Entités ne correspondant pas aux deux premiers Cercles, soit pour se livrer à des pratiques plus générales: dissoudre des créatures, un aspect d'un Anamorphe, contaminer différents êtres... Les Gammes majeures relèvent du domaine de la création proprement dite.

Gammes mineures

Pour exécuter une Gamme mineure, il faut d'abord cerner très précisément ce que fait l'Entité, quelles sont ses capacités et ses pouvoirs et à quel Appel elle appartient. Si elle ne semble appartenir à aucun Appel, c'est qu'elle relève des Gammes majeures.

Le joueur doit déterminer la puissance de Ka-Lune Noire de l'Entité selon la force, les paramètres techniques qu'il veut lui



donner. Pour cette procédure, il faut se reporter au *Livre des joueurs*. La puissance du Ka-Lune Noire est aussi limitée par l'Appel auquel appartient l'Entité. Le Ka des Entités des Appels du premier Cercle est de Pas Puissant à Assez Puissant, celui des Entités des Appels du deuxième Cercle d'Assez Puissant à Très Puissant.

La puissance du Ka-Lune Noire de l'Entité détermine la difficulté de l'Évocation. Le MJ peut y adjoindre un modificateur de – 1 ou – 2 pour augmenter la dispersion des résultats et quantifier plus finement le Sort. De même, si l'Entité bénéficie de capacités spéciales très pratiques — et puissantes ! — comme l'invulnérabilité, la difficulté doit être majorée d'un niveau.

Une fois tous ces paramètres définis, le Conjurateur doit exécuter l'Évocation elle-même. Le joueur oppose le Ka-Lune Noire de son personnage à la difficulté de l'Évocation modifiée par son niveau dans la Compétence occulte Gammes mineures. Il dépense alors un point de sa réserve par niveau de Puissance de l'Entité, comme pour toute évocation. Cette Exécution doit être longue, à raison d'une heure par niveau de Puissant de la créature. Elle s'exerce obligatoirement sur un orgue : il est donc indispensable que le Selenim sache pratiquer un minimum cet instrument. L'exécution ne doit pas être interrompue. D'ailleurs le Conjurateur est en transe, il se rend à peine compte de ce qui se passe autour de lui, il ne peut être conscient que d'un danger immédiat. Il faut faire ressentir au joueur que son personnage est en train de déchaîner des puissances élémentaires incalculables et qu'il accomplit quelque chose de fantastique.

Si l'Exécution est réussie, le joueur doit effectuer un test d'Initié. La difficulté est égale à celle de l'Évocation pour que son personnage soit en mesure de bien la retranscrire pour s'en resservir ultérieurement ou pour l'enseigner. Elle est de plus modifiée par la Compétence Art (Musique). Si le test est réussi, le Conjurateur possède à présent une nouvelle Évocation qui doit être lancée selon les modalités du Cercle concerné. S'il échoue, il doit recommencer pour se remettre en mémoire les détails de la partition. Il bénéficie alors d'une minoration d'un niveau à la difficulté du test modifié par Art (Musique) ; et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il abandonne ou réussisse.

Exemple : *création de l'Évocation d'une Entité qui provoque des fous rires inextinguibles. Une telle Entité doit battre le Ka dominant de sa cible : elle est prise d'un rire qui la pénalise d'un malus de trois niveaux à toutes ses difficultés. Elle relève donc de l'Appel du Fou qui appartient au deuxième Cercle.*

Le joueur décide que cette Entité sera Puissante car du deuxième Cercle. Ses Caractéristiques seront donc au niveau Très, et elle dispose aussi de trois Compétences à Maître. Le joueur lui choisit Art (Comédie) — pour qu'elle attire l'attention et qu'elle provoque le rire — ainsi que Dissimulation. Le malus que provoque l'Entité est important, le MJ affuble le score que ne doit pas dépasser le D20 d'une pénalité de – 2.

Puis le joueur procède à l'Exécution, et fait un test d'Initié Difficile — l'Entité est Puissante — modifié par le niveau dans les Gammes mineures de son personnage. Le score à ne pas dépasser donné par la Table universelle de résolution est minoré de deux points. Le joueur dépense quatre « puces » de la réserve de son personnage puisque l'Entité en cours de création est Puissante. S'il réussit, il doit encore réaliser un test d'Initié modifié par Art (Musique) Difficile — chance de réussite pénalisée de deux points (c'est précisément la difficulté de l'Exécution). En cas de succès, son personnage maîtrise une nouvelle Évocation.

Gammes majeures

Appels inédits

Pour appeler des Entités ne correspondant pas aux critères des deux premiers Cercles, la procédure est la même que pour les Gammes mineures, mais on ne tient pas compte des limitations induites par les Appels.

La variété d'effets est totalement libre et il n'y a pas de limitation pour le Ka-Lune Noire. Il est même possible, pour un joueur imaginatif, de créer un nouvel Appel, avec une série d'Entités groupées autour de la même thématique et d'initier une nouvelle voie Selenim.

Le mot d'ordre est ici créativité.

Manipulation de la Pavane

Les effets de manipulation de la Pavane sont très libres; cependant, ils répondent à peu près tous à des règles strictes et bien définies

Il est possible d'altérer un nombre de choses limité. Ces cibles dépendent du niveau du Selenim dans sa Compétence Gammes majeures.

Apprenti : altère les êtres entièrement composés de Lune Noire, c'est-à-dire les Entités et les Selenim — et à la rigueur, les Royaumes.

Compagnon : altère ce qui a trait à l'humain, qu'il soit vivant ou mort.

Maître : altère ce qui a trait aux Nephilim et aux Ar-Kaïm.

Déterminer la difficulté

Pour manipuler la Pavane, le joueur incarnant le Selenim oppose son Ka-Lune Noire à la difficulté de l'Exécution modifiée par son niveau en Gamme majeure. Le score à ne pas dépasser obtenu grâce à la Table universelle de résolution peut être altéré par un modificateur du MJ.

Selon la cible affectée, la difficulté est fixée de manière différente. Le MJ est libre, s'il le souhaite, d'appliquer un modificateur, compris généralement entre – 5 et + 5, en fonction de la puissance du Sort et de ses impératifs scénaristiques.

Par l'entremise de la Pavane, le Selenim ne peut manipuler, au maximum, que son niveau en Ka-Lune Noire. Par exemple, cinq « puces » de Ka-Lune Noire pour un Selenim Très Initié.

Conditions de manipulation de la Pavane

Le Selenim doit être environné de Lune Noire. Il doit être à portée sonore de sa cible et exécuter sa Gamme majeure à l'aide d'un orgue. **Le temps d'exécution est d'une minute par niveau de difficulté de la Gamme.** Ainsi, une Exécution Pas Difficile dure une minute, une Peu Difficile deux minutes, etc. Il peut aussi user de sa voix : il majore alors la difficulté d'un niveau et n'a besoin que de trois tours d'exécution.

Manipulation de la Pavane

Le joueur détermine l'effet de son Exécution et annonce les conditions dans lesquelles il compte la faire — avec ou sans orgue. Le MJ lui annonce la difficulté, agrémentée ou non d'un modificateur. Le joueur doit alors réussir un test d'Initié contre la difficulté de l'Exécution, modifiée ou non par l'éphéméride de Lune Noire.

Manipuler la Pavane ne consomme pas de « puces » de la réserve du Selenim.

Exemples d'exécutions

Il est conseillé de laisser les joueurs lire l'intégralité des exemples qui suivent pour leur permettre de mieux comprendre les possibilités que leur laissent les Gammes majeures et pour les aider, au début, à créer des Exécutions.

Accélérer l'Entropie d'une Entité

Difficulté : Ka-Lune Noire de l'Entité.
Modificateur : + 0.

Déterminer la difficulté d'un Sort en fonction de la cible

Cibles	Difficulté
Entité	Ka-Lune Noire de l'Entité, modifié éventuellement par une compétence de résistance à la Pavane.
Selenim	Ka-Lune Noire du Selenim, modifié par son Cercle de Conjuration maîtrisé — I pour Apprenti, II pour Compagnon, III pour Maître — s'il veut résister.
Royaume	Densité du Royaume, modifiée par son Aspect Défense.
Humain	Ka-Soleil de l'humain.
Mort	Ka-Soleil du mort modifié par son Tourment.
Nephilim	Ka dominant.
Ar-Kaïm	Ka dominant.

FORMAT DE DESCRIPTION DES RITES DE RÉSURGENCE

Coût : *coût en « puces » de Ka-Lune Noire nécessaires à l'accomplissement du Rite.*
Durée : *durée du Sort.*
Quantité de Terres requises : *quantité de Terres rares nécessaires. Cette quantité fixe en outre la difficulté du Rite (voir plus haut).*

Cette Exécution permet de doubler la vitesse d'Entropie d'une Entité. Elle peut être exécutée plusieurs fois pour dissoudre complètement le Ka-Lune Noire de la cible.

Prendre le contrôle d'une Entité

Difficulté : Ka-Lune Noire de l'Entité.
Modificateur : – 5 (l'Exécution est malaisée car l'Entité est déjà sous l'influence d'un Conjurateur).

L'Entité ciblée passe maintenant sous le contrôle du Conjurateur. Il peut lui donner un nouvel ordre.

Faire muter un Aspect d'un Anamorphe

Difficulté : Ka-Lune Noire de l'Anamorphe.
Modificateur : + 0.

Le Conjurateur altère un Aspect d'un Anamorphe en lui retirant des « puces » pour les rendre aux Champs de Lune Noire. Le nombre de « puces » retirées dépend du niveau de Ka-Lune Noire du Conjurateur : une pour Pas Initié… cinq pour Très Initié. L'Aspect est inutilisable jusqu'à ce que l'Anamorphe le reconstruise en lui réinjectant avec sa réserve le nombre de « puces » manquantes et en exécutant le rituel approprié.

Éviter l'Entropie d'un Selenim

Difficulté : Ka-Lune Noire du Selenim.
Modificateur : + 2.

Le Conjurateur fait appel à la Pavane pour reconstituer légèrement sa réserve en puisant directement dans le Champ de Lune Noire ambiant. Il ajoute donc un nombre de « puces » dépendant de son niveau de Ka-Lune Noire à sa réserve : une pour Pas Initié… cinq pour Très Initié. L'Entropie est stoppée. Les « puces » de Ka-Lune Noire du Noyau sont néanmoins définitivement perdues. C'est en quelque sorte une technique d'Assouvissement rapide, mais bien moins « rentable » que l'Assouvissement sur les humains. Le Conjurateur peut évidemment être sa propre cible.

Éliminer le Ka-Lune Noire d'un Nephilim

Difficulté : Ka du Nephilim.
Modificateur : + 3 si le Nephilim est consentant.

Le Conjurateur manipule la Pavane pour qu'elle « aspire » du Ka-Lune Noire parasite du Nephilim et le rende au Champ de Lune Noire. Le Nephilim perd alors un nombre de « puces » de Ka-Lune Noire dépendant du niveau de Ka-Lune Noire du Conjurateur — une pour Pas Initié… cinq pour Très Initié. Cependant, cette Exécution occasionne un test de Maudit car elle est dangereuse et malaisée.

Provoquer la peur chez un mortel

Difficulté : Ka-Soleil de l'humain.
Modificateur : – 5 si la cible est Initiée/Très Initiée.

Le Conjurateur manipule la Pavane pour créer autour de lui une ambiance oppressante et suscitant la panique. Le mortel commence à entendre le Chant des morts. Il est saisi par une peur irrépressible et doit fuir, par tous les moyens. Si le Conjurateur a réussi un Coup d'éclat, le mortel fait une crise cardiaque et meurt s'il n'est pas au moins Assez Résistant.

Contaminer un humain

Difficulté : Ka-Soleil de l'humain.

Modificateur : – 2 si la cible est Initiée ou Très Initiée.

Le Conjurateur fait appel à la Pavane pour qu'elle vienne s'insinuer dans le Ka-Soleil d'un humain. Ce dernier gagne alors un nombre de « puces » de Ka-Lune Noire qui dépend du niveau d'Initié du Conjurateur — une pour Pas Initié… cinq pour Très Initié. Il devient alors un Mort-vivant. L'intérêt de cette Exécution est de créer des morts-vivants à peu de frais.

Nourrir un Sans-repos

Difficulté : Ka-Soleil du mort modifié par son Tourment.

Modificateur : + 0.

Le Conjurateur fait appel à la Pavane et puise ainsi dans le Champ de Lune Noire ambiant pour nourrir un Sans-repos. Ce dernier gagne un nombre de « puces » de Ka-Lune Noire dépendant du niveau de Ka-Lune Noire du Conjurateur — une pour Pas Initié… cinq pour Très Initié.

Accroître le Tourment

Difficulté : Ka-Soleil du mort modifié par son Tourment.

Modificateur : – 2 si le mort est déjà sous l'influence d'un Nécromant.

Le Conjurateur fait appel à la Pavane pour torturer le mort et augmenter son Tourment de deux niveaux. Il peut réitérer cette Exécution autant de fois qu'il le veut, soit pour rendre ses morts beaucoup plus puissants, soit pour rendre un mort inutilisable du fait de son Tourment trop haut.

Contaminer un Nephilim

Difficulté : Ka du Nephilim.

Modificateur : – 3.

Le Conjurateur fait appel à la Pavane pour qu'elle s'insinue dans les replis du Pentacle d'un Nephilim et le contamine. Celui-ci voit son niveau de Ka-Lune Noire augmenter d'un nombre de « puces » dépendant du score en Ka-Lune Noire du Conjurateur — une pour Pas Initié… cinq pour Très Initié. Il n'y a toutefois pas de test de Contamination à faire.

Les maladresses de composition

D20	Maladresses
1-4	Instrument brisé
5-8	Environnement chaotique
9-12	Surdité
13-16	Apparition hostile
17-20	Contamination massive

Maladresses

Lorsque le joueur incarnant le Conjurateur obtient un « 20 » sur son jet du D20 lors d'une Exécution, son personnage commet une Maladresse.

Description des Maladresses

Instrument brisé

L'instrument utilisé par le Conjurateur se casse en mille morceaux. Il doit donc en trouver un autre et ne peut utiliser que sa voix jusque-là. S'il utilisait sa voix, elle se brise pour cinq jours : le Conjurateur est alors obligé de se servir de ses instruments et ne peut plus bénéficier de la réduction du temps d'incantation.

Environnement chaotique

La Pavane est très agitée autour du Conjurateur et produit un nombre incroyable de phénomènes paranormaux. L'eau coule dans le mauvais sens, les fleurs se fanent, les miroirs se brisent, il y a toujours un orage au-dessus du Conjurateur… Outre le fait que ces manifestations sont très peu discrètes, elles attirent la méfiance, sinon l'animosité des humains non initiés. Ces effets durent cinq jours.

Surdité

Le Conjurateur devient sourd et il est donc dans l'impossibilité de pratiquer la Composition pendant dix jours. Il peut toujours se servir des Appels des deux premiers Cercles, mais avec une difficulté majorée de deux niveaux.

Apparition hostile

Le Conjurateur perd le contrôle de la Pavane et vide toute sa réserve moins un point. Le Ka-Lune Noire ainsi libéré se reforme en une Entité hostile du deuxième Cercle. La nature de l'Entité est laissée à l'appréciation du MJ qui devra cependant rester raisonnable. L'Entité tente d'attaquer le Conjurateur.

Contamination hostile

Le Conjurateur perd le contrôle de la Pavane et vide sa réserve de dix « puces ». S'il n'a pas ces dix « puces », il tombe en Entropie. Qui qu'il en soit, les « puces » perdues contaminent jusqu'à dix personnes, à raison d'au moins un point chacune, dans un rayon de cent mètres. Peuvent être affectés de la sorte Selenim, Nephilim, Ar-Kaïm, humains, morts, morts-vivants, Sans-repos.

LE ROYAUME

QUELQUES CONSEILS AU MJ

Quels joueurs ?

L'Anamorphose consiste à équiper son corps de différentes protubérances qui, à terme, transforment le Selenim en authentique machine de guerre. L'Anamorphose convient donc surtout à des joueurs soucieux de massacrer leurs ennemis, et qui ne veulent pas que d'autres, des créatures par exemple, fassent le travail à leur place. L'esthétique franchement monstrueuse séduira les joueurs appréciant les rôles de méchant. Cela dit, cette esthétique n'est pas nécessaire, puisque rien n'empêche un joueur de construire un Imago qui soit particulièrement beau.

Quels risques pour la partie ?

L'Anamorphose présente peu de dangers pour le bon déroulement d'une partie, du moins jusqu'au troisième Cercle. Les Aspects permettent une authentique efficacité au combat, mais ne peuvent pas détruire la planète. Cela dit, l'Anamorphe dispose chaque tour d'un grand nombre d'actions, en raison de ses nombreuses extensions. Cela risque fort de ralentir la gestion des scènes de combat. Aussi, afin d'accélérer quelque peu les choses, n'hésitez pas à réclamer aux Anamorphes une grande rapidité dans leur prise de décision. S'ils tardent trop à dire comment ils utilisent leur cinquième tentacule, c'est qu'ils n'en font rien pendant ce tour. N'oubliez pas non plus qu'une créature munie d'ailes membraneuses, d'excroissances, de plusieurs paires de bras… ne passe pas inaperçue. Ce manque de discrétion freinera peut-être vos joueurs.

Au troisième Cercle, la situation se complique, puisque l'Anamorphe doit construire un Royaume de Lune Noire, sorte de pendant maudit de celui des Mages. Ici, on entre dans une phase de gestion d'un territoire et de construction de ses défenses. Évitez de régler ces questions en cours de partie, à moins que tous les joueurs soient intéressés. Parlez-en plutôt seul à seul avec le joueur concerné, ce qui évitera de voir les autres s'endormir.

L'aventure anamorphique

L'Anamorphose est la Science occulte des Selenim qui leur permet d'atteindre leur Agartha : l'Apothéose. Cette illumination passe par la construction d'un moi idéal, l'Imago, qui se transmute en Royaume, dont l'aura rayonne jusque sur Terre. L'Anamorphose, par cet aspect, est profondément égocentrique. Il s'agit d'une quête égoïste de puissance.

De l'Agartha

Lorsqu'il atteint l'Apothéose, l'Anamorphe arrive à un stade supérieur d'existence. Il parvient à une parfaite fusion avec son Royaume. Or, ce Royaume, dans lequel il est omniscient, est lié à un endroit physique de la Terre : il devient donc capable de projeter son esprit et son omniprésence dans ce territoire. Ainsi, il devient un lieu, qu'il intègre à son propre être, et entre ainsi dans la danse démente de la Lune Noire célébrée dans l'Apothéose.

SYSTÈME

L'Apothéose

Depuis des temps immémoriaux, les Selenim ont bâti dans la Pavane des Royaumes reflétant leur personnalité et leurs propres conceptions de la sublimation. Le Royaume est la poursuite de la construction de l'Imago. Certains estiment d'ailleurs que celui-ci n'est qu'une maladroite esquisse du Royaume.

Le Royaume est la traduction territoriale de l'Anamorphe. Sur ses terres, Le Selenim est à peu près omniscient. En fait, l'Apothéose consiste en la fusion de l'Immortel dans son Royaume. De là, il peut exercer un pouvoir colossal sur la région de la Pavane qu'il contrôle, les porteurs de Ka-Soleil qui l'habitent. Car le Royaume est aussi un dévoreur.

En effet, il est ancré à la fois dans la Pavane et sur Terre. La population d'un territoire est sans cesse ponctionnée en Ka-Soleil, nourrissant le Royaume, et subissant l'influence de l'Anamorphe, de sorte qu'il est également présent en chaque être humain vivant sous sa férule.

Grâce au Royaume, l'Anamorphe développe ses capacités de vampire psychique à un niveau pratiquement industriel, tant les quantités de Ka-Soleil et de Ka-Lune Noire qu'il manipule sont astronomiques.

Périls

Malheureusement pour les Selenim, et heureusement pour l'humanité, les Royaumes sont soumis à deux périls principaux : l'Entropie et le syndrome des profondeurs.

ROYAUME MAUDIT

Un Royaume est une vaste structure de Ka-Lune Noire dont le cœur est constitué de l'Imago de l'Anamorphe qui y règne. Il est ancré dans le monde réel, dont il puise le Ka-Soleil afin de se nourrir, en un lieu que les Selenim nomment le territoire.
Le Royaume est soumis à deux types de périls : l'Entropie, comme toutes les structures de Lune Noire, et le syndrome des profondeurs. Tous les Royaumes sont attirés parce que les Selenim appellent le Lieu inconnu, le centre de la Pavane où le Royaume risque de se dissoudre.
Le Royaume est une réalité parallèle sculptée par l'Anamorphe dans laquelle on peut se rendre. Elle a tendance à « couler » sur le territoire auquel le Royaume est lié, rendant d'autant plus facile son accès.

L'Entropie

Comme toutes les structures de Lune Noire, le Royaume est soumis à l'Entropie. Sa substance tend à disparaître. Aussi l'Anamorphe doit veiller à ce que le Ka-Soleil puisé dans le cheptel humain entretienne le Royaume, sous peine de le voir s'éteindre.

Le syndrome des profondeurs

Tous les Royaumes cherchent spontanément à fuir l'Entropie, en s'enfonçant le plus profondément possible dans la Pavane. On appelle ce phénomène le syndrome des profondeurs. Seuls les Anamorphes les plus doctes connaissent la vérité sur cette étrangeté.

Au cœur de la Pavane, au-delà des Tourbières les plus éloignées, se trouve le Lieu inconnu. Celui-ci est sans doute construit sur les ruines du continent de Mu, la source primordiale de toute la Lune Noire. Ce lieu est d'une extrême puissance, et il est particulièrement glouton. Il attire les Anti-Terres et les Royaumes: ils s'y dissolvent et l'alimentent.

Tous les Royaumes dérivent vers le Lieu inconnu. Les Anamorphes doivent donc fournir bien des efforts pour ancrer leur création sur Terre, en l'arrimant au Ka-Soleil des humains.

Mais, plus un Royaume est puissant, plus il est lourd, et tend à dériver. L'Anamorphe est donc contraint de l'arrimer d'autant plus solidement.

Construction

Le territoire

Définition

Avant toute chose, l'Anamorphe doit trouver un lieu sur Terre où arrimer son Royaume. Cet endroit n'est pas défini par une superficie mais par une unité dramatique, de ton et d'ambiance. Une ville ou un pays ne peuvent être, en ce sens, des lieux, non pas parce qu'ils sont trop vastes, mais car ce que l'on y trouve est trop divers. Par contre, un désert immense comme le Sahara pourrait convenir.

Fréquentation

Fréquenté	Population habituelle par jour	Exemple
Pas	10 et moins	Égouts, plateau du Larzac
Peu	11 à 50	Petite boutique de littérature d'épouvante
Assez	51 à 100	Cinéma de quartier
« ... »	100 à 1000	Salle de concert gothique
Très	+ de 1000	Immeuble sordide

Intensité émotionnelle

Intense	Exemple
Pas	Le lieu ne laisse guère de souvenirs, comme un couloir d'aéroport.
Peu	La fréquentation du lieu est trop usuelle pour que les sentiments y soient intenses. C'est le cas d'un supermarché.
Assez	Un lieu très marqué, comme une cage d'escalier sordide.
« ... »	Un lieu hautement symbolique ou de profond recueillement, comme un cimetière.
Très	Une machine à émotion forte, comme un parc d'attraction, une prison, voire une salle de torture.

Le Ka-Soleil extractible

Intense \ Fréquenté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas	100	200	300	400	500
Peu	200	300	400	500	600
Assez	300	400	500	600	700
« ... »	400	500	600	700	800
Très	500	600	700	800	900

Fréquentation

Le territoire doit être suffisamment fréquenté par les êtres humains pour nourrir le Royaume. En outre, il doit inspirer des sentiments satisfaisants, afin de rendre plus aisée l'extraction du Ka-Soleil.

Le Ka-Soleil potentiellement extractible est fonction de la population fréquentant le lieu et de la qualité des sentiments qu'elle y éprouve. L'Anamorphe doit donc chercher un lieu assez peuplé. Mais il ne faut pas négliger que plus un lieu est fréquenté, plus il attire facilement l'attention.

La population est exprimée par la Caractéristique Fréquenté, de Pas Fréquenté (1) à Très Fréquenté (5).

Intensité émotionnelle

La qualité des sentiments éprouvés, c'est-à-dire la force des ressentis directement suggérés par l'ambiance du lieu,

FONDATION

« Puces » de construction de l'Imago	« Puces » de fondation
120	10
240	20
360	30
480	40
600	50

est exprimée par la Caractéristique Intense. Malheureusement, plus un endroit possède une forte intensité émotionnelle, plus il est médiatisé, voire célèbre.

Le Ka-Soleil extractible

La combinaison de la fréquentation et de l'intensité émotionnelle du lieu détermine le Ka-Soleil extractible sur un mois lunaire. C'est grâce à ce Ka-Soleil, converti en Lune Noire que le Selenim construira son Royaume et l'alimentera.

Les chiffres du tableau sont exprimés en « puces » de Ka-Soleil extractibles et convertibles en Lune Noire.

La fondation

Lorsque le territoire est déterminé, le Selenim doit procéder au rituel de fondation. Cela consiste à utiliser son Imago pour créer une poche dans la Lune Noire ambiante, où l'Anamorphe établira son Royaume. D'abord étroite, cette poche enflera au fur et à mesure que le Royaume s'étendra.

Le rituel de fondation nécessite de construire un Aspect à l'Imago : l'Ancre, qui permettra d'attacher l'Imago au lieu. Son élaboration nécessite de rassembler cinquante « puces » de Ka-Lune Noire (éventuellement en plusieurs fois).

Le joueur de l'Anamorphe doit réussir un test d'Initié Difficile, modifié par Rituels, lors d'une pleine lune ou d'une nouvelle lune. En cas d'Échec, vingt-cinq « puces » de Ka-Lune Noire sont perdues. Une nouvelle tentative pourra être effectuée lors de la prochaine conjonction favorable.

En cas de Maladresse, la totalité des « puces » est perdue. En cas de Réussite, ou de Coup d'éclat, l'Ancre est créée. L'Imago se fixe sur le territoire, et la poche apparaît.

La puissance de départ du Royaume dépend de la puissance de l'Imago, c'est-à-dire du nombre total de « puces » de construction de ses Aspects. Dans ce calcul, on ne fait pas entrer l'Ancre.

En fonction du nombre de « puces » de construction de l'Imago, on détermine un nombre de « puces » de fondation, qu'il faudra distribuer entre les sept Aspects du Royaume. Ceux-ci sont notés comme des Compétences — Apprenti, Compagnon et Maître.

Un niveau Apprenti coûte une « puce » de fondation, un niveau Compagnon cinq, un niveau Maître dix. Pour que le Royaume existe, il faut au moins un niveau Apprenti dans chacun des sept Aspects. S'il reste des « puces » de fondation inutilisables après répartition, elles représentent chacune cent « puces » de Ka-Lune Noire dans la réserve du Royaume. Si celle-ci est trop petite pour toutes les contenir, elles sont définitivement perdues.

ENTROPIE DU ROYAUME

Dense	Entropie
Pas	10
Peu	50
Assez	100
« ... »	300
Très	600

VARIATION DE LA FORCE DE L'ATTIRANCE

Dense	Variation de la force de l'attirance
Pas	+ 1 « puce »
Peu	+ 2 « puces »
Assez	+ 3 « puces »
« ... »	+ 4 « puces »
Très	+ 5 « puces »

La densité

On mesure la puissance générale d'un Royaume par sa densité. Plus les Aspects qu'il comporte sont puissants, plus ce Royaume est Dense. Il s'agit d'une Caractéristique, de Pas Dense (1) à Très Dense (5).

La densité permet de résister directement aux attaques dont le Royaume pourrait être l'objet. Mais plus cette densité est élevée, plus le Royaume est soumis à l'Entropie et au syndrome des profondeurs.

Pour l'évaluer, on compte le nombre de niveaux Apprenti, Compagnon et Maître de ses Aspects. Un Aspect Apprenti rapporte une « puce » de Densité, un Aspect Compagnon quatre, un niveau Maître huit.

L'Anamorphe atteint l'Apothéose lorsque son Royaume est Très Dense.

L'Entropie du Royaume

Chaque mois lunaire, le Royaume subit l'Entropie. Elle attaque d'abord la réserve du Royaume. Le niveau de cette Entropie dépend du niveau de Dense du Royaume.

Lorsque la réserve est vide, l'Entropie s'en prend aux Aspects du Royaume. Chaque jour, un Aspect est concerné, et perd un niveau. Lorsque tous les Aspects sont au niveau Apprenti (aucun Aspect ne peut avoir un niveau inférieur), l'Entropie vise ceux de l'Imago, en les détruisant chaque jour, un par un. Lorsque tous les Aspects sont annihilés, l'Imago a disparu, avec le Royaume. L'Anamorphe n'a plus que ses yeux pour pleurer. La seule façon de recharger rapidement la réserve du Royaume est d'utiliser sa propre réserve.

Le syndrome des profondeurs

Tous les Royaumes sont attirés vers les tréfonds des Anti-Terres, vers le cœur de la Lune Noire, le Lieu inconnu. Cette tendance des Royaumes à sombrer est reflétée par la force du syndrome des profondeurs. Celle-ci est notée comme une Caractéristique, de Pas Forte (1) à Très Forte (5). Lorsque cette attirance est Très Forte, l'Anamorphe perd son Royaume happé par le Lieu inconnu. Celui-ci le dévore alors, se délectant de l'œuvre que l'Anamorphe a eu tant de mal à construire.

Le niveau de Forte du syndrome des profondeurs augmente chaque mois lunaire, d'autant plus rapidement que le Royaume est Dense. Lors de la fondation, l'attirance est Pas Forte. Une seule « puce » est marquée.

Aspects du Royaume

L'Extraction

Le Royaume étend sur le territoire des tentacules de Lune Noire qui viennent subrepticement caresser les esprits de ceux qui le fréquentent afin de puiser du Ka-Soleil. L'Extraction mesure la facilité avec laquelle le Ka-Soleil extractible est puisé.

- **Apprenti** : 10 % du Ka-Soleil extractible est puisé chaque mois lunaire.
- **Compagnon** : 50 % du Ka-Soleil extractible est puisé chaque mois lunaire.
- **Maître** : 100 % du Ka-Soleil extractible est puisé chaque mois lunaire.

La Réserve

Aux pieds de l'Imago s'accumule ainsi une grande quantité de Ka-Lune Noire. Mais cette réserve ne peut grandir indéfiniment. Elle tend spontanément à retourner à la Lune Noire ambiante, et donc à échapper au contrôle de l'Anamorphe. La capacité de la réserve permet de déterminer la quantité maximale de Ka-Lune Noire que le Royaume peut retenir. C'est dans ce fond qu'il faudra puiser pour poursuivre la construction du Royaume après sa fondation. L'Anamorphe pourra en outre s'y assouvir.

- **Apprenti** : 200.
- **Compagnon** : 500.
- **Maître** : 1 000.

La fascination

La simple présence du Royaume influence le territoire. Il exerce une fascination sur ses habitants — ou ceux le fréquentant usuellement — qui tiennent de moins en moins à le quitter. La population tend alors à croître, et les sentiments que le cheptel humain éprouve deviennent de plus en plus facilement exploitables, augmentant ainsi le Ka-Soleil extractible.

- **Apprenti** : aucune variation.
- **Compagnon** : le Ka-Soleil extractible augmente de 10 % chaque année.
- **Maître** : le Ka-Soleil extractible augmente de 20 % chaque année.

L'emprise

En outre, les habitants du territoire subissent la domination de l'Imago, et donc de l'Anamorphe. Plus l'emprise est élevée, plus l'Anamorphe aura de facilité à se faire obéir de la population, et plus il pourra la contrôler en profondeur. Lorsque l'Anamorphe donne un ordre à un habitant de son territoire, le joueur doit effectuer un test de Dense. La difficulté dépend du Ka-Soleil de la cible. En cas de succès, elle obéit sans rechigner. Cette emprise ne fonctionne que sur l'étendue du territoire.

- **Apprenti** : ordres simples ne contrevenant en aucun point aux convictions profondes de l'habitant, ni ne transgressant trop vivement les normes acceptées par la population.
- **Compagnon** : ordres complexes dont l'exécution ne met pas en danger la vie de celui qui les reçoit.
- **Maître** : contrôle absolu. La population obéit aveuglément. En outre, en réussissant un test Très Difficile, le Selenim peut changer de simulacre, en colonisant un habitant. Son ancien simulacre devient un habitant régulier du territoire, mais est à peu près lobotomisé.

La résistance à l'Entropie

Le Royaume se défend spontanément contre l'Entropie dont sa réserve est victime. Plus les facultés de résistance à l'Entropie du Royaume sont élevées, moins celle-ci est importante.

- **Apprenti** : pas de changement.
- **Compagnon** : Entropie divisée par 1,5.
- **Maître** : Entropie divisée par 2.

La résistance au syndrome des profondeurs

L'Anamorphe peut renforcer l'ancrage de son Royaume dans son territoire afin de résister au syndrome des profondeurs. En fonction du niveau en résistance au syndrome, chaque mois lunaire, la force d'attirance baisse spontanément de quelques « puces ».

- **Apprenti** : moins une « puce » chaque mois lunaire.
- **Compagnon** : moins trois « puces » chaque mois lunaire.
- **Maître** : moins cinq « puces » chaque mois lunaire.

La défense

En raison de la rareté des territoires propices à l'établissement d'un Royaume, de la vindicte des Arcanes mineurs et même de certains Immortels, le Royaume peut subir des assauts susceptibles de le précipiter dans le néant. L'Anamorphe doit donc construire des défenses. Elles se manifestent de diverses façons. Ainsi, les habitants du territoire peuvent devenir hostiles envers l'agresseur, voire franchement violents, des Aspects de l'Imago pourront surgir de l'ombre, ou l'Imago pourra intervenir personnellement en l'absence de l'Anamorphe.

Lorsqu'un individu tente d'attaquer le Royaume, il doit opposer toute tentative à la densité du Royaume, modifiée par sa Défense. En cas d'Échec, le Royaume repousse l'assaut d'une manière à peu près appropriée (ou au choix de l'Anamorphe si celui-ci est présent).

- **Apprenti** : le Royaume est en mesure de rendre les habitants du territoire agressifs envers les assaillants. L'Anamorphe, s'il est absent, est instantanément prévenu de l'assaut. Le Royaume ne peut toutefois déchaîner aucune force surnaturelle.
- **Compagnon** : le Royaume peut faire surgir de l'ombre différents Aspects de l'Imago afin d'attaquer les assaillants. Pour ce faire, il puise dans sa propre réserve de Ka-Lune Noire. Il peut en outre déchaîner la plus complète violence de la part des habitants. L'Anamorphe, s'il est absent, est instantanément prévenu de l'assaut.
- **Maître** : le Royaume peut utiliser l'Imago qu'il contient pour combattre les assaillants. Il doit puiser vingt « puces » de Ka-Lune Noire dans sa réserve et le joueur doit réussir un test Peu Difficile de défense. L'Imago prend l'apparence d'un monstre ayant activé tous ses Aspects. Il n'est sensible qu'aux dommages magiques. De plus, le Royaume peut équiper chaque habitant d'un Aspect de l'Imago, et déchaîner leur colère. Chaque Aspect ainsi activé doit être payé en puisant dans la réserve du Royaume. L'Anamorphe, s'il est absent, est instantanément prévenu de l'assaut.

La progression du Royaume

Une fois la fondation terminée, l'Anamorphe n'a pas pour autant terminé son œuvre. Il doit encore parfaire son Royaume et ses différents Aspects. Ces améliorations doivent être payées en points de Ka-Lune Noire issus de la réserve du Royaume. Comme pour l'Imago, ces points peuvent être apportés en plusieurs fois.

Pour chaque modification, le joueur doit réussir un test d'Initié, modifié par Rituels : Assez Difficile pour faire passer un Aspect d'Apprenti à Compagnon, Très Difficile pour faire passer un Aspect de Compagnon à Maître. Ce rituel devra avoir lieu lors d'une pleine lune ou d'une nouvelle lune. En cas d'Échec, la moitié des « puces » de Ka-Lune Noire réunies est perdue. En cas de Maladresse, la totalité se disperse dans la Pavane.

Il est bien entendu impossible de passer directement d'Apprenti à Maître.

DES AVANTAGES DU ROYAUME

À tout moment, lorsqu'il est dans son Royaume, l'Anamorphe peut en utiliser la réserve pour s'assouvir. De plus, il peut à volonté substituer la réserve du Royaume à la sienne.

L'Anamorphe est également capable de passer de son territoire à son Royaume sans effort, disparaissant du regard de ceux qui se trouvent dans le monde réel. Chaque point du territoire correspond à un point du Royaume, de sorte que l'Anamorphe peut également, en circulant dans son Royaume, apparaître où il veut dans son territoire.

Lorsqu'il atteint l'Apothéose, l'Anamorphe est omniscient dans son Royaume, son territoire et l'ensemble de sa population. Il peut y apparaître et en « vampirisme psychique ».

Enfin, la fondation du Royaume n'empêche nullement le Selenim d'utiliser son Imago normalement, même hors de son Royaume.

PROGRESSION DU ROYAUME

Niveau	Coût
Compagnon	500
Maître	1000

Bienvenue en mon humble demeure…

Visite guidée

Entrer dans un Royaume

Il y a deux façons d'entrer dans un Royaume. La première consiste à être invité par l'Anamorphe qui en est l'auteur. Il suffit alors de se rendre sur le territoire. Là, au détour d'une rue ou d'un obstacle quelconque, le visiteur pénètre dans le Royaume. La seconde consiste à s'introduire subrepticement. Pour ce faire, il faut vaincre la Défense du Royaume avec son Ka, quel qu'il soit.

Le décor

L'apparence du Royaume est laissée à l'entière discrétion de l'Anamorphe. De façon générale, le Royaume est une déformation hideuse du territoire auquel il est lié. La lumière du soleil n'y pénètre jamais, et l'ambiance y est bien souvent torturée et sordide. En son cœur se trouve, assis sur un trône, l'Imago de l'Anamorphe. Celui-ci semble endormi, et autour de lui gravite en un tourbillon maléfique, la réserve du Royaume.

Certains Royaumes donnent directement sur les Anti-Terres qui leur sont analogiquement proches, auquel cas une porte ou une fenêtre permet d'en contempler les paysages.

Il est recommandé à un joueur de faire un plan détaillé de son Royaume, et de convenir avec le MJ des éventuelles Anti-Terres auxquelles il est relié.

Les habitants

Les seuls habitants réguliers du Royaume sont l'Anamorphe et son Imago. Cela dit, le Selenim peut évoquer, grâce à la Conjuration, des Entités pour peupler son Royaume et éventuellement le défendre.

Ni l'Anamorphe, ni les Entités, ni une quelconque créature dotée d'un noyau de Lune Noire ne subit l'Entropie dans le Royaume — la réserve du Royaume agit comme un bouclier.

Les Entités obéissent aveuglément à l'Anamorphe qui les a appelées lorsqu'elles sont dans son Royaume. En outre, chaque fois qu'une Entité étrangère pénètre dans le Royaume, elle risque de tomber sous la domination de l'Anamorphe. Pour qu'elle garde son allégeance, le Conjurateur initial doit réussir un test de Ka contre la densité du Royaume, modifiée par la Fascination. Si le test échoue, la créature n'obéit plus qu'à l'Anamorphe, et n'accepte de quitter le Royaume que sur son ordre.

Fuir un Royaume

Fuir un Royaume est aussi difficile que d'y entrer. Si l'Anamorphe accepte que le visiteur en parte, il peut le faire sans aucun problème. Mais si l'Anamorphe refuse, le joueur interprétant le visiteur doit réussir un test d'Initié contre la densité du Royaume, modifiée par sa Fascination.

Assaut sur un Royaume

Détruire le Royaume d'un Selenim est parfois la seule façon de l'atteindre, étant donné qu'il est protégé par le rempart de son territoire. C'est également la seule façon de le lui ravir. Enfin, donner l'assaut au Royaume d'un Anamorphe reste le plus sûr moyen de le ruiner moralement. Les quelques Selenim qui ont connu ce triste sort, l'effondrement d'une œuvre représentant plusieurs siècles de travail, se sont pour la plupart donnés la mort.

Quoi qu'il en soit, attaquer un Royaume pour le détruire est toujours une entreprise longue et coûteuse. Une telle campagne dure plusieurs mois, quand ce n'est pas plusieurs années.

L'assaut sur les ressources

Priver le Royaume de ses ressources en Ka-Lune Noire est le plus sûr moyen de le faire péricliter. Pour ce faire, il faut éliminer physiquement la population du territoire. Ainsi, le Royaume, privé d'entrée de Ka-Soleil à convertir en Lune Noire, s'effondre lentement sur lui-même, rongé par l'Entropie.

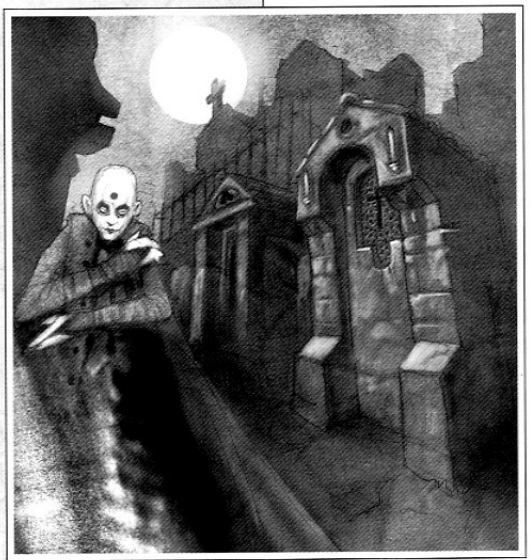
Évidemment, ce type de solution présente le défaut majeur qu'il ruine toute possibilité de construire ensuite un Royaume sur le territoire, faute d'habitants. En outre, ce genre d'exactions attire nécessairement les regards des autorités — et des Arcanes Majeurs et mineurs — qui se mêleront vite de la partie, protégeant la population.

Une autre façon, complémentaire de la précédente, consiste à envoyer des Entités gloutonnes en Lune Noire pour vider la réserve. Dès lors, le Royaume est fragilisé : il ne peut plus utiliser les Aspects de l'Imago. De plus, il tombe immédiatement en Entropie.

L'Assaut sur les Aspects

Il est également possible de détériorer les Aspects du Royaume. Cela nécessite une grande maîtrise de diverses connaissances occultes. Les moyens d'actions sont trop divers pour qu'on les détaille ici. L'envoi d'Entités gloutonnes est encore la solution la plus couramment appliquée. Au lieu de dévorer la réserve, elles dévorent certains Aspects.

Cela dit, il convient de signaler que toute attaque sur la substance même du Royaume se résout par la confrontation du paramètre attaquant à la densité modifiée par la Défense du Royaume. L'exercice peut se révéler extrêmement ardu.



L'assaut sur l'Imago

Le Royaume repose sur l'Imago, qui lie celui-ci au territoire par l'intermédiaire de l'Ancre. Si l'Imago est détruit, le Royaume s'effondre sur lui-même, et ses débris lamentables coulent vers le Lieu inconnu.

Pour détruire l'Imago, il faut encore parvenir jusqu'à lui. Là, quelques solutions sont envisageables, qui peuvent du reste être employées à d'autres fins. D'abord, on peut s'introduire par la ruse dans le Royaume, en étant invité par l'Anamorphe. Ainsi, on contourne la Défense. Puis, profitant d'un instant d'inattention du maître des lieux, on attaque l'Imago à l'aide d'un Sort destructeur. Celui-ci doit impérativement annihiler la substance de l'Imago. Il peut être utile en l'occurrence d'avoir recours à des artefacts, plus sûrs. Le coup doit être fatal, sous peine de subir une riposte d'une violence extrême.

On peut également s'introduire dans le Royaume par les Anti-Terres. Ce moyen à l'avantage d'éviter la traversée du territoire dont la population peut être tout à fait hostile.

Conclusion

Il existe sans doute encore d'autres moyens d'attaquer un Royaume. Ils restent malgré tout limités par l'immensité de ces lieux. Quand bien même les différents assauts auraient réussi, il faudra attendre que l'Entropie — ou le syndrome des profondeurs — fasse son œuvre pour que la bataille soit réellement terminée. Cette longue déchéance peut prendre beaucoup de temps, ce qui laisse à l'Anamorphe le loisir de contre-attaquer, et de consolider ses défenses. On ne doit pas négliger en la matière les passages vers les Anti-Terres, par lesquels l'Anamorphe pourrait faire venir des renforts.

Il ne faut jamais oublier que dans ce genre d'affrontement, les armes sont toujours inégales. Les Entités de Lune Noire peuvent être des troupes de choc, mais elles risquent toujours d'être victime de la fascination du Royaume, qui les retournerait contre leur maître originel.

Peut-être est-il finalement plus prudent d'aller chercher ailleurs un territoire…

BARON SAMEDI

Aspect

Le buste de Baron Samedi émerge d'une brume poisseuse. Il porte une redingote noire de la fin du XIX[e] siècle sur un gilet pourpre et une chemise de soie. Son cou est dans une collerette de soie blanche. Ses mains pâles sont couvertes de tâches violacées et noires. Sa chevelure blanche jaillit de son haut-de-forme et tombe en cascade sur ses épaules. Hormis ses orbites vides, son visage est en constant changement, passant d'un albinos aux traits angéliques à une créature simiesque au rictus terrifiant et au visage maculé de tâches sombres et de crevasses purulentes.

Caractère

« Je suis la résurrection et la mort, le tout-puissant Loa des morts, le maître de Raven. Haïti est mon domaine. Les Arcanes Majeurs n'ont aucun droit sur ces terres, ni eux, ni les pitoyables humains des Arcanes mineurs, ni même le Kwisatz Haderach. Haïti est aux Loa et ceux qui penseraient le contraire risquent de périr dans d'insoupçonnables souffrances. »

Histoire

« Mon histoire est indissociable de celle d'un Onirim, Khaël. Ce Nephilim fut parmi les découvreurs de la Kabbale et le précepteur de Salomon en la matière. À cause de ce dernier, il dut sacrifier une partie de son Ka-lune pour vaincre une puissante Invocation et la Lune Noire s'attaqua à son Pentacle. Durant ses recherches visant à chasser cette obscurité, il rencontra l'amour, la Fulgurance, en Séquana.

En 1534, Khaël décida de partir à Paris à la rencontre d'autres Selenim. Son éloignement de Séquana lui fit perdre le contrôle de son corps. J'étais la parcelle de sa Lune Noire, son Imago et pour la première fois, je dominais notre corps commun. Transformé en une créature simiesque effrayant les humains, je m'assouvis pleinement mais je manquais de pratique et le Bâton nous captura…

L'amour nous sauva. L'amour de deux hommes, de deux Templiers. Nous nous incarnâmes dans l'un d'entre eux et son amant nous délivra. Poursuivis, nous quittâmes la France et débarquâmes à Haïti. Nos pouvoirs conjugués nous permirent de nous imposer facilement. Pendant des siècles, Khaël et moi avons lutté pour le contrôle de notre être. Plusieurs fois, je crus triompher, espérant enfin vivre mais à chaque fois il reprenait le dessus.

Puis, en 1997, un groupe d'intrépides Immortels vint à Haïti avec Séquana. La Fulgurance qui l'unissait à Khaël était si forte que le Pentacle de ce dernier se détacha de mon être. J'étais trop faible pour survivre seul et alors que j'agonisais, les deux Nephilim fusionnaient. Je vis l'aveuglante lumière de l'Agartha couronner leur amour, puis, lentement, ma conscience s'enfonça dans les ténèbres et s'éteignit. J'étais mort.

Au début de l'année 2000, le Kwisatz Haderach est apparu. Les Champs magiques se firent l'écho de sa Révélation et leur agitation me réveilla. J'étais en vie. Sans doute sauvé par la Fulgurance de Khaël et de Séquana. Je repris la forme changeante que Khaël et moi partagions, puis je voulus reprendre mon nom. Mais un imbécile avait usurpé ma place. Mes sujets n'étaient pas dupes et, ces dernières années, leur foi avait continué de me nourrir. Je n'eus donc aucun mal à récupérer mon trône et mon nom. L'imbécile n'a pas encore fini de payer. Mais je ne le tuerais pas, il est Adopté de la Renaissance et sera mon messager.

Haïti est aux Loa. »

Influence

L'influence de Baron Samedi s'étend sur tout Haïti et au-delà. Partout où existent des cultes vaudous — Afrique de l'ouest, Amérique du sud mais aussi États-Unis, Canada et France — on peut percevoir sa présence. Son pouvoir s'étend sur les humains qui peuvent l'invoquer en ouvrant des Portes sur son Royaume haïtien lors des cérémonies vaudous.

L'Apothéose

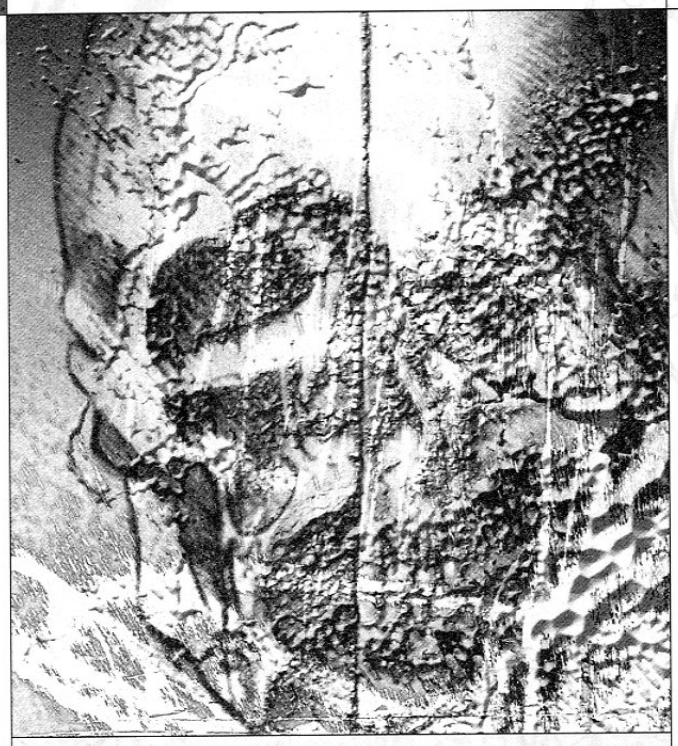
« J'ai lutté durant des siècles pour survivre. J'étais le cauchemar incarné, le terrible Maître des Morts. Puis, je suis tombé dans un puits de ténèbres et c'est là que la Fulgurance m'a frôlé. Cette chose indicible et impalpable, que les hommes nomment l'amour, m'a sauvé d'un combat sans fin. En m'abandonnant, Khaël m'a donné la vie. Celui qui fut mon pire ennemi est devenu mon père et maintenant je suis un et unique ! Je vis ! Pour moi, cette renaissance fut l'Apothéose. Pourtant, quelque chose me manque encore, la Fulgurance. Elle est plus forte que les ténèbres, plus forte que la fin et désormais elle est ma voie. »

Intrigue

Haïti, par la puissance de ses Champs magiques et son gigantesque Nexus permanent, attire bien des convoitises mais, pour l'instant, personne n'a osé se mesurer aux maîtres des lieux. Le Baron Samedi souhaiterait ancrer son Royaume partout où sont les cultes vaudous mais il est menacé par ses plus proches lieutenants qui aimeraient bien le renverser.

BARON SAMEDI

Noyau maudit : *Très Initié.*
Sciences occultes : *Maître dans tous les Desmos et dans tous les Appels. Il peut être invoqué lors des cérémonies vaudous et s'incarner, temporairement, dans un humain.*
Traditions à Maître : *Histoire invisible (Loa et Vaudou) et Sciences occultes (Anamorphose, Conjuration et Nécromancie).*



Haïti

Les Loa

Les Loa sont les maîtres d'Haïti, ce sont des Nephilim et des Selenim regroupés en trois familles. Celles-ci sont divisées en fratries, en clans élémentaires. Hormis le Baron Samedi, les Selenim d'Haïti sont les mêmes qu'en Europe et vivent dans Raven, un Royaume. En revanche, les Nephilim sont différents. Ils résident dans leur Akasha, Ginen, sous forme élémentaire mais ne peuvent en sortir que lors de cérémonies vaudous durant lesquelles ils sont appelés. Dans ce cas, ils peuvent s'incarner, temporairement, dans un humain.

LES FAMILLES DE LOA

Loa Rada
Ces Loa sont tous des Nephilim qui arrivèrent du Dahomey, en Afrique occidentale, en même temps que leurs fidèles utilisés comme esclaves par les Européens. Ils sont considérés comme les esprits bienveillants. Pourtant ils ne sont pas unis mais séparés en quatre familles élémentaires — il n'y a pas d'Onirim — engagées dans des luttes fratricides et stériles.

Loa Petro
Ces Loa sont les premiers Nephilim qui habitèrent Haïti. Il existe deux clans : les Pyrim et les Onirim. Ils sont arrivés peu avant puis avec les colons espagnols. Moins nombreux mais plus puissants que les Rada, ils considèrent l'île comme leur propriété et préparent une nouvelle guerre élémentaire. Ils sont considérés comme les esprits maléfiques.

Loa Guédé
Ces Loa sont des Selenim arrivés avec les colons européens. Baron Samedi est leur leader, il a délégué une partie de ses pouvoirs à trois puissants Selenim, la Triade Noire. Malgré une apparence unie, la plupart des Guédé nourrissent des ambitions de contrôle absolu de Raven et souhaitent renverser « cette parodie de Selenim qu'est Baron Samedi ».

Les mondes invisibles

Le monde haïtien des Nephilim se nomme Ginen. C'est un Akasha Prégnant né des rêves des esclaves et de leurs descendants. C'est une jungle entourée par la mer, traversée par de nombreux cours d'eau et d'où émergent un volcan éveillé et un haut plateau. La Porte qui y mène est unique et recouvre toute l'île. Pour la franchir, il faut baiser le sol par trois fois et faire une prière — un rituel Peu Difficile — à Legba, un Loa Rada. C'est lui qui accorde ou non le passage. Il est le Loa le plus puissant et le plus respecté par les autres Loa, et s'est voué à maintenir l'équilibre des forces en Haïti.

Raven fut créé par Baron Samedi lorsqu'il s'imposa aux Selenim d'Haïti. En se nourrissant de la souffrance des esclaves, il fit fusionner leurs différents Royaumes et rêva une cité putride où vivent gargouilles et cadavres putréfiés. Son palais d'obsidienne est empli de l'enivrante musique jouée par des femmes mortes depuis des siècles. Autour de la ville, s'étend un désert que se partage la Triade Noire.

Les rôles du Baron Samedi

Baron Samedi peut être rencontré à Haïti ou lors d'une cérémonie vaudou, s'il est invoqué.

Le mentor

Si on le respecte, il est aisé de s'en faire un allié. Il peut être le mentor de Selenim et notamment de ceux nés depuis le début de la Révélation, dont il se sent particulièrement proche. Comme eux, il a dû lutter pour avoir le simple droit à la vie.

L'ennemi

Baron Samedi n'est l'ennemi que de ceux qui voudraient remettre en cause l'ordre établi à Haïti ou qui s'attaqueraient à ses fidèles humains. Mais ceux-là risquent aussi de se trouver confrontés aux autres Loa. Le Baron Samedi sera sans pitié pour ses adversaires, il a trop lutté pour arriver à son actuel statut.

Les Ar-Kaïm

Longtemps restés mystérieux, presque une légende urbaine du monde occulte contemporain, les Ar-Kaïm se révèlent aux yeux de tous les acteurs occultes et des profanes curieux ou sensibles à l'ésotérisme, à la fin du XX[e] siècle.

Les Révélés

Les Ar-Kaïm en apparaissant en pleine Révélation créent une perturbation importante dans le monde ésotérique. Les habitudes et les pratiques séculaires sont mises à mal par ces nouveaux venus, qui engendrent tumulte, inquiétude et défiance dans l'univers souvent feutré des conflits occultes.

Introduction à l'univers de Nephilim

Les Ar-Kaïm sont très récents comparés aux Nephilim et aux Selenim. Ils ne répondent pas aux mêmes règles magiques que leurs frères aînés. Plus proches des flux cosmiques à l'origine des Champs magiques, ils sont très sensibles à leur énergie mais n'en connaissent pas toutes les subtilités ni les voies ésotériques mises au point par les autres Immortels.

Cette nature de « nouveau-né » leur donne une touche bien particulière. Les Ar-Kaïm sont « innocents » devant l'immense richesse, très souvent voilée et codée, de la Sapience. Ils balayent d'un regard naïf les constructions symboliques complexes très anciennes, sophistiquées de leurs aînés. Cette naïveté conduit beaucoup d'Ar-Kaïm à complètement mépriser la Sapience pour se lancer dans une exploration instinctive des forces magiques et symboliques de l'univers.

Pour résumer, les Ar-Kaïm mettent sans complexe par-dessus tête la plupart des constructions magiques de leurs frères de Ka.

En même temps, n'y connaissant pas grand-chose, beaucoup d'Ar-Kaïm sont des élèves inépuisables, en permanence à la recherche d'informations qui pourraient les aider à mieux accepter leur condition et à décrypter le monde. Pour vous, MJ, les Ar-Kaïm sont souvent les personnages idéaux pour des nouveaux joueurs : le personnage en sait autant que le joueur ! Et comme le joueur, il s'initiera au fur et à mesure de sa progression dans la connaissance des mystères et des secrets de l'univers de *Nephilim : Révélation*.

Nous vous recommandons très fortement de proposer un Ar-Kaïm à tout nouveau joueur, ignorant des bases du monde occulte contemporain.

En tant que personnage, l'Ar-Kaïm constitue le meilleur médium d'apprentissage et de découverte de l'univers de *Nephilim : Révélation*. Il peut commettre des impairs, des gaffes, être toujours sur la brèche, s'allier avec des factions réputées les plus dangereuses sans que cela soit catastrophique pour son avenir.

Pour les joueurs confirmés de Nephilim, les Ar-Kaïm représentent aussi un défi. De nature radicalement différente de celle des Nephilim et des Selenim, ils apportent un souffle de révolte, de remise en cause particulièrement plaisant à jouer. Ils portent en eux la réussite agarthienne sans pour autant la revendiquer ! Enfants-loups en quelque sorte de *Nephilim : Révélation*, les Ar-Kaïm conduisent à s'interroger sur la nature du monde occulte contemporain.

Les jok ers de la Révélation

Pour vous MJ, les Ar-Kaïm constituent un puissant outil scénaristique et d'excellents personnages. Leur esprit neuf, en révolte, en font de parfaits trublions, agitateurs et briseurs des plans complexes que peuvent mettre au point aussi bien des sociétés secrètes que des Immortels. Ce sont aussi de très bons provocateurs de l'ordre établi, des Sciences occultes, et surtout, de l'ordre ésotérique que les Arcane Majeurs essayent d'imposer aux Nephilim.

Cette nouvelle forme d'Immortels constitue donc de bons jokers pour dynamiter les intrigues classiques du monde occulte contemporain. Attention, les joueurs d'Ar-Kaïm auront tendance aussi à vouloir casser par leur jeu les belles histoires occultes que vous proposez…

Mise en scène

Jouer et faire jouer les Ar-Kaïm demande quelques précisions, en particulier concernant l'équilibre de jeu entre les Immortels. Le paragraphe en italique ci-dessous, rédigé à la seconde personne, vous permettra de mieux ressentir les jeux potentiels d'un Ar-Kaïm. Vous êtes évidemment invité à présenter ce texte à tout joueur incarnant un tel Immortel.

Éveil

Vous êtes un jeune loup, un être hybride né du mariage d'une éruption magique et d'une étincelle de Ka-Soleil prisonnière d'un humain particulièrement sensible aux Plans subtils.

Mi-créature magique, mi-homme, pour vous, le monde est un étonnement perpétuel. Vous vibrez intensément aux changements des Champs magiques et aux variations des positions des astres, la Terre comprise. Vous voilà Bélier, Capricorne, Gémeaux… Vous êtes entier, souvent solitaire, rebelle depuis toujours, en marge des sociétés, qu'elles soient profanes ou occultes.

Seul, vous devez comprendre votre véritable nature. Êtes-vous un mutant ? Un être magique ? Un des « vrais » Nephilim, seuls habilités à émerger sur la Terre, les autres devant rejoindre leurs géniteurs, les Voors, au sein de l'Iz ? En tant qu'Ar-Kaïm vous passez beaucoup de temps à chercher les réponses parmi la science infuse des Nephilim, la magie noire des Selenim et les traditions ésotériques humaines. Certains d'entre vous sont prêts à toutes les expériences pour avancer sur le chemin difficile du questionnement perpétuel. Ainsi, quelques Ar-Kaïm n'hésitent pas à se rendre auprès des chamans véritables encore en activité et, grâce aux pratiques hallucinatoires de ces derniers, essayent de percer le voile qui dissimule le visage de la réalité.

Sous cette approche simple, en tant qu'Ar-Kaïm, votre destinée peut être plus complexe. En effet, vous ressentez que votre approche magique vous place en dehors de la Sapience des Nephilim et des Selenim, souvent unis par le souvenir lointain de l'Atlantide des Kaïm. Vous pouvez légitimement vous interroger sur la pertinence des couches de Sapience qu'ont accumulé à travers les âges les initiés. Plus encore, En tant qu'être fusionnant les Ka, vous estimez être les Kaïm de la Terre, les créatures magiques douées de conscience les plus représentatives des forces cosmiques qui animent la Vie. Vous ressentez aussi que votre Ka-Soleil est partiellement éveillé, que vous êtes un Agarthien en devenir tel que le rêvaient les Kaïm du Sentier d'Or. D'ailleurs, le Rex Ka et ses Cavaliers ne vous traitent-ils pas avec respect et déférence ? Ne vous ont-ils pas baptisé ?

Votre approche mystique de la quête vous rend parfois difficile à vivre, mais la naïveté de votre orgueil vous sauve. Il est certain que cette approche directe des sens magiques vous permet de déchirer le voile ésotérique et non de le soulever.

De l'équilibre

À première vue, les Ar-Kaïm sont très puissants. Pour l'amateur d'ambiance feutrée, ils sont pareils à des Immortels favorisés par les Champs magiques. Mais il n'en est rien.

Les Ar-Kaïm sont de jeunes Immortels. À la recherche de leur place dans le monde occulte, à la recherche d'eux-mêmes, ils ne sont pas préparés à l'univers symbolique des érudits précieux, aux Arcanes majeurs et mineurs, aux fraternités de Nephilim et de Selenim qui s'opposent dans des luttes aux enjeux millénaires. De plus, très instable de nature, les Ar-Kaïm sont fragiles, ils peuvent casser comme du verre. Enfin, moins nombreux que les Nephilim, et même que leurs cousins maudits, les Ar-Kaïm sont minoritaires, et leur importance ésotérique ne les positionne pas encore sous les feux de la rampe : ils sont donc obligés de composer avec leurs aînés.

Certains Nephilim commencent à le comprendre, et les moins attentionnés d'entre eux n'hésitent pas à utiliser les points faibles des Ar-Kaïm. En revanche, de nombreux Arcanes mineurs, déjà mal renseignés sur les autres Immortels, se perdent en conjoncture sur ces Nephilim étranges, ces mutants capables des prodiges les plus insensés, rompant avec la discrétion naturelle de leurs aînés. Certains R+C pensent ainsi que les Ar-Kaïm ne seraient que des créatures d'un monde de Kabbale découvert au siècle dernier par les Nephilim. D'autres, comme les Templiers et les Mystes, pensent que les Révélés sont le fruit d'une expérience ratée menée par les terribles DraKaon. Cette méconnaissance par les plus tenaces des ennemis des Nephilim permet aux Ar-Kaïm d'éviter pour le moment la foudre des combattants de l'occulte.

L'Épiphanie

C'est ainsi que l'Arcane du Soleil nomme l'éventuel aboutissement des Ar-Kaïm. L'Arcane Majeur indique par ce mot le fait que la nature des Révélés puisse induire une brusque révélation, inattendue, une implosion mystique d'une grande violence mais pouvant donner naissance à la sagesse infinie. Les Ar-Kaïm seraient ainsi peu maîtres — mais l'est-on jamais ? — de leur évolution mystique soumise aux caprices des astres et des Champs magiques.

Face à la complexité, l'immense passé chargé de symboles, de mystères et de Ka brisés des nombreuses quêtes ésotériques Nephilim, les Ar-Kaïm sont souvent désarmés. Pourtant, ils peuvent y jouer des rôles très importants. Ainsi, certaines quêtes s'adressent plus précisément à leur nature d'êtres hybrides. Chercher une nouvelle Science occulte est fondamental pour les Ar-Kaïm comme pour les Nephilim. Cette mystérieuse quatrième Voie occulte ne serait-elle pas tout simplement la première des frères des Éthers ?

Pourtant, fondamentalement, les Ar-Kaïm ne sont pas guidés par les quêtes ésotériques de leurs aînés. Ils aiment les y accompagner plus par jeu ésotérique, par amusement, que par nécessité et goût d'une Sapience qu'ils jugent souvent poussiéreuse. Les Ar-Kaïm poursuivant une quête le font plus pour résoudre leur propre mystère que pour découvrir les secrets de la quête. Les voilà donc prenant souvent des chemins de traverse ou bien s'engageant à fond, tête baissée, en dehors de toutes les frontières et les lois occultes tissées par les autres acteurs croisés le long du chemin.

Dans les aventures ésotériques que sont les quêtes de l'Agartha, l'Ar-Kaïm est comme un chien dans un jeu de quille. Il y déboule, y brise de savantes alliances, y sème la confusion… mais débloque des situations compliquées qui aveuglent les quêteurs.

Le Grand Éther

Beaucoup d'Ar-Kaïm se focalisent sur la nature même des Champs magiques et la place de la Terre dans le Cosmos. Pour certains, il est possible de construire un avenir très différent de celui imaginé par les autres initiés en agissant au sein

des Maisons. Pouvant être comparé au Grand Plan des Templiers ou au Sentier d'Or des Atlantes, le Grand Éther est un projet ésotérique qui consiste à réorganiser l'ensemble des Champs magiques et des lieux mystiques de la Terre avec les Éthers. Pour les Ar-Kaïm, l'Agartha des Nephilim est un leurre, seul compte les Éthers, et il est important que les treize Maisons fassent en sorte que tous les êtres éveillés, Immortels et humains initiés, se retrouvent en harmonie avec les énergies cosmiques. Il faut donc que les Champs magiques, les Plans subtils, la Résille, les mondes de Kabbale, etc., se réalignent ou bien s'alignent dans des Conjonctions fabuleuses afin de transformer la Terre en une nouvelle Iz qui partirait irriguer le Cosmos de la Sapience des fils des Éthers.

Les Ar-Kaïm architectes du Grand Éther cherchent donc la transcendance totale de toute la matière physique et magique de la Terre. Ils espèrent que la Révélation permettra à leur projet d'aboutir. Ils bénéficient pour cela du soutien ou du moins de l'intérêt de l'Étoile, de la Roue de Fortune, du Monde, de la Rose+Croix, de l'Eth, de Prométhée, d'Épiméthée et bien sûr des Cavaliers de l'Apocalypse.

L'Enthousiasme stellaire

Plus simplement, les Ar-Kaïm suffisamment âgés pensent que leur but consiste dans un premier temps à stabiliser leur Cœur, puis à l'ouvrir pleinement aux énergies cosmiques qui baignent le système solaire. Certains de ces Ar-Kaïm pensent même que leur Épiphanie est leur capacité à rejoindre l'Iz quand celui-ci s'approchera au plus proche de la Terre.

La Qiyas

Beaucoup d'Ar-Kaïm estiment que l'Épiphanie consiste ni plus ni moins à inventer une quatrième Science occulte : la Qiyas. Cette dernière serait l'utilisation magique de l'Eidos. Il s'agirait du lieu de transition entre les énergies pures du Cosmos et celles transformées qui irriguent la Terre. Science des symboles, étude des lois premières de l'univers, la Qiyas pourrait être la voie royale de l'Épiphanie des Ar-Kaïm.

LA TRANSMIGRATION DU CŒUR

Pour que son Ar-Kaïm change de simulacre, le joueur doit confronter son niveau d'Initié à celui d'Initié (Ka-Soleil) de son futur corps. Cette difficulté ne peut être d'un niveau inférieur à celui d'Instable du personnage lors de l'exécution du rite. Une Réussite ou un Coup d'éclat indique évidement que l'Ar-Kaïm a changé de simulacre sans danger. Un Échec entraîne un test de surcharge du Cœur avant de pouvoir réessayer le rite de Transmigration du Cœur. Une Maladresse entraîne la dispersion de l'Immortel dans les Champs magiques. L'exécution du rituel peut être rendue moins dangereuse, si au cours de la fécondation du futur simulacre de son personnage, le joueur a triomphé d'un test d'Initié (Ka-Soleil) dont la difficulté correspond au niveau d'Initié (Ka-Soleil) du partenaire, modifiée par la Compétence Rituels. Ce jet du D20 symbolise un acte mystique de magie sexuelle qui opère au cours d'un sommeil réparateur chargé de songe transmis par l'Immortel pendant l'acte d'amour. Une Réussite permet à la difficulté du test de Transmigration du Cœur d'être décalée d'une ligne vers le haut de la Table universelle de résolution. Un Coup d'éclat de même, et le rite de Transmigration du Cœur ne peut pas connaître l'effet d'une Maladresse. Un Échec n'a aucune conséquence bien qu'une Maladresse décale cette difficulté d'une ligne en défaveur du joueur.

De l'immortalité

Les Ar-Kaïm, une fois apparus et formés ne peuvent pas se réincarner comme les Nephilim ou bien perdurer à travers les siècles comme les Selenim. En effet, ils sont faits à la fois de chair et d'énergies magiques. Pourtant, les premiers Ar-Kaïm, êtres de légendes, aussi rares que les Agarthiens, comprirent qu'ils pouvaient trouver une forme d'immortalité parmi les hommes. Leur Cœur pouvait se transmettre mais seulement par la mutation magique du code génétique humain.

C'est ainsi qu'un Ar-Kaïm peut se perpétuer via une descendance humaine dont il a enchanté au préalable l'ADN. Il doit pour cela exécuter un rite instinctif : Transmigration du Cœur. L'Ar-Kaïm se choisit parmi sa descendance un corps d'élection — il peut choisir un enfant engendré par son simulacre initial avant sa « naissance ». Plus ce corps se rapproche de la puberté, plus le rituel est difficile.

Lors du rite de la Transmigration du Cœur, l'Ar-Kaïm fait mourir son simulacre d'origine et transmigre magiquement vers son nouveau corps. C'est une opération très risquée et très douloureuse. Durant cette mue, l'Ar-Kaïm est dans une position de faiblesse absolue, risquant d'exploser dans les Champs magiques et de disparaître à tout jamais.

RELATIONS

Ar-Kaïm et Nephilim

Les Nephilim et les Ar-Kaïm entretiennent des relations très ambiguës, faites d'amour et de haine. On distingue deux grands types de relations que les Adoptés de la Papesse, toujours prompts à ce genre d'exercice, ont déjà baptisées.

Le Nouveau Tutorat

Dans ce type de relation, les Nephilim se considèrent comme les tuteurs obligés, les mentors des jeunes Ar-Kaïm qu'il est nécessaire de rendre sensibles aux subtilités ésotériques. Les Ar-Kaïm de leur côté, considèrent plus ou moins en rechignant que les Nephilim sont les guides les plus sûrs pour se stabiliser et transformer leur faiblesse inhérente en force. En général dans ces relations, un Nephilim devient le mentor d'un groupe très restreint d'Ar-Kaïm, voire d'un seul. Un rôle idéal pour l'un de vos Nephilim ou bien pour l'un des Ar-Kaïm de votre groupe de personnages.

Les Chasses solaires

Au contraire du Nouveau Tutorat, les Nephilim voient dans les Ar-Kaïm de redoutables mutants, d'exécrables fauteurs de trouble qu'il est nécessaire de neutraliser au plus tôt. En effet, la nature des Ar-Kaïm, hyper violente et sans finesse, met à mal l'équilibre subtil auquel sont habitués ces Nephilim. Ceux-ci pensent même que les Ar-Kaïm pourraient être une création des R+C ou des Synarques. Beaucoup de ces Nephilim n'hésitent pas à combattre les Ar-Kaïm et surtout à organiser des « campagnes de presse » particulièrement virulentes au sein des organisations occultes des Nephilim. Ils n'hésitent pas à parler, voire à organiser, les premières Chasses solaires.

Ar-Kaïm et Selenim

Étant peu nombreux, les deux races magiques ne commencent qu'à se rencontrer. Les révélations d'Akhenaton ont accéléré de manière sensible les passes ésotériques entre Selenim et Ar-Kaïm. La prudence prédomine, chacun s'observe, se mesure, s'épie. Pourtant, certains Selenim touchés par le sort d'enfants abandonnés du monde occulte de certains Ar-Kaïm, y reconnaissant un destin similaire à celui des Selenim de la Chute.

LE DESTIN DES AR-KAÏM

Nouveaux nés, puissants mais instables, les Ar-Kaïm sont l'une des Révélations. Leur destin sera-t-il de renverser pour toujours l'ordre ésotérique des choses ? Ou bien de devenir par le biais des Nephilim les agarthiens modèles ?

Aux joueurs de *Nephilim : Révélation* de construire le futur et la destinée des Ar-Kaïm.

DAVID C.

Aspect

David C. est un caméléon, il change très souvent de coupe, de couleur de cheveux et de style vestimentaire. Il est assez grand, a les traits fins et ses yeux vairons rajoutent à son charme presque surnaturel.

Caractère

« Il m'a fallu dix ans pour comprendre que j'étais un être magique, dix ans durant lesquels j'ai cru n'être qu'un homme. Mais cette révélation me coûte. Le monde occulte, ses intrigues et ses fourberies m'effraient car si mes pouvoirs sont ceux d'un surhomme, je reste un simple mortel. »

Histoire

David C. est né le 30 juin 1959 en Angleterre dans un enfant de douze ans, David Robert John. La naissance se passe mal et David manque de perdre son œil gauche dont la pupille restera à jamais dilatée. La personnalité de l'humain est à peine altérée et David reste convaincu de son « humanité ». Autodidacte curieux, il s'intéresse à diverses formes d'art dont la musique et devient chanteur. En 67, sur scène, il voit le public disparaître pour laisser place à un décor fantasque et comprend qu'il n'est pas « normal ». Il se retire dans un monastère écossais où il prend conscience de l'existence des Plans subtils, tombe amoureux de leur intemporalité et s'y imagine, immortel, libéré du poids de la chair. Après cette expérience, il décide d'engendrer son propre Akasha en devenant une star. Il change son nom en un simple C. pour Chimère et sort ses premiers albums solos. Le 20 juin 71, alors qu'il donne un concert à Glastonbury, un Nexus devant engendrer un Immortel apparaît. La naissance est perturbée par la présence de David. Les Ka fusionnent avec son Cœur lui offrant certains Talents des Gémeaux. Dans le mois qui suit, il part aux États-Unis et fait la rencontre de Théorème, un Ange Adopté du Jugement, figure de proue du Pop Art. Ce dernier est le mentor d'une dizaine d'Ar-Kaïm. Il révèle à David C. ce qu'il est, lui fait découvrir l'Histoire invisible et lui présente deux autres Ar-Kaïm musiciens : Lou Red et Iggy Rock. En moins d'un an, David C. sort deux albums qui lui vaudront des soucis avec l'Arcane de la Justice. Elle lui reproche de faire des références explicites à la Golden Dawn et à sa nature d'être magique. David plaide l'ignorance et s'en tire avec un simple blâme. Malgré cela, il continuera de faire des allusions, mais moins explicites, aux Immortels et à l'Histoire invisible. Sa renommée continue de franchir les frontières. Il expérimente diverses drogues afin de favoriser ses voyages akashiques. Dans les années quatre-vingt, il fait une série d'albums à vocation commerciale et parachève sa starification. Mais en 1988, tout bascule. Théorème disparaît et une de ses disciples Ar-Kaïm est assassinée. Le pire est que ce meurtre est signé par la Maison-Dieu. David C. prend peur et se retire une nouvelle fois dans un monastère écossais. Le lieu, propice aux rêves, l'amène à visiter de nombreux Akasha étranges. Il y rencontre un Nephilim utilisant les songes pour voyager dans les Akasha et possédant un Prisme à la place de son Pentacle. David se confie à lui. Le Nephilim l'écoute et lui conseille de ne pas abandonner, de garder foi en ses idées même envers et contre tous. Il ajoute qu'il peut continuer son projet sans être réellement sur scène. David décide alors de se créer un double virtuel, un chanteur que le public ne connaîtrait qu'au travers des médias et de sa modélisation 3D, et dont la musique ne serait distribuée que par internet. Durant trois ans, il développe ses connaissances informatiques et fait jouer ses contacts dans les maisons d'édition. En 93, naît Nathan Ladder, la première star virtuelle du rock. Le succès est fulgurant. En quelques mois, il devient l'une des personnalités les plus connues au monde. Plusieurs factions, occultes ou non, tentent de pirater son réseau. Les premiers à y parvenir sont des Adoptés du Chariot aux idées proches du Bateleur. Ils lui proposent de protéger Nathan en échange de quoi celui-ci relayera certaines de leurs idées. David accepte. Sachant qu'il s'expose à la Maison-Dieu, il organise sa propre mort mais avant, il fait un dernier album sous son nom où il dénonce, entre autres, le génocide saurien dont lui avait parlé l'étrange Nephilim au Prisme. Aujourd'hui, Nathan Ladder est devenu un des noms les plus célèbres à travers le monde mais de nombreuses factions occultes cherchent à prendre le contrôle de ce trublion virtuel. David C., lui, vit reclus dans une ferme de l'Iowa.

Influence

David C. n'a quasiment aucune influence sur le monde occulte, par contre, celle sur le monde profane est énorme. Son personnage virtuel chante des morceaux écoutés par plusieurs centaines de millions de personnes. Il connaît de nombreux artistes Ar-Kaïm et s'est récemment allié à une caravane de Gypsies.

L'Épiphanie

« Saint Augustin a dit : " Dieu est un être dont on parle sans en pouvoir rien dire, et qui est supérieur à toutes les

DAVID C.

***Cœur de Cancer :** Très Initié. Il possède tous les Ka.*
***Talents :** Maître en Clarté séductrice, Déplacement invisible, Lecture des pensées et Apparence irrésistible. Il utilise les Talents des Gémeaux comme s'il en était un et maîtrise Dédoublement et Silhouette troublante.*
***Traditions à Maître :** Histoire invisible (Révélation), Plans subtils (Akasha) et Sciences occultes (Talents).*

définitions ". Lorsque j'appris qu'il était Nephilim, tout s'éclaira. Dans leur besoin insatiable de croire et d'espérer, les humains créèrent Dieu et les Nephilim les imitèrent. Mais comme ils étaient trop fiers pour vénérer un être supérieur, ils l'appelèrent Agartha. Théorème disait la fable. Mais, je dois reconnaître que se détacher de la contrainte du corps et changer de forme à volonté est un joli rêve. Et les rêves sont faits pour être réalisés. »

Intrigue

David C. ne participe qu'à une unique intrigue, le projet Chimères. La Coupe l'a contacté, par le réseau, afin de lui proposer une alliance. Il a refusé mais hésite à revenir sur sa décision car il sait que la Synarchie, l'Empereur et le Temple s'intéressent de près à Nathan.

Chimères

Le projet Chimères a été imaginé par trois Ar-Kaïm et un Nephilim lors d'une soirée de débauche à New York et regroupe, à l'heure actuelle, une dizaine d'Ar-Kaïm, musiciens, écrivains et peintres. Il consiste à créer un gigantesque Archipel inspiré d'œuvres artistiques diverses devant perdurer éternellement. Le but ultime des Ar-Kaïm étant de fusionner avec les Chimères de l'Archipel pour devenir immortels. Théorème, lui, ne recherchait plus l'Agartha depuis longtemps mais ce projet l'amusait. Il fut le premier à avoir une Chimère à son image.

Les deux premières étapes ont été franchies. Plusieurs Rives sont apparues durant les années soixante-dix lorsque Lou Red, Iggy Rock et David C. devenaient des piliers incontestables du rock et de la pop. Dans les années qui suivirent, grâce à la Boussole de Théorème et à la création d'œuvres communes par les Ar-Kaïm, les Akasha furent reliés entre eux, s'élevèrent dans les Écumes et se mêlèrent. Maintenant, il faut qu'un des « acteurs » principaux devienne un mythe pour que l'Akasha rejoigne les Archipels. C'est le rôle de Nathan. Enfin, il restera une dernière étape, la plus incertaine, fusionner avec sa Chimère.

Leur Akasha est Prégnant. La lune y est toujours pleine et il y a en permanence de la musique dans l'air. Les habitants sont essentiellement de type humain, même si des créatures étranges peuvent être rencontrées. Les décors sont extrêmement variables, issus de la culture underground — du cinéma expressionniste allemand aux livres de Kerouac ou de Burroughs en passant par la peinture de Duchamps ou de Basquiat.

Les rôles de **David C.**

David ne sort jamais de sa maison de l'Iowa. On ne peut le rencontrer que par Internet ou par l'intermédiaire d'un de ses amis, si l'on parvient à gagner leur confiance.

Le **mentor**

Il n'a jamais eu de disciple mais pourrait prendre un Ar-Kaïm sous sa houlette. En revanche, un Nephilim peut très bien devenir son mentor car depuis la disparition de Théorème il ne sait sur qui se reposer et se sent dépassé par les luttes occultes dont il est l'objet.

L'**ennemi**

Dans l'état actuel des choses, seule une dégradation de l'Akasha peut faire de David C. un ennemi. Si cela devait arriver et s'il identifiait les coupables, il utilisera Nathan pour les dénoncer au monde, et donc aux Arcanes mineurs.

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 QUÊTES

L'Agartha ne s'exprime pas par un niveau de jeu et des valeurs à obtenir pour son personnage. Cependant, les joueurs de *Nephilim : Révélation* doivent croire le contraire et c'est aux MJ d'entretenir cette légende pour le bien de tous : les joueurs aiment généralement avoir un but identifié et les MJ aiment bien avoir leurs petits secrets qu'ils distillent au cours de leurs parties de jeu de rôle.

L'Agartha est un long chemin, une mise à l'épreuve. Elle ne peut être atteinte qu'en menant une quête à son terme.

GÉNÉRALITÉS

Les quêtes pouvant mener les Immortels à l'Agartha ne sont pas des scénarios mais plutôt des « synopsis », des « boîtes à outils » permettant aux MJ de satisfaire la soif d'Agartha de leurs joueurs pour leur personnage.

Ces quêtes sont présentées sous la même forme et divisées en trois parties.

- **L'Histoire invisible** révèle les faits occultes et/ou historiques de la quête et de ses défricheurs.
- **La quête** décrit les différentes actions et connaissances nécessaires à l'accomplissement de la quête. Elle est divisée en quatre temps qui permettront aux joueurs de mesurer l'avancement des quêteurs : les Apprentis, les Compagnons, les Maîtres, et enfin, les Agarthiens.
- **Les ennemis** décrivent des factions ou des personnages qui s'opposent à la quête.

TRADITION

Chacune des quêtes peut être notée comme une Tradition. Par défaut, elles sont toutes au niveau Profane. Dès qu'un joueur lance son Immortel sur une quête, il la note en Voie d'Agartha et lui attribue le niveau Apprenti.

LE VOILE

Afin que le secret de l'Agartha soit bien gardé, nous vous proposons un mensonge que tous les lecteurs de ce livre partageront désormais.

Un Agarthien est Très Initié. Il possède toutes les Traditions ainsi que toutes les Compétences occultes de sa Voie de prédilection, ou les Talents de sa Maison et tous ceux liés au Ka-Soleil, à Maître. Il a réussi à faire disparaître ses blessures de Chute.
Un Nephilim devenu Agarthien a toutes ses métamorphoses Pas Occultées, ses niveaux de Khaïba, de Narcose et de Ka-Lune Noire sont à Pas.
Un Selenim devenu Agarthien possède un Royaume.
Un Ar-Kaïm devenu Agarthien possède tous les Talents au moins à Compagnon.

Comme tout but mérite une récompense, nous incitons les MJ à inventer bien des mensonges sur les pouvoirs extraordinaires des Agarthiens : voyage dans le temps, plus de test pour utiliser leurs Sorts ou leurs Talents, téléportation, vie dans d'autres dimensions, etc.
Mais cela ne suffit pas. Il est nécessaire en effet de donner plus de corps au mirage de l'Agartha. C'est pourquoi le système d'expérience exposé dans Le Livre des joueurs ne prenait pas en compte l'évolution des Compétences occultes de troisième Cercle et l'acquisition des Sorts associés à cette Sapience.

Pour la voie occulte, les coûts en PdA sont :
- *Apprenti : 2 PdA ;*
- *Compagnon : 4 PdA ;*
- *Maître : 8 PdA.*

Pour les autres Sciences occultes, les coûts en PdA sont :
- *Apprenti : 5 PdA ;*
- *Compagnon : 10 PdA ;*
- *Maître : 20 PdA.*

Acquérir un Sort de troisième Cercle d'une Science occulte réclame 6 PdA.

Pour devenir Compagnon, l'Immortel doit accomplir toutes les actions décrites dans le paragraphe *Les Apprentis* de la quête correspondante. Pour devenir Maître, il devra accomplir celles décrites dans le paragraphe *Les Compagnons*, et ainsi de suite.

Alors qu'il sent qu'il touche au but, l'Immortel devenu Maître dans sa quête se perd souvent sur le seuil de l'Agartha. La plupart des Immortels ne triomphent pas de cette étape de la quête.

GAINS

Chaque fois que le quêteur achève une étape, il gagne des avantages liés à la quête. Ces avantages sont décrits à chaque étape de chaque quête, dans les paragraphes **Gains**. Mais il en existe un autre. En effet, le niveau de la quête la plus développée réduit celui d'une blessure d'Altération de Chute de l'Immortel. Les Apprenti n'ont pas d'Altérations de troisième niveau, les Compagnon de deuxième niveau et les Maîtres voient leur essence occulte purifiée.

LES AGARTHIENS

Note : *seules les afflictions Cruxim et 666 échappent à cette règle. Les autres blessures, Mésalliances et Incarnation, et les ennemis peuvent de plus être résorbés au cours de scénarios.*

Ces guérisons magiques ne sont pas miraculeuses. Le MJ est donc invité à les mettre en scène au fur et à mesure de la progression initiatique du quêteur, avant de lui annoncer au terme d'une étape de l'effet du « soin ».

Ces avantages ne sont pas définitifs. Si un Immortel abandonne une quête durant dix années, hors remise en Stase, alors qu'il n'a pas achevé l'étape des Maîtres, il perd tous les avantages liés à cette quête. Pour les regagner, il doit se replonger ardemment dans la quête durant une période d'au moins un an.

Lorsqu'il a terminé une quête, un Immortel atteint l'Agartha. La gamme *Nephilim : Révélation* proposera à l'avenir un supplément aux MJ souhaitant poursuivre le jeu avec de tels personnages.

Gestion

De la difficulté **des quêtes**

Les quêtes sont particulièrement difficiles à accomplir. Elles mènent les Immortels à l'Agartha. Et le chemin qui conduit à l'illumination, à ne faire qu'un avec le Cosmos, est long et parsemé d'embûches.

Pour une quête donnée, il n'y a jamais plus d'une dizaine d'Immortels parvenus au niveau Maître et rarement plus d'un Agarthien.

Une **chronique**

Les quêtes ne peuvent être accomplies en quelques mois, ni même en quelques années. Il est donc déconseillé aux MJ de faire jouer ces quêtes sous formes de campagnes. C'est aux joueurs de faire avancer leurs Immortels sur une quête, c'est à eux de décider et d'annoncer ce qu'ils font pour progresser. Ils doivent ressentir que les quêtes sont ardues et que l'Agartha se mérite.

Le MJ peut toutefois utiliser des personnages, des lieux, ou des légendes liés à une quête, dans des scénarios ayant ou non un rapport avec la quête.

Les joueurs peuvent lancer leur personnage sur plusieurs quêtes simultanément et même s'entraider. C'est de là que vient le besoin des Immortels de se constituer en fraternités et de passer des serments entre eux.

Le Graal

Cette quête n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

Histoire invisible

L'Émeraude du **Porte-Lumière**

Lorsque Prométhée décida de libérer les humains du joug des Kaïm, il fut la cible de la haine des siens. Conscient de sa fin prochaine, il termina l'enseignement de ses proches fidèles, ceux qui allaient devenir les Titans, les véritables monarques de l'Hadès. Puis il se réfugia sur l'île de Madagascar, afin de préparer son héritage. Prométhée se devait, maintenant qu'il avait brisé le rêve d'Atlantide, laisser un espoir à ses frères. En détruisant le Sentier d'Or, il souhaitait faire naître l'entente entre les hommes et les Kaïm. Pour arriver à une telle harmonie, il mit au point la Variation Prométhée, un gène humain capable d'altérer le Pentacle d'un Nephilim pour le mettre en Ombre à jamais. Il confia sa création, protégée par une gangue d'émeraude à Azare, un Nephilim l'ayant suivi dans son exil. Puis il quitta son sanctuaire pour faire face à son destin : il fut enchaîné au cœur de l'Hadès à Orichalka par trois fougueux Pyrim.

Azare ne put prêcher la parole de son maître : le nom de Prométhée était honni parmi tous les Nephilim. Il décida de provoquer la réconciliation des deux races, en semant la Variation Prométhée parmi les hommes. Il venait d'esquisser la quête du Pendu, telle qu'Akhenaton allait la formaliser bien plus tard sur la douzième Lame. Puis Azare s'incarna dans l'un des porteurs de la Variation Prométhée et entra alors dans une longue période d'Ombre. La gangue d'émeraude fut trouvée par le simulacre d'Azare, qui ignorait sa provenance, et très vite l'Histoire invisible perdit la trace de ce réceptacle.

Au fil des années, le Ka concentré, l'Émeraude, développa un ego capable d'influencer la conscience et les décisions de son porteur. Cette « âme » est capable de ressentir les initiés qui partagent la vision de réconciliation de Prométhée et influence ces porteurs afin de croiser le chemin des Pendus.

La Passion **du Christ**

Lorsque Jésus se retira dans le désert pendant quarante jours, il prit conscience de la dualité de son être : il était la preuve tangible que les Immortels et

les hommes pouvaient cohabiter. Il décida alors de déchirer le voile du secret en révélant à tous les voies de la Kabbale. Cette attitude, en parfait accord avec les espoirs de Prométhée, attira l'Émeraude jusqu'à Jésus, par l'intermédiaire d'un Faërim, du nom d'Arimathéos.

Jésus comprit intuitivement le lien qui l'unissait à cet objet. Avant de disparaître du monde visible, il décida d'en faire le symbole de sa Sapience, lors de son dernier repas.

Il savait qu'il ne pourrait lutter contre ses multiples ses ennemis c'est pourquoi il prépara sa fin, seule capable d'apaiser définitivement les colères et les espoirs. Après la Cène, il demanda à Arimathéos de recueillir les restes de son essence, présents dans le corps de son simulacre, immédiatement après la mort de celui-ci. Cette infime parcelle de Ka devint son héritage.

Le baiser de Judas, un Adopté de la Maison-Dieu, sonna le glas de Jésus et sema le doute parmi ses fidèles. Seul Arimathéos garda confiance : il devait tracer le chemin de la réconciliation entre les Immortels.

La fuite des compagnons du Graal

Après la mort de Jésus, torturé par le Bâton et l'Épée, Arimathéos s'acquitta de sa mission. Assisté d'un Adopté de la Tempérance, un Hydrim du nom de Nicodème, il récupéra l'essence vacillante de Jésus, qui se fondit dans l'Émeraude. Le Graal venait de naître.

Arimathéos devait se montrer très discret dans ce sauvetage. Il décida de retarder son départ pour ne pas attirer la curiosité, notamment celle des apôtres, des Nephilim exaltés par les révélations de Jésus. Ces derniers obligèrent tous ceux qui avaient suivi leur messie à consigner par écrit son histoire et ses faits occultes, donnant naissance aux Évangiles — reconnus et apocryphes. Arimathéos dut cacher une partie de la vérité à ses frères pour accomplir la mission que lui avait confiée Jésus.

Jésus avait révélé à Arimathéos l'emplacement de l'Île tournoyante, un Nexus d'une puissance rare, où il devait dissimuler le Graal. Avant de partir, le Faërim s'entoura d'une poignée de fidèles du Christ.

Leur périple devait les emmener loin de la Terre promise, où les Arcanes mineurs se disputaient encore les restes de Jésus. Leur bateau les porta à travers la Méditerranée, jusqu'au sud de la France où les compagnons du Graal se séparèrent. Marie Madeleine, une Selenim sauvée de l'Entropie par

l'amour du Christ — un sacrifice de Ka-Soleil important — débarqua dans cette région du monde. Elle était accompagnée par son frère, un Sans-repos du nom de Lazare disposant d'une importante réserve de Lune Noire.

L'errance d'Arimathéos s'arrêta sur l'île de Glastonbury, en Angleterre, où il transforma le Graal en mythe. Le Faërim y découvrit, selon les indications de Jésus, le chemin menant à l'Île tournoyante. Cette découverte accomplie, il dissimula la relique dans un endroit secret, une citadelle magique du nom de Karbonek, d'où le calice ne devait sortir que pour rejoindre ceux qui étaient dignes de le contempler.

Au terme de son voyage, Arimathéos comprit qu'il avait en fait été le premier quêteur du Graal, plus que le simple porteur de l'objet sacré. Comme lui avait indiqué le messie, tout être qui arrivera au terme du voyage se verrait accorder le privilège de contempler le Graal dans toute sa splendeur. Cette vision transmuta le Pentacle d'Arimathéos, faisant de lui l'un des sept Couronnés du Monde, le Roi Pêcheur — l'emblème de la douleur comme ultime introspection qui révèle le Nephilim à lui-même. Il laissa derrière lui un Ange du nom de Joséphé, qui resta à Glastonbury pour entretenir le mythe naissant du Graal. Des siècles plus tard, il découvrit les marches menant à Zakaï, les Terres lustrales, et en devint le gardien.

Les résurgences du Graal

D'abord secrète, l'existence du Graal se propagea à travers les sphères occultes. Elle fut mise en pleine lumière lors de l'épopée des Arthuriades, guerres occultes opposant la Force au Culte du Dragon. La possession du mythique Graal, dissimulé en Grande-Bretagne, devint l'enjeu de tous les combats. Mais cette lutte sans merci ne servit à rien, tous les prétendants au Graal étaient loin d'en être dignes. Seul l'un d'entre eux comprit les trois vertus nécessaires : la révélation de Galaad figea le combat et le fit entrer dans la légende.

L'épopée Arthurienne fut néanmoins favorable à l'exploration de Zakaï par les Kabbalistes. Bon nombre de Nephilim, persuadés d'y trouver le calice tant convoité, errèrent dans les plaines pures. Cette époque vit la découverte de l'empereur de ce monde, qui s'adapta aux aspirations des Immortels. Il se fit appeler le Roi Pêcheur, en mémoire d'Arimathéos, le premier visiteur de Zakaï, et devint ainsi l'une des étapes obligées pour tous ceux désirant trouver le Graal.

Beaucoup de Nephilim furent déçus par l'épopée des Arthuriades, ne comprenant pas où ils avaient échoué. Et il fallut attendre l'hérésie cathare pour voir resurgir le Graal.

Le Prince du Bateleur, comprenant le message d'universalité de Prométhée et de Jésus, guida des humains dans la quête du Graal. Mais l'intervention du Bâton, obnubilé par la recherche de la relique, empêcha la réussite pourtant proche du projet du Bateleur.

Le Graal surgit une fois encore de l'Histoire invisible avec le III[e] Reich. Après s'être assurée de la maîtrise politique et militaire de l'Europe, l'Allemagne nazie lança bien des projets visant à étendre cette mainmise sur l'occulte, dont celui de retrouver le Graal. Malgré les moyens mis en œuvre et les nombreuses informations spoliées aux vaincus, les nazis ne comprirent que trop tard qu'ils ne pourraient jamais le posséder, tant ils étaient éloignés spirituellement de l'essence même de la relique.

La quête

La quête du Graal n'est pas un jeu de piste occulte, mais plutôt une transformation de celui qui le cherche. Seuls les plus dignes peuvent entr'apercevoir le réceptacle de la Sapience mêlée de Prométhée et de Jésus, associé au voyage d'Arimathéos. C'est en comprenant leur sacrifice et en étant capable de se sacrifier pour une cause juste, mais incomprise, que le quêteur embrasse le message du Graal.

Note : *cette quête se distingue de celle menée par les Kabbalistes arborant Zakaï à la recherche du chemin menant à Kether. Le Graal présent dans ce monde magique n'est que le reflet de la relique, son pendant immatériel.*

Marie Madeleine

Marie Madeleine est un Selenim qui rencontra Jésus et en fut profondément changé. Elle a hérité de cette rencontre un amour sans borne pour les humains, qui la conduisit à vivre en marge des Selenim. Lors de la mort du Christ sur le Golgotha, elle recueillit, au pied de la croix, un peu de terre imbibée de sang. Cette relique allait lui permettre d'approfondir cet étrange sentiment que Jésus avait révélé en elle, en la sauvant de l'Entropie : la compassion.

Elle vit aujourd'hui recluse au cœur d'une immense masse rocheuse, au bord d'un à pic de plus de cent vingt mètres. Aux deux tiers de cette paroi, au-dessus d'une forêt de hêtres et de conifères, se trouve la grotte de la Sainte Beaume, qui jadis abrita un puissant effet-Dragon.

Marie Madeleine sort régulièrement de son antre pour se porter au secours de la population locale qui la vénère depuis des générations. Elle se nourrit de leur reconnaissance pour les « miracles » qu'elle accomplit et ne cherche pas à développer d'Imago. Elle entretient toujours le Noyau de Lazare qui l'assiste dans sa quête.

Elle est très attentive aux requêtes des acteurs occultes qui viennent la trouver, souvent étonnés par cette attitude de la part d'un Selenim. Toute discussion avec Marie Madeleine à propos du messie rallume dans ses yeux une étincelle en veille depuis longtemps. Elle ne cesse alors de flatter le portrait de cet être d'une grande tempérance et essaye de faire adopter ce point de vue à son auditoire. Par son attitude si dévouée, elle s'approche inconsciemment de la pureté des quêteurs du Graal.

Les Apprentis

Le Graal est Compassion.

La compassion s'apprend en allant à la rencontre des autres, en faisant totalement abnégation de son être. Le quêteur doit plonger au cœur des maux les plus terribles et côtoyer ceux qui souffrent dans leur essence même.

L'intégration de la compassion peut se faire de bien des manières tant la souffrance est grande en ces temps troublés de la Révélation. Quoi qu'il en soit, le quêteur doit vivre au milieu de la misère des sociétés des hommes pour en découvrir les répercussions sur le Ka-Soleil et leurs émotions.

Gains : les personnes aidées par le quêteur sont désormais ses Alliés. Ces derniers ne sont pas pris en compte par le niveau de Sociable de l'Immortel. À leur mort, ils sont automatiquement remplacés par des personnes qui furent les témoins de leur relation avec le quêteur. Mais ce n'est pas tout…

- Les Nephilim sont désormais insensibles à l'Ombre.
- Les Selenim voient leur Entropie réduite de deux « puces » en toutes circonstances.
- Les Ar-Kaïm voient la difficulté de tout test d'Instable diminuer d'un niveau.

Les Compagnons

Le Graal est souffrance.

Que ce soit celle de Prométhée devant l'incompréhension de ces frères, celle de Jésus torturé par les Arcanes mineurs ou bien celle du Roi Pécheur, la souffrance a marqué l'histoire du Graal. Tous se sont sacrifiés pour préserver la pureté du Graal. Cette abnégation est primordiale pour entrer en accord avec le Graal, pour se rapprocher de son essence mystique et pour découvrir son existence physique. Cette étape de la quête du Graal est la plus difficile, puisque le quêteur sera confronté à de multiples sources de souffrances, semblable à celles qu'il avait appréhendées alors qu'il n'était Apprenti. Le quêteur connaîtra de multiples souffrances, tant au niveau de son essence occulte que de la santé de son simulacre.

Le Compagnon doit :

- Comprendre les affres de la dégénérescence Ka, en s'intéressant à l'existence de Khaïba et de Narcose. L'Apprenti doit être au moins Assez Narcosé et Assez Enkhaïbaté.
- Côtoyer la souffrance des blessures infligées par l'Orichalque et les rituels des Arcanes mineurs. L'Apprenti a dû connaître au moins une blessure du métal honni. Le joueur doit préciser quelle part de l'historique de son personnage — un scénario joué avec les autres joueurs — celui-ci a oublié.

Gains : les Nephilim et les Ar-Kaïm sont désormais insensibles au Khaïba. Le niveau de cette Caractéristique sera désormais Pas Enkhaïbaté et aucun test ne l'impliquant ne peut être exigé du MJ. Les Selenim quant à eux considèrent les fantômes comme ayant un niveau de moins en Tourment que leur niveau réel. Cela peut conduire à considérer une de ces « créatures » comme n'ayant pas de niveau dans cette Caractéristique.

Les Maîtres

Le Graal est errance.

Aucun être n'est digne de posséder le Graal, seuls quelques-uns méritent de l'apercevoir, de recevoir les rayons bienfaisants de sa Sapience.

Après s'être montré digne et avoir prouvé sa dévotion envers sa quête, l'Immortel doit partir dans une errance sans but afin de comprendre qu'il ne pourra jamais posséder le Graal. À l'image de la fuite de Joseph d'Arimathie et des Saintes Femmes pour protéger le calice d'émeraude, comme les multiples aventures infécondes des chevaliers de la Table ronde ou encore dans la folie destructrice du III[e] Reich.

Au cours de cette période, le quêteur arpente le monde physique à la recherche du Graal. Puis son errance s'étend à l'astral, aux mondes de Kabbale et aux Royaumes.

Ce n'est que lorsqu'il a totalement perdu l'espoir de trouver le Graal que le Calice lui apparaît. Le Maître ignore alors qu'un Agarthien guide ses pas…

Ce n'est lorsqu'il aura totalement abandonné l'espoir de trouver le Graal, que le calice d'émeraude se révèlera à l'initié, lui ouvrant le chemin menant vers l'Agartha.

AHASVÉRUS

Ahasvérus, aussi appelé le Juif errant, est un Faërim maudit par Jésus. Les Évangiles racontent qu'il aurait refusé de céder sa place sur un banc au Messie, alors qu'il souhaitait s'y reposer lors de son chemin de croix. Ahasvérus était opposé à Jésus, principalement quant à la vulgarisation de la Kabbale. Le Christ, dans sa volonté sans borne de rallier le plus grand nombre d'Immortels dans son sillage, invoqua la Croix du pécheur, le Poids de la souffrance du pénitent, afin de changer l'attitude de cet incroyant. Cette créature devait hanter Ahasvérus jusqu'à ce qu'il comprenne les paroles de Jésus. Cet acte n'est pas le fait d'une simple vengeance de la part de Jésus, mais s'inscrivait dans le projet du Graal, qu'il avait déjà esquissé avec Arimathéos. Ahasvérus devint le symbole de l'errance de tous ceux qui veulent découvrir le Graal. Jésus savait qu'il sacrifiait ainsi l'un de ses frères.

Ahasvérus ne pourra se débarrasser de ce fardeau qu'une fois qu'il aura embrassé les théories du messie. Il erre actuellement entre les mondes de Kabbale, qu'il espère comprendre, et les lieux marqués par la présence de Jésus. Il s'intéresse depuis peu aux Akasha, espérant ainsi trouver le chemin de la Jérusalem céleste pour y expier ses actes passés.

LA CROIX DU PÉCHEUR, LE POIDS DE LA SOUFFRANCE DU PÉNITENT

Élément : *Terre.*
Sephirah : *Binah.*
Monde : *Zakaï.*
Contrat : *Assez Difficile.*

Cette Invocation appelle un homme vêtu d'une toge romaine, qui désigne la victime, son bras tendu vers l'avant, le pouce baissé. La cible ressent un lourd poids sur ses épaules — causé par l'apparition d'une croix de bois, visible uniquement en Vision-Ka. Lorsqu'elle se pose sur sa victime, elle s'empare un instant de son esprit et l'oblige à se lancer dans une quête — spirituelle ou matérielle — dont la difficulté et la durée varient selon le sacrifice de « puces » de Ka effectué par le Kabbaliste.

- *Pour une « puce » de Ka : rendre un service — a priori sans danger mortel — à l'Arcane de la Justice ; punir un profane d'un crime grave ; etc.*
- *Pour deux « puces » de Ka : mettre un tablier de franc-maçon sur l'astre lunaire ; aller parler au dalaï-lama des Immortels ; etc.*
- *Pour trois « puces » de Ka : travailler activement à une compréhension mutuelle et partagée entre Nephilim et Templiers ; trouver une définition juste de Sapience ou d'Agartha ; etc.*

La victime est inconsciente de sa malédiction, même si on la lui explique d'une façon claire. Elle est persuadée du bien fondé de sa quête et n'aura de cesse de se consacrer uniquement à son aboutissement.

Gains : les Nephilim deviennent insensibles à l'Orichalque. Les Ar-Kaïm deviennent stables : plus aucun test d'Instable ne peut leur être demandé. Les Selenim ne sont plus sensibles à l'Entropie.

Les Agarthiens

La vision du Graal est d'une telle splendeur que le quêteur n'aura de cesse de vouloir le contempler une nouvelle fois. Sa seule chance d'assister une nouvelle fois à l'apparition du Calice est d'être à côté d'un quêteur arrivé au bout de sa quête. C'est pourquoi ces Agarthiens tentent de guider leurs frères sur les voies du Graal. Mais cette prise de position est dangereuse, car elle pourrait empêcher le quêteur de devenir digne du Graal.

Les ennemis, les Templiers du Graal

Le Bâton s'est très rapidement accaparé le mythe du Graal, principalement comme un mirage permettant de recruter de jeunes nobles en quête d'aventures mystiques, mais aussi de s'assurer le soutien des puissances militaires de l'époque médiévale.

Très vite, le Temple semble abandonner la recherche du Graal pour s'adonner pleinement au Grand Plan. Le Temple du Graal existe encore de nos jours, mais ses moyens sont trop limités pour tenter la moindre action. Ses membres se contentent d'observer et d'écouter toutes les affaires ayant trait, de près ou de loin, à la coupe d'émeraude.

Cette attitude, assez singulière, n'était en fait qu'une manœuvre de diversion visant à taire l'intérêt des fidèles de Tubalcaan pour le Graal. Une obédience secrète se développa au sein de l'Arcane mineur, qui mit tout en œuvre pour suivre la piste du calice depuis son départ de Jérusalem. G y voyait là le moyen subtil de doubler les adversaires occultes du Bâton et la certitude de n'employer que des éléments fiables pour réaliser cette mission.

Les Templiers du Graal utilisent la logistique de leur bailliage pour mener à bien leurs recherches sur le Graal. Ces Manteaux Blancs ont déjà pleinement intégré la première vertu, celle de la chevalerie, et commencent à aborder la notion de la souffrance, à travers leur abnégation sans borne envers le Bâton. Ils sont persuadés qu'un jour ils posséderont le Graal et cette attitude orgueilleuse leur interdit de mener la quête à son terme.

HARMONIA MUNDI

Le but des Poursuivants est de retrouver l'Axis Mundi, généralement en ralentissant Atalante suffisamment longtemps pour percevoir son influence. Pour celui qui réussit, c'est un nouveau monde qui s'offre à lui.

HISTOIRE INVISIBLE

Aux temps bénis, alors qu'elle parcourait inlassablement le monde, à la lisière des Éthers, Atalante saisit l'existence d'un axe autour duquel tournent les Champs magiques : l'Axis Mundi. Elle se lança alors à sa rencontre. Auparavant, elle dut défaire en duel son gardien, une puissante créature magique qu'elle baptisa Kalidon. La créature fut domptée et accompagna désormais l'Atalante. Cette dernière décida de dissimuler l'axe aux yeux de ses frères. Désormais, sa course avait un but : troubler les Champs magiques pour qu'il soit impossible de localiser l'Axis Mundi et de percer son secret.

Atalante traça pourtant un sentier sinueux qui pouvait mener à elle, au terme d'une quête mettant à l'épreuve la Sapience du Poursuivant. Elle se révéla ainsi, fugitivement, à quelques Kaïm qu'elle jugeait dignes d'accomplir sa quête. Subjugués, ceux-ci se lancèrent à sa poursuite. D'abord, ils ne comprirent pas les véritables intentions d'Atalante — ils ne cherchaient qu'à la retrouver pour l'apercevoir encore. Peu à peu, ils comprirent que derrière sa course se cachait un important secret. Si la fugitive parcourait sans cesse les Champs magiques, semant troubles et perturbations derrière elle, c'était pour dissimuler l'un des plus grands trésors occultes de la Terre. Ils cherchèrent par tous les moyens à stopper sa course, durant quelque bref instant qui leur permettrait d'entrevoir l'Harmonia Mundi et de s'y fondre. Ils remarquèrent alors que les jardins atlantes, où était cultivé le Ka-Soleil, attiraient invariablement l'Atalante. Elle s'y arrêta même une fois, stoppée par les vibrations magiques des Champs solaires. Les Poursuivants se mêlèrent alors au Sentier d'Or.

La Chute mit fin à leurs espoirs. Alors que le Continent sombrait dans les flots, ils virent la fugitive paralysée par la douleur et Kalidon, rendu fou par l'Orichalque, se jeter sur elle. Atalante parvint à échapper à son assaillant et dut reprendre sa course effrénée, sans jamais plus s'arrêter, de peur de subir la morsure de la bête.

Les Poursuivants s'introduisirent dans l'un des jardins les plus secrets d'Atlantide. Ils y dérobèrent des Fruits d'Or, les Hespérides, issus des expériences des Danseurs de la Roue Solaire. Ces sphères végétales de Ka-Soleil furent utilisées comme réceptacles de la Sapience des Poursuivants. Ces derniers craignaient que la Chute n'efface certains de leurs souvenirs. Ils confièrent les Fruits d'Or au plus puissant d'entre eux, Donimo, qui succomba à la tentation et voulut les dévorer. Alors les fruits épargnés furent dispersés aux cardinaux du monde.

Les Poursuivants, devenus Nephilim, devaient reprendre la quête depuis le début. Ils se lancèrent à la quête des Fruits d'Or dispersés. Ils participèrent à la construction d'Hyperborée et utilisèrent les Hespérides pour y attirer Atalante. Malgré leur échec, ils continuèrent sur leur lancée et ils réalisèrent des arrangements floraux uniques qui se mêlaient au Ka-Soleil. Des jardins suspendus de Babylone aux folies du XVIIIe siècle, leurs œuvres marquèrent l'histoire. Mais il ne s'agissait pour eux que d'une étape. La révélation devait venir d'Atalante.

En 1999, les Poursuivants apprirent que l'un d'entre eux, le plus avancé sur la quête, avait enfin réussi. Ivo le Magnifique avait pu rencontrer l'Atalante, percer le secret du monde et plonger dans l'Harmonia Mundi. Sa réussite relança la quête de ses frères.

LA QUÊTE

Dans cette quête, l'Immortel poursuit ce qui, par nature, ne peut être attrapé : il doit capturer l'Atalante. Il lui faut d'abord parvenir à la comprendre. Pour cela, il écume les lieux de Sapience à la recherche de grimoires qui parlent d'elle, de son voyage et de son enseignement. Il se plonge dans les écrits des initiés et s'approprie leur Sapience dans l'espoir de la rencontrer enfin.

À la fin de ce premier périple, il comprend que sa quête ne fait que débuter. Il se lance alors dans un nouveau voyage. Porté par le sillage de l'Atalante, il découvre des lieux étranges. Il doit parvenir à s'introduire dans un jardin des Hespérides et voler un Fruit d'Or. Alors, il peut s'arrêter sur le bord de la route et bâtir son propre refuge. Il lui faut devenir architecte et jardinier, jouer avec les fleurs et les vents afin d'attirer l'Atalante. Dans la tourmente de la révélation, il

L'AXIS MUNDI

Les treize Maisons sont organisées en cercle autour du système solaire. Elles influencent la Terre. L'Axis Mundi est le centre autour duquel elles gravitent ; il est l'axe par lequel les influences stellaires rejoignent le centre de la Terre afin de la marquer. Par sa course autour du monde, en frôlant les Éthers, Atalante crée d'importantes perturbations qui dissimulent l'Axis Mundi aux yeux des Nephilim.

L'être qui se plonge au cœur de l'Axis Mundi est au centre des treize Maisons. Il peut alors se fondre en lui et comprendre les plus grands secrets du monde : l'ordonnancement des Maisons et leur influence sur la Terre et les planètes.

doit encore trouver son chemin. Enfin, libéré des entraves du simulacre, il peut s'envoler vers l'Harmonia Mundi. Au-delà des vents, il peut saisir la mécanique céleste, le ballet des Éthers.

Les Apprentis

À cette première étape, le nom d'Atalante résonne aux oreilles du quêteur comme une douce musique. Cherchant à en savoir plus, il parcourt le monde à la recherche de la fugitive, s'arrêtant en de nombreux endroits, dévoilant les énigmes, déchiffrant les emblèmes hiéroglyphiques.

Cette étape est très poétique, le quêteur tombe amoureux d'une icône. Sans doute n'a-t-il commencé à s'y intéresser que par curiosité. Mais rapidement, l'image de la fugitive le hante, l'obsède, et il délaisse ses autres travaux occultes. Percer le mystère de l'Atalante est pour lui une priorité.

Le quêteur doit chercher dans les bibliothèques, sur les monuments, toute trace de l'Atalante. Il apprend alors l'existence d'autres Poursuivants. Souvent, il trouve réconfort dans l'Alchimie, dont les processus apaisent sa passion. Certains se cloîtrent alors dans leur laboratoire et perdent tout espoir de croiser la route d'Atalante. Un jour, le quêteur a l'occasion d'apercevoir la fugitive. Bercé par le sillage magique d'Atalante, son Ka vibre, durant un court instant, au rythme de l'Harmonia Mundi. Il se trouve alors au-dessus du gouffre des Éthers et une sensation de vide infini l'envahit.

L'Apprenti doit comprendre :

- que la fascination qu'il éprouvait est de l'attirance pour un prodigieux secret gardé par une Figure du Glorieux Alliage, l'Atalante ;
- qu'il est possible d'attraper la fugitive.

Gains : le quêteur acquiert un sens intuitif du déplacement de la fugitive. Sans jamais pouvoir la localiser précisément, il est capable de discerner le sillage magique qu'elle laisse derrière elle, ce vent magique dans lequel est caché Kalidon et qui trouble les Champs magiques. Les coûts de développement en PdA pour l'Alchimie sont réduits de moitié pour le quêteur.

Les Compagnons

Après avoir découvert la raison de sa Fulgurance amoureuse, le Nephilim doit se lancer dans une nouvelle quête. Généralement, il connaît suffisamment bien l'histoire de la fugitive pour comprendre que les Fruits d'Or ont un rôle important dans la réussite de sa quête. Réceptacles du savoir des premiers Poursuivants, ils peuvent lui permettre de capturer la fugitive assez longtemps pour percer son secret. L'Immortel se lance donc à la recherche de ces fruits. Sa quête le mène dans nombre d'endroits insolites. Car les Fruits d'Or ont une influence certaine sur leur environnement. Véritables noyaux de Ka-Soleil, ils entrent en résonance avec celui des hommes qui les entourent et avec l'astral. Ils créent alors un véritable écrin magique. Souvent, ce dernier se manifeste par un jardin chaotique où poussent des arbres aux fruits dorés, véritables enfants du Fruit d'Or. S'ils n'ont pas les pouvoirs magiques de leur père, ces fruits peuvent être utilisés pour créer des élixirs alchimiques. Autrement, ils permettent aux humains d'accéder directement à certains savoirs ésotériques. Les fruits dorés renferment en eux, comme des pépins, certains concepts véhiculés dans l'Eïdos. *L'Incunable Souveraineté*, à Paris, et la taverne *Locus terrenus*, à Prague, cachent un de ces jardins. La taverne est justement réputée parmi les Adoptés du Jugement pour son cidre d'or, seul alcool pouvant plonger le Pentacle dans l'hébétude.

À cette étape, le Poursuivant doit se plonger dans ces univers créés par le Fruit d'Or, il doit déjouer les pièges de l'écrin et savoir distinguer le Fruit d'Or des fruits dorés. Alors il doit être prudent. La tentation est grande de s'abreuver directement à la source du fruit. Mais en succombant, le Poursuivant perd toute chance de rencontrer Atalante. Aveuglé et hébété, il lui est impossible de percevoir le fin vent magique qui trace le sillage de la fugitive. Seuls les Poursuivants maîtres d'eux-mêmes peuvent résister à la tentation de l'ivresse cidrique.

Le Compagnon Poursuivant a :
- compris qu'il lui fallait un Fruit d'Or ;
- construit un jardin avec un Fruit d'Or découvert dans un écrin ou volé à un autre Poursuivant — la Lune Noire interdit cette étape ;
- compris que son nouveau fruit devait être cueilli.

Note : *toute personne qui cueille le Fruit d'Or d'un autre Poursuivant détruit le jardin où il se trouve. Tout être se trouvant en ce lieu à ce moment est tué.*

Gains : la Compétence occulte Atalante et les Traditions Plans subtils sont égales au niveau de la quête sans qu'aucun PdA y soit investi. S'il avait déjà « acheté » des niveaux de cette Compétence occulte, il les récupère pour les dépenser à nouveau.

Les Maîtres

Après avoir récupéré le Fruit d'Or, le Poursuivant doit le planter de nouveau, afin qu'il donne naissance à un nouvel écrin. Mais cette fois, l'Immortel, se faisant jardinier, façonne le chaos végétal. Son but : en faire un piège pour Atalante, une cage qui la ralentira et qui lui permettra alors de s'abreuver à sa Sapience. Cette dernière étape force le quêteur à se trouver un havre dans lequel il peut bâtir son jardin. Souvent, il doit faire appel à des jardiniers humains et intégrer le jardin des Hespérides dans un ensemble floral plus vaste et moins occulte. Ce faisant, il évite d'attirer l'attention de groupes ésotériques qui pourraient troubler son œuvre.

Pour ses frères, le quêteur est mystérieux. Il doit aussi se cacher des autres Poursuivants, car ils cherchent souvent à le rencontrer, croyant qu'il détient un enseignement dont ils peuvent bénéficier. Il n'est donc pas rare que le quêteur se dissimule derrière une société secrète humaine créée de toutes pièces. Les risques de trahison existent toujours, mais ils sont moins grands que celui de rompre l'harmonie du jardin par des recherches occultes. Pour les cas les plus graves, le Poursuivant se lie parfois à un effet-Dragon, ou à une créature de Kabbale, qui a la charge de protéger le jardin, coûte que coûte.

Parallèlement, il doit se préparer à la lutte terrible qui va l'opposer à Kalidon. Il lui faut mettre au point une stratégie subtile lui permettant de vaincre la créature sans détruire son jardin. Il n'est donc pas rare de voir le quêteur se lancer dans la dracomachie, le combat sacré contre les effets-Dragon, ou rejoindre la Force. Contraint de délaisser son jardin un temps, il le confie à la vigilance d'humains de confiance. Lorsqu'il revient, il est souvent accompagné de créatures magiques capables de s'intégrer dans son jardin.

Ce n'est qu'après la défaite de Kalidon que le Poursuivant peut se tranquilliser. Il sait que l'Atalante est là, dans son jardin.

Le Maître a :
- planté son Fruit d'Or ;
- défait le Kalidon — c'est un effet-Dragon Très Puissant capable de générer les perturbations d'une Narcose — ;
- peuplé son jardin de créatures de Ka.

Gains : le quêteur peut amadouer les effets-Dragon et les créatures de Kabbale en confrontant son Ka dominant au niveau de Puissant ou de Difficile. Ce test est décalé d'un niveau en faveur du quêteur. De plus, la Compétence Art (Architecture) passe à Maître.

Les Agarthiens

Mais dans la tourmente de son sillage, il doit se diriger en aveugle pour retrouver l'Atalante. Seule une connaissance intuitive de l'architecture de son œuvre et une confiance totale peuvent lui permettre de réussir. Enfin, il peut rejoindre l'Atalante. Dans l'œil du cyclone, le monde lui paraît étrangement calme, figé. En un instant, il aperçoit l'Axis Mundi. Alors, libéré du simulacre, le quêteur peut suivre le tracé ésotérique et fusionner avec le cœur des influences stellaires. Il a rejoint l'Harmonia Mundi, il a compris la nature de la Terre…

Le quêteur qui rejoint Atalante et ne la regarde pas perd son simulacre mais atteint l'Agartha. S'il la contemple, il périt.

Les ennemis

Donimo

Après son échec à conserver les Fruits d'Or durant la Chute, Donimo fut rejeté de ses frères, certains allant même jusqu'à le pourchasser pour se venger. Il erra à travers les siècles, désabusé et aigri. Malgré tout, il tenta de faire partager sa fulgurance pour Atalante aux humains et aux Nephilim. Sous l'identité de Michael Maïer, il publia l'*Atalanta Fugiens*, un recueil alchimique parsemé de références et d'indices sur la gardienne de l'Axis Mundi. Un jour, il décida de consommer sa déchéance et il devint un Selenim. Il se construisit un Royaume ressemblant trait pour trait à l'un des jardins atlantes originels et le peupla de créature difforme et dangereuse. Son but était de capturer l'Atalante dans son Royaume. Pour ce faire, il avait besoin d'un Fruit d'Or. Mais arrivé dans son domaine maudit, le fruit ne donna pas naissance au jardin des Hespérides. Donimo fut obligé de vider le fruit de sa substance pour y parvenir. Rongé sans cesse par la Lune Noire, le jardin se fana et Donimo fut obligé de l'alimenter continuellement en Fruits d'Or.

Depuis, les émissaires de Donimo, des Entités, surveillent inlassablement les Poursuivants. Ils attendent que l'Immortel avance sur sa quête pour lui dérober le Fruit d'Or qu'il se sera procuré. Ils n'hésitent pas à ravager les jardins des Hespérides, à tuer ceux qui gardent le Fruit d'Or.

LORELEÏ

L'une des premières Pousuivantes, Loreleï la Sirène parcourut longtemps le monde à la recherche d'un Fruit d'Or. Durant ses pérégrinations, elle devint une légende pour les siens et les humains. Elle réalisa son but en aidant le héros Siegfried à combattre le dragon Fafnir. Dans l'antre du monstre déchu, elle trouva enfin l'un des Fruits d'Or. Malgré son expérience et son savoir, elle consomma son Fruit. Elle sombra dans une profonde léthargie, bercée par les songes de son ivresse. Ainsi les siècles passèrent, parfois, elle s'éveillait et construisait alors son jardin, dans les profondeurs des grottes du lac de Constance. Un jour pourtant, elle reçut la visite de Moor poursuivie par le Prince du Diable. Vieille amie, la Princesse fut accueillie par Loreleï. Elle l'hébergea un temps, puis Moor repartit. Alors vint Shaïtan, le Prince diabolique. Il fit subir mille tourments à Loreleï. Torturée et encore affaiblie par sa torpeur séculaire, Loreleï sombra dans le Khaïba. Depuis lors, environnée d'effets Dragon, elle enfle dans sa grotte, se transformant peu à peu en baleine monstrueuse.

Loreleï a échoué dans sa quête — sans doute ne l'a-t-elle même pas compris. Elle reste cependant une formidable source de Sapience pour tout Nephilim. Loreleï a rencontré les plus puissants Immortels et a beaucoup appris d'eux. Elle en sait énormément sur Atalante et les premiers Poursuivants. Pour tout quêteur, elle devient un mentor. Dangereuse parfois — avec un côté maternel effrayant —, elle sait pourtant enseigner aux Poursuivants les fondements de leur quête.

SANKORÉ

Phare du savoir en Afrique au Moyen-Âge, l'université de Sankoré n'est aujourd'hui qu'une ombre sur le sol et le souvenir de temps glorieux. Mais dans les secrets chthoniens s'étend encore une impressionnante bibliothèque occulte. Fermée par deux portes de bois, gravées de symboles arabes et énochéens, Sankoré accueille encore quelques initiés. La ville où elle se trouve, Tombouctou, est sous la domination des Touaregs. Il faut donc d'abord traiter avec eux afin d'accéder à la bibliothèque. Et l'entreprise peut s'avérer difficile, d'autant plus que les Touaregs sont en guerre contre les Assassins — des Manteaux Rouges. Ici, la lutte est ouverte, point de conflit occulte et larvé : c'est par les armes que les factions cherchent à vaincre. Aussi le quêteur doit-il remplir de nombreuses épreuves pour échapper aux Assassins et gagner la confiance des Touaregs.

Les rues de Tombouctou forment un motif complexe que le quêteur aura tout loisir de percer. Issu d'un projet de l'Étoile, il y a quelque mille cinq cents ans, le schéma urbain complexe de la ville avait pour but de canaliser les énergies en provenance des Éthers, via le Pentacle d'un Kaïm dissous dans la cité. Si le projet fut un échec, il reste de nombreuses influences élémentaires. Celles-ci peuvent aider le quêteur en provoquant quelques petits incidents magiques. Surtout, en suivant l'écheveau magique en Vision-Ka, l'Immortel peut découvrir que les Champs magiques forment une spirale autour de l'ancienne université de Sankoré. Il lui reste ensuite à découvrir le passage souterrain secret qui mène à la bibliothèque. Alors, l'Immortel peut consulter une masse impressionnante d'ouvrages occultes arabes et musulmans. Des commentaires secrets de quelque soufi initié sur une sourate du Coran aux poèmes mystiques d'un sage perse, en passant par de nombreux textes originaux sur l'Alchimie. Quelques focus, rédigés par les premiers Alchimistes, peuvent en apprendre beaucoup sur la fondation de la troisième Science occulte. Il est aussi possible de retrouver les notes d'un Adepte, ou celles d'Aloysius, un Poursuivant, avant qu'il ne fonde son jardin dans le Sahara. De nos jours, il n'en reste qu'une rose des sables perdue dans le désert alors qu'Aloysius a échoué dans son combat contre Kalidon. Retrouvée, la rose permet néanmoins au quêteur une grande avancée dans sa quête. En son cœur, elle contient un Fruit d'Or desséché. Mais en le récupérant et en le nourrissant d'eau alchimique, il est possible de lui rendre sa vigueur. Pour cela, l'Immortel doit étudier le Ka-Soleil.

Pour ses anciens frères, Donimo est une véritable épine dans le pied. Certains rêvent de le dissoudre dans les Champs magiques. Mais avant, ils devront composer avec Pandora. Cette Faërim, Adoptée de la Tempérance, et elle-même Poursuivante, a juré de ne reprendre sa quête que lorsqu'elle aura remis Donimo dans le « droit chemin ». Sans être véritablement violente, elle fera usage de ses pouvoirs magiques étendus afin d'empêcher quiconque de menacer Donimo.

Les Discordiens

Regroupement récent de disciples d'Atalante, les Discordiens s'opposent aux Poursuivants — qu'ils voient les Poursuivants comme d'ambitieux opportunistes et non comme des fidèles de la fugitive.

Obéissants aux ordres de la fugitive, laissés dans les Champs magiques à leur intention, ils s'assurent que l'Axis Mundi ne soit jamais repéré. Ils luttent ardemment contre toutes les factions qui tentent de cartographier les Champs magiques ou d'instaurer un certain immobilisme. Ces Nephilim sont encore fort mystérieux. Ils disposent d'Habitus qui les rendent capables de se dissimuler dans les Champs magiques, de lancer de brèves mais redoutables tempêtes élémentaires, détraquant les outils de la Roue de Fortune et empêchant de faire usage de toute Science occulte.

Depuis quelques années, une crainte — sans aucun fondement — s'est emparée des Poursuivants les plus anciens : et si Ivo, le premier d'entre eux à avoir dévoilé l'Axis Mundi, était derrière les Discordiens, empêchant ainsi quiconque d'accomplir la quête ?

LE GOLEM

HISTOIRE INVISIBLE

L'idée de créer un être de matière animée accompagnait déjà les Kaïm. Il fallut pourtant attendre l'avènement de l'Alchimie pour qu'enfin les Nephilim possédassent un corpus de règles et de recettes pour créer un golem. Malheureusement, les expériences restèrent dangereuses. La Spagyrie, malgré son incroyable efficacité dans la création d'artefacts et de constructs, ne pouvait éveiller les Éléments d'une statue d'argile pour lui conférer la conscience. Dans la majorité des cas, le golem ainsi créé échappait à tout ordre et provoquait la destruction de son créateur. Pourtant, les recherches continuèrent.

La parution d'un ouvrage de Raymond Lulle changea la donne. En 1292 parut l'*Ars Magna*, l'auteur y développait une thèse originale et un brin hérétique. Il tentait de concilier, certes les religions du Livre, mais surtout la Kabbale et l'Alchimie. Au cœur des deux Sciences occultes se trouvait le Verbe, la puissance de l'Énochéen. Intéressés par les perspectives d'une telle philosophie, des Spagyristes utilisèrent des Invocations pour discipliner des golem, introduisant ainsi un rite proche du Contrat.

Malheureusement, ces recherches n'aboutirent jamais. La majorité des quêteurs voyaient d'un très mauvais œil l'introduction d'une donnée extérieure à la Spagyrie. Parmi ceux qui s'obstinèrent, peu furent capables d'appréhender l'Alchimie et la Kabbale au niveau suffisant pour réussir. Beaucoup périrent sous les coups d'un être sans âme. La théorie de Raymond Lulle semblait mener à l'impasse. Pourtant, les recherches de Nephilim exaltés bouleversèrent la quête du golem.

À la fin du XVI^e^ siècle, au sein de la communauté juive de Prague, un quêteur changea radicalement de point de vue. Selon Rabbi Loew, le Nephilim devait d'abord s'imprégner de la philosophie de la Kabbale avant de s'attaquer à la forme du golem. C'est en étudiant des créatures de Kabbale, leur symbolisme et leur lien avec l'Unique, que le quêteur pouvait saisir les tenants et les aboutissants de la naissance d'un golem. Ce n'est qu'après cette étude préliminaire que le quêteur pouvait se lancer dans l'Alchimie et son pendant matérialiste, la Spagyrie. Il suivait alors les formules de transmutation consacrées, mais y ajoutait des *zirufim*, fragments de rituels de Kabbale. Finalement, seul le travail opératoire relevait encore de la Spagyrie, l'ensemble du symbolisme et du phrasé était emprunté aux pratiques en cours parmi les Kabbalistes juifs. L'hébreu, langue humaine la plus proche de l'Énochéen, servait alors à dissimuler la réalité magique des rites.

Les travaux de Rabbi Loew inquiétèrent les Alchimistes praguois. La rumeur de ses expériences parvint jusqu'à l'empereur Rodolphe II et à son mentor, le Lion Vert. Rabbi Loew et ses disciples furent sommés de se présenter à la cour impériale et de faire la preuve de l'avancée de leurs travaux. Ainsi, le 16 juin 1592, devant l'assistance ébahie, les quêteurs parvinrent à construire un golem selon les règles de la Spagyrie. À la fin de son exposé, Rabbi Loew dissipa l'esprit du golem d'un geste et la créature redevint une masse informe de matière. Alors, les quêteurs ne furent plus inquiétés et purent poursuivre leurs études jusqu'à des sommets jamais égalés depuis. D'après la Tradition, l'ensemble de leurs connaissances venait d'un mystérieux traité, le *Sepher Yezira* ou *Livre de la Création*. En 1609, Rabbi Loew disparut. Nul ne sut ce qu'il advint de lui. Ses disciples clament encore, qu'ayant atteint l'Agartha, il n'avait plus besoin de son enveloppe de chair… Selon d'autres, il procéda à un suicide rituel afin de s'incarner dans l'un de ses golem car à la fin de sa vie, lui et ses disciples travaillaient sur la possibilité de faire du golem un réceptacle parfait pour le Pentacle, une Stase mobile… Le mécanisme était sans doute fort complexe et les disciples ne purent jamais égaler la maîtrise de leur mentor. Malgré leur acharnement, le secret de Rabbi Loew se perdit.

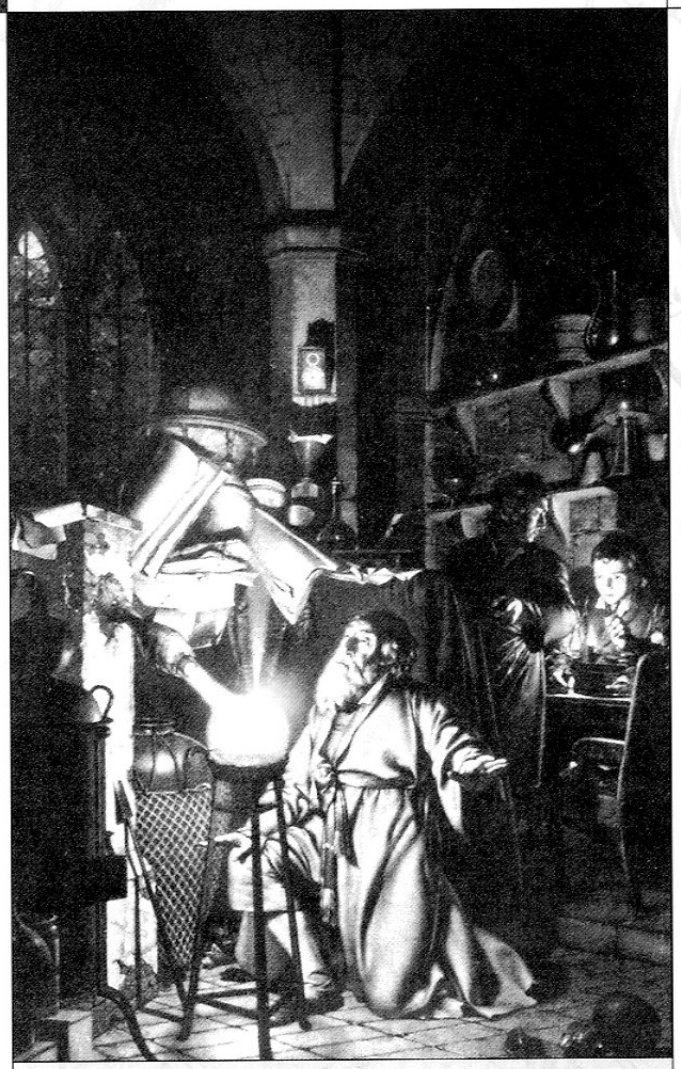
Au travers des siècles, les secrets de fabrication des golem perdurèrent. Les Nephilim devenaient même capables de créer des automates complexes. Malheureusement, le souffle que Rabbi Loew avait été capable de confier à ses créatures manquait toujours.

LA QUÊTE

Quoi de plus flamboyant qu'une quête destinée à donner vie ? Le quêteur cherche à créer une créature non pas à son image, mais qui opère la synthèse parfaite entre énergie élémentaire et corps physique. Hélas, le danger est grand de voir son « fils » se retourner contre soi. La création du golem est l'une des entreprises les plus dangereuses qu'un Nephilim puisse entreprendre. Créer un être à part entière, c'est accepter de lui donner une liberté qui peut parfois s'avérer fatale pour le créateur.

La quête du golem est fort proche de la Kabbale et de l'Alchimie. Elle en est paradoxalement très éloignée aussi. L'Alchimiste cherche à créer un double sublimé de lui-même par le biais de son laboratoire. Le Kabbaliste cherche à rencontrer l'Unique. Le Spagyriste lui, cherche à donner naissance à un être. D'une certaine manière, il est à la recherche de la fertilité. En comprenant les mécanismes de la fusion des Éléments avec la matière, la naissance d'une vie complète et nouvelle, à partir d'un corps et d'une conscience, le quêteur se place au sommet des forces vives de la Terre. Il devient maître de l'un des principes essentiels du monde, celui de la Vie.

Cependant, certains quêteurs espèrent aussi se libérer des chaînes du simulacre. Le golem est destiné à leur servir de véhicule. Ceux-là refusent de côtoyer le Ka d'une créature par nature totalement étrangère à eux-mêmes. Malheureusement, aussi puissante la fusion du Pentacle et du golem soit-



elle, le Nephilim s'enferme lui-même dans une prison inexpugnable. Tout comme le Selenim, il est condamné à errer sur la Terre, avec la même forme. Contrairement aux apparences, il s'est éloigné d'Agartha parce qu'il a fermé les yeux devant la richesse de la révélation que le golem lui proposait : le mystère de la création.

Les étapes

Les Apprentis

Durant cette première étape, le quêteur n'est guère différent des Kabbalistes. Du moins au premier abord. Car, en réalité, il s'inquiète peu des mondes de Kabbale. L'Arbre de Vie lui-même n'est pour lui que le réceptacle d'une multitude de consciences qu'il doit trier avant de faire son choix. Le quêteur est fasciné par les rapports entre le Kabbaliste et les créatures que celui-ci invoque. Il devient un maître dans l'art de négocier les Contrats. Il s'intéresse à la mentalité de ces êtres, bien au-delà de ses frères. Le quêteur doit aussi nouer des liens très étroits avec l'une des créatures. En créant cette relation privilégiée, il goûte au rapport qu'il doit établir avec sa création future. Il apprend ainsi à gérer sa future rencontre avec un être à la puissance phénoménale et au comportement enfantin. De même, il étudie très précisément les différentes étapes du rituel d'invocation. Il ne s'agit pas pour lui de le maîtriser mais d'établir une charte afin de pouvoir en extraire certains passages essentiels, les *zirufim*. Ce sont ces fragments de rites que le quêteur utilisera pour fabriquer son golem. Sans ouvrir une porte complète vers les mondes de Kabbale, ils permettront d'attirer l'essence même de l'une des créatures et de l'enfermer dans le golem afin de la fusionner à son cœur — la Pierre de Vie — qui abrite sa force vive et sa conscience. Les rites pratiqués par le quêteur sont très proches de ceux des kabbalistes humains. Car pour fixer ses *zirufim*, le Nephilim dispose d'un *corpus* édicté par les rabbins ésotéristes. Il n'a plus qu'à opérer certaines permutations afin de rendre à ces formules hébraïques leur valeur magique. Le quêteur sacrifie ainsi une grande partie de son temps au jeu de la translittération, de la guématrie et autres pratiques ésotériques. Pour les profanes, il est assurément un mystique de la kabbale humaine. Pour ses frères, il est un des leurs qui s'est perdu dans la Sapience de la religion juive. Et pourtant, inlassablement, le quêteur permute les mots et fusionne les sens afin de donner vie aux *zirufim*.

Enfin, le quêteur s'intéresse à l'un des plus grands mystères de la Kabbale : le *Shem Hameforash*, le Vrai Nom de l'Unique ou, plus prosaïquement, celui du gardien de la Kether, l'Énigme que tant de lecteurs assidus du *Zohar* ont tenté de percer. Porté par d'autres intérêts, il est rare de rencontrer des Kabbalistes autres que ceux qui maîtrisent les Clefs cherchant à dévoiler ce nom sacré. Les rumeurs sur les pouvoirs de ce nom bercent l'oreille des quêteurs. Le détenteur du *Shem Hameforash* est capable de soumettre toutes les créatures de Kabbale à sa volonté. Il lui suffit de le prononcer pour écarter toute menace. En forgeant une chaîne dont chaque maille porte le Nom, il peut réduire toute créature de Kabbale en esclavage. La révélation du *Shem Hameforash* au quêteur lui permet de lier définitivement le golem à sa personne. Mais surtout, le souffle divin contenu dans le Nom permet à la créature de s'animer alors que l'esprit fusionne avec le corps.

Les Apprentis ont déduit du Zohar les *zirufim* et ont sacrifié toutes leurs Compétences de Clefs après les avoir achetés avec des PdA — qui sont perdus !

Gains : l'Apprenti connaît le *Shem Hameforash* et peut commander à toutes les créatures de Kabbale en confrontant son Ka dominant à leur Contrat.

Les **Compagnons**

Après s'être familiarisé avec la Kabbale, le quêteur peut enfin aborder l'Alchimie. Il doit pourtant prendre garde à ne jamais renier son enseignement passé. Pour ce faire, il doit rester sourd aux injonctions des Alchimistes qui nient toute valeur spirituelle à la Kabbale. Au contraire, le quêteur doit profiter de l'apport des *zirufim* dans sa pratique. Les Formules doivent céder aux Invocations. C'est une étape délicate pour le quêteur. Il sait que si les Alchimistes venaient à apprendre ses objectifs, il serait exclu de leur communauté. Nul maître n'aurait plus alors le droit de lui apprendre à utiliser un laboratoire.

Durant les premières années, le quêteur se doit donc d'adopter un profil bas. Véritable espion infiltré chez l'ennemi, il veille à ne pas attirer l'attention. Le plus souvent, il se retire dans son laboratoire ou participe aux recherches d'un Spagyriste de renom. Par la suite, lorsqu'il a suffisamment de connaissances, il peut entamer ses véritables expériences. Il se lance alors pleinement dans la construction d'un golem. Pour cela, il doit retrouver d'anciennes formules détenues par quelques initiés de haut rang. Il lui faudra négocier avec eux ou dérober leur bien précieux. Dans le secret de son laboratoire, le quêteur reproduit alors le travail opératoire des Formules. Mais il s'essaie à ajouter ses *zirufim*, à tracer des pentacles dans le laboratoire où doit naître le golem et à inscrire le *Shem Hameforash* sur sa Pierre de Vie.

Les premiers essais sont décevants et dangereux. Heureusement, le quêteur dispose de parades. Il a eu soin d'apprendre des Formules d'exorcisme capables de paralyser le golem. C'est en fonction de l'influence réelle des *zirufim* durant l'expérience. Généralement pourtant, elles sont efficaces.

Les Compagnons ont déduit du Glorieux Alliage l'utilisation alchimique des *zirufim* et ont développé les Traditions Ésotérisme, Sciences occultes (Alchimie), Sciences occultes (Kabbale) et Sciences occultes (Spagyrie) ainsi que la Compétence Savoir-faire (Golem) à Maître.

Gains : toutes les substances produites dans le laboratoire du Nephilim minorent les difficultés des Formules d'un niveau. Toutes les créatures invoquées en présence de la Pierre de Vie voient leur Contrat diminué d'un niveau.

Les **Maîtres**

Un jour enfin, le quêteur donne vie à un golem. La première victoire dure rarement longtemps, les *zirufim* ne sont pas encore capables de stabiliser parfaitement la conscience du golem. Le quêteur manque d'expérience. Pourtant, il sait qu'il a franchi une étape. Il est désormais capable de reproduire l'exploit de Rabbi Loew.

Sa quête n'est pourtant pas encore finie. Les possibilités offertes par une telle créature sont gigantesques et le quêteur en prend conscience. Il lui reste encore à percer le dernier mystère : l'utilisation du golem comme Stase mobile !

Le quêteur apprend une dernière technique particulièrement délicate : l'insertion de ses Terres rares dans le golem. Pour se faire, le joueur oppose son Ka dominant au niveau de Blessé qu'il s'impose sur la Table universelle de résolution. En cas d'Échec ou de Maladresse, le quêteur peut se blesser et se retrouver enfermé dans le golem, lié de façon indéfectible à sa Pierre de Vie. La destruction du golem entraîne alors sa dissolution. Et pourtant, en cas de succès, le quêteur entretient un lien puissant avec sa créature.

Gains : le Nephilim bénéficie d'une seconde Stase, le golem, chargé d'un nombre de « puces » au niveau de Blessé choisi dans les Éléments étudiés à l'Œuvre au Noir, et d'une seule dans les autres. Cet artefact se recharge comme toutes les Stases. Il ne peut pas servir à fabriquer un Homoncule.

Le personnage doté d'un golem n'a plus de besoin biologique : manger, boire, dormir… De plus, tous les dégâts infligés à l'Immortel sont réduits à un point. Une fois la case « Mort » cochée, le Nephilim ne meurt pas : il sombre dans un sommeil réparateur qui consomme une « puce » du golem par heure pour régénérer une case de la ligne de vie. Quelques heures plus tard, dès que le golem n'a plus de « puce », le corps de l'Immortel ouvre les yeux.

Les **Agarthiens**

Le quêteur doit développer une relation étroite avec la conscience qui habite le corps du golem. Aussi, celle-ci vient généralement d'une créature de Kabbale qui nourrissait auparavant un lien très fort avec le Nephilim — un Allié ou un Féal.

La conjugaison de ces liens permet au Maître de s'incarner dans le golem. Cependant, à l'identique d'un simulacre, le Nephilim est étranger au corps. Il ne ressent pas son environnement de façon directe. La conscience du golem est l'interface par laquelle le Nephilim peut communiquer et agir sur le monde physique. En ce sens, le golem remplace le simulacre.

Il existe pourtant des différences de taille.

- Le golem n'étant pas constitué de Ka-Soleil, sa conscience ne peut éclipser celle du Nephilim. Le quêteur n'encourt plus aucun risque d'Ombre. Cependant, il n'a plus accès à la richesse qu'offrait un simulacre, il ne peut plus compter que sur les Compétences qu'il a assimilées.
- Le golem est désormais la Stase du quêteur. Même s'il est forcé de quitter sa créature, le Nephilim finit toujours par la retrouver. Il est libéré du traumatisme du Chakra et ne subit plus de plein fouet les conséquences d'une réincarnation. Son Pentacle est libre et stable grâce aux Terres rares et aux Éléments présents dans le golem. Il n'a donc plus besoin du Ka-Soleil.

Le Nephilim a atteint un nouveau stade de compréhension. Il a pu appréhender les mécanismes subtils de la fusion de l'esprit et de la matière. Parce que cette fusion est du ressort

du Ka-Soleil et de l'ADN, le golem développe au centre de sa Pierre de Vie une minuscule étincelle dorée. Pratiquement invisible, elle ne se révèle qu'aux plus attentifs des quêteurs. En refusant de s'incarner dans le golem, le Nephilim laisse une chance à la créature d'évoluer. Elle perdra sans doute nombre de ses attraits pour le quêteur, mais elle développera une véritable entité vivante et charnelle. Dès lors, comme pour tout être humain, son esprit s'ouvrira à l'Eïdos. Observateur privilégié de cette transmutation, le Nephilim ouvre sa perception aux Champs solaires. Dans l'embrasement d'un corps autrefois sans vie et l'éveil d'une âme nouvelle, il atteint l'Agartha.

Les **ennemis**

Desperanzo

Au milieu du XIX^e^ siècle, un Pyrim du nom d'Omphalé — plus connu sous son nom humain : Gustav Meyrink — était sur le point d'accomplir sa quête. Alors membre éminent de la C.C.C — un groupe d'Adoptés de la Force et de la Tempérance réalisant des expériences dangereuses sur le Pentacle —, il parvint à créer un golem. Hélas, malgré l'éveil progressif de sa créature à la conscience, Omphalé s'incarna en elle. À la terrible sensation de puissance, libérée des faiblesses de la chair, se substitua une angoisse profonde : n'était-il pas passé à côté de quelque chose ? Il était pourtant persuadé d'avoir accompli sa quête, et malgré cela, les portes d'Agartha lui demeuraient fermées. Assailli par le doute, il tenta de mettre en garde les siens.

En s'appropriant la créature qu'il avait lui-même créée, Omphalé avait échoué. Profondément troublé, il décida de se renommer Desperanzo et de lutter contre ses anciens collègues, afin d'éviter que sa propre erreur ne soit perpétuée. Il dut s'enfuir et se cacher.

De nos jours, Desperanzo vit en Égypte. Activement recherché par la Force, il est obligé de se cacher depuis un siècle. Et pourtant, sa Sapience est précieuse. Mais au regard de tous, il n'est qu'une créature sans vie, à l'intelligence limitée et créée pour servir. Incapable de parler, il ne peut transmettre son savoir.

De temps en temps, Desperanzo quitte son refuge pour se mettre au côté d'un quêteur Compagnon. Se faisant passer pour un simple golem abandonné dans un laboratoire, il aide son nouveau « maître », le temps pour lui de connaître ses intentions. À celui qui comprend la richesse du golem, Desperanzo se révèle, afin d'aider le Nephilim à triompher de la quête. Quant aux autres, ils périssent sous ses coups.

L'ordre de **Saint-Éloi**

Créé au sein du Bateleur par un groupe d'Alchimistes versés dans l'étude du golem, l'ordre de Saint-Éloi se dissimule derrière une congrégation catholique. Ce groupe dispose d'une grande réputation auprès des Alchimistes français. Malheureusement, ses maîtres refusent d'envisager la création du golem autrement qu'en termes purement alchimiques. Pour eux, les travaux de Rabbi Loew constituent, au mieux une escroquerie, au pire une hérésie.

Les humains de l'ordre sont initiés aux secrets alchimiques et spagyriques. Ils participent à certains travaux. Grâce à leurs connaissances, ils peuvent tendre des traquenards à des quêteurs.

Les Adoptés de l'ordre ne sont pas tant dévoués à la destruction du quêteur. Ils cherchent avant tout à détruire son laboratoire, à lui voler sa Stase et ses outils alchimiques pour l'empêcher de poursuivre ses recherches. Au pire, ils peuvent forcer le quêteur à retourner dans sa Stase et l'abandonner dans un désert afin qu'il repose en paix !

LE QUARTIER **JOSEFOV**

Vieux quartier de Prague qui accueille les juifs ashkénazes depuis des siècles, Josefov revêt une importance historique et occulte. Rabbi Loew et son golem occupent encore les esprits, aussi bien des Nephilim que des juifs kabbalistes de la ville. D'après la légende, le golem est en sommeil, prêt à défendre à tout instant la communauté.

En réalité, Rabbi Loew parvint bien à créer un golem parfaitement stable qui s'éveilla à la conscience. Loew comptait originellement en faire son réceptacle. Mais lorsqu'il vit que sa créature s'éveillait à la conscience, il utilisa sa Sapience pour l'aider. L'Eïdos vint toucher la conscience de la créature. Et le golem devint homme.

De nos jours, les rabbins de Josefov se partagent les textes de Loew. Ceux-ci sont codés en Énochéen et, traduits en hébreu, ils sont conservés précieusement. Malheureusement, le Temple a réussi, durant les Années noires, à se procurer l'un des fragments du texte. Récemment, en assassinant un rabbin, il a pu en dérober un second. La communauté juive est donc sur le qui-vive. Comprenant qu'ils font face à une grande menace disposant de pouvoirs occultes, les rabbins ont tenté de réactiver l'un des golem de Loew qu'ils ont retrouvé. Ils ne possèdent cependant pas la Sapience nécessaire pour réussir. Ils cherchent donc activement des Nephilim capables de les aider en diffusant des messages à travers toutes les communautés ashkénazes du monde.

Le Temple, quant à lui, ne cherche à se procurer les documents que pour réactiver les créatures délaissées par Rabbi Loew. Mais contrairement aux rabbins, ils disposent d'un Maître en Sciences (Mathématiques) et d'un initié capable de comprendre l'Énochéen.

L'ATLANTIDE CÉLESTE

Cette quête est réservée aux Nephilim et aux Selenim ayant été des Nephilim. Les Ar-Kaïm peuvent également s'intéresser à cette quête, bien que le sujet doive leur paraître futile et dépassé.

HISTOIRE INVISIBLE

L'Atlantide est restée l'emblème de l'âge d'or pour beaucoup de Nephilim et de Selenim. Nombre d'Immortels croient qu'elle a survécu à la Chute. Hélas, l'Atlantide n'existe plus ni sur la Terre ni dans les Akasha. Et comme l'Atlantide fut pour l'humanité une source de souffrance et de terreur, son seul reflet astral est une Anti-Terre.

L'Atlantide céleste

Le mythe de l'Atlantide céleste s'est répandu durant les Grandes Chasses. Les premiers Nephilim qui visitèrent les Akasha constatèrent que la structure de ces derniers est proche de ce qu'était la Terre avant la Chute, que plus un Plan subtil se trouve dans une strate « élevée » moins il est souillé par l'Orichalque et que nombre d'entre eux contiennent des fragments de l'Atlantide — bâtiments, jardins, etc. Ces informations contribuèrent à donner naissance aux mythes de l'Atlantide céleste et du Temps sacré et de l'espoir qu'au plus haut des Akasha l'Atlantide subsiste telle une porte vers l'Agartha.

De nombreux Nephilim se lancèrent sur les traces de l'Atlantide céleste. Ils s'immergèrent dans l'Océan intérieur, traquant les vestiges d'Atlantys. Mais les humains oubliaient. Cependant, des quêteurs trouvèrent des Portes du Zénith dans les Archipels et furent convaincus qu'elles s'ouvraient sur l'Atlantide céleste. Ils se mirent à chercher la clef dans les Plans subtils et le monde profane. Plus tard, après que des Akasha furent nés des écrits de Platon, les Mystes produisirent des œuvres mensongères sur l'Atlantide. Les Akasha qui en découlèrent s'éloignaient de la vérité, et si l'Atlantide céleste existait, aucun pont ne put se former entre les strates de ces réalités. Pourtant, des rumeurs naquirent sur des Nephilim ayant atteint l'Agartha en trouvant l'Atlantide céleste.

Ces rumeurs sont le fruit d'un Mensonge R+C destiné à écarter des Immortels de l'échiquier occulte. De nos jours, les quêteurs de l'Atlantide sont encore convaincus de la véracité de ces histoires. Ironie du sort : ils n'ont qu'à moitié tort !

Les Grands Initiés

Lors de la Chute, des Kaïm se trouvant sur la place centrale d'Atlantys assistèrent à la destruction de la Pierre Angulaire et eurent une révélation : à l'aube de l'Apocalypse, un Kaïm venu du ciel aura besoin d'un corps pour devenir le Kwisatz Haderach, le guide des Immortels pour les temps troublés de la Révélation. La plupart d'entre eux oublièrent la Chute, leur nom et leurs connaissances, mais tous gardèrent le souvenir de cette révélation. Ils parcoururent le monde sous le nom de Ben Gess-Rith, ou B.G., (*cf. L'Histoire invisible*) et s'efforcèrent de donner naissance au Kwisatz Haderach.

Aujourd'hui que le Rex Ka s'est révélé, il existe trois courants de B. G : les Révérends, les Honorés et les Humbles. Les premiers sont convaincus qu'Akhenaton est sous l'emprise de Mu et de la Lune Noire et qu'il a usurpé le titre de Kwisatz Haderach. Pour eux, leur mission est toujours d'actualité. Les Honorés se sont rangés aux côtés des Bohémiens et des Cavaliers de l'Apocalypse. Pour eux, leur mission doit continuer : il faut soutenir le Rex Ka. Les derniers croient que les B.G. ont échoué et qu'ils se sont coupés de l'Agartha. Ils sont prêts à se sacrifier pour une cause noble.

Tous ont oublié avec le Silence fuligineux qu'ils furent des Nephilim en quête de l'Atlantide céleste et que, devenus Maîtres dans cette quête, ils remontèrent dans le temps pour assister à la Chute. Ils ont oublié qu'ils venaient du futur.

La Pierre Angulaire

Orichalka s'abattit sur Atlantys et la Pierre Angulaire fut détruite. Cette dernière canalisait les rêves des humains et maintenait fixe l'Axis Terram, le moteur des Champs solaires. Cette fonction lui permit d'accéder au statut d'idée et de survivre en Eïdos. Les fragments de la Pierre Angulaire se dispersèrent sur la Terre. Six d'entre eux ayant emmagasiné de nombreux souvenirs d'humains engendrèrent des portails sur l'Eïdos ne s'ouvrant qu'à ceux qui recherchent l'Atlantide céleste. En passant de l'autre côté, les quêteurs peuvent assister à des scènes qui se déroulèrent bien avant la Chute.

LA QUÊTE

NOTE : *les étapes Apprenti et Compagnon de la quête peuvent être effectuées en parallèle.*

LE TEMPS SACRÉ

Pour les Immortels, le temps est né avec Orichalka. La quête du Temps sacré est la recherche d'un lieu, souvent d'un Akasha, où, le temps n'existant pas, les Immortels seraient libérés de leurs prisons de chair. L'emblème de cette quête est souvent l'Atlantide, considérée comme l'âge d'or des Kaïm. Mais il arrive qu'elle soit remplacée par le Sidh, l'Autre Monde des Celtes.

Les Apprentis

Le quêteur commence par s'intéresser au mythe de l'Atlantide céleste. Cette étape se déroule essentiellement dans les Plans subtils et consiste à chercher des indices sur la survivance de l'Atlantide. L'Immortel doit se rendre dans l'Archipel de l'Atlantide profane, inspiré des œuvres humaines concernant l'Atlantide et dont les entrées terrestres se situent dans la Méditerranée et l'Atlantique. Il doit aussi visiter l'Atlantys chthonienne, une Anti-Terre Prégnante. Il y fait toujours nuit, les seuls sons qu'on y perçoit sont les cris des hommes torturés par des Entités ressemblant aux Métamorphes basaltiques. Les prisons souterraines sont (sur)peuplées d'hommes à l'agonie. Ce Plan subtil est né des cauchemars des humains du Sentier d'Or.

Enfin, le quêteur doit reprendre le parcours des derniers Kaïm et de leurs disciples. Il devient Compagnon lorsqu'il :

◆ a vu les trois scènes liées à cette étape ;

VISIONS

Le symbole le plus important du Denier est le sceau de Salomon. Les six principes de l'Arcane mineur furent créés à partir de ce que la Pierre Angulaire avait compris du concept d'ordre. Lorsqu'elle fut détruite, six de ses fragments engendrèrent des portails vers l'Eïdos. Trois se trouvent aux Pôles zénithaux de trois Archipels. Les autres sont des vestiges atlantes. Chacun de ses fragments renferme des souvenirs atlantes. Lorsqu'un quêteur de l'Atlantide céleste passe en Vision-Ka près d'un de ces éclats, il voit une Porte derrière laquelle se dessinent des paysages antédiluviens.

Passer une telle Porte ne nécessite aucun test. En revanche, l'Immortel passe en Ombre — sauf si c'est un Selenim — et en Vision-Ka. Il se retrouve à Atlantys et voit une scène qui s'est déroulée avant la Chute. S'il tente de reprendre le contrôle de son simulacre, il est éjecté et se retrouve à l'endroit où se trouvait le portail — qui restera fermé durant un mois. La scène peut varier d'un quêteur à l'autre mais elle est toujours attachée au même axe de la Synarchie et aux ArKaNa qui l'ont inspiré. De plus, la Pierre Angulaire apparaît toujours dans la scène, soit le quêteur la voit, soit les Kaïm présents en parlent.

Pour chaque scène, nous ne donnons que les ArKaNa ayant inspiré la Pierre Angulaire et deux sujets possibles. Le MJ est invité à créer ses propres scènes à partir de ces informations et de celles sur les ArKaNa (cf. L'Histoire invisible). Il est libre de changer les lieux des scènes.

L'Atlantide céleste

◆ *Hyperborée est un Sanctuaire désert créé peu après la Chute. Il est situé dans les Archipels ; son unique accès terrestre est en Finlande près du lac Inari. Il permet d'accéder à la scène de l'Ouvrier. Celle-ci concerne les Nautoniers Célestes et les Maîtres Pragmatides. Elle peut être une discussion sur l'homme et l'outil ou une vision de leurs travaux atlantes.*

◆ *Le Sidh est l'Archipel des Thuatha de Danann, le premier groupe qui quitta Hyperborée (cf. Autres Mondes). C'est près de la fontaine que la scène du Mage se produit. Celle-ci concerne la Sagesse Coronale, les Hérauts du Schème Quintessent et les Danseurs de la Roue solaire. Elle peut être le rituel autour de la Pierre Angulaire ou la scission de la Sagesse Coronale.*

◆ *Les Pélasges constituent le second groupe qui quitta Hyperborée à la recherche de leur mentor, Pélagos. Ils inspirèrent suffisamment la civilisation hellène pour qu'un Archipel leur fût dédié. À l'origine, celui-ci ne faisait qu'un avec celui du Sidh, mais la dérive des Akasha les sépara et il rejoignit l'Archipel issu des mythes grecs, inspiré par les Titanides Ouraniens et le Pape. C'est dans un temple dédié à Pélagos que se produit la scène du Sage. Celle-ci concerne les Pourvoyeurs d'Esprits, les Prophètes de la Nitescence Opaline et les Dresseurs. Pélagos peut aussi s'y trouver — sous son nom de Kaïm, Del —, ainsi que Prométhée en tant qu'opposant aux méthodes des ArKaNa. La scène peut dévoiler des expériences des ArKaNa sur les humains ou des discussions sur l'évolution de la pensée humaine.*

Les vestiges atlantes

◆ *Dans un des îlots du delta de la Neva, le quêteur verra la scène de l'Architecte. Celle-ci concerne les Modeleurs Élémentaires. Elle peut être la construction d'un bâtiment ou d'un jardin ésotérique servant à canaliser les Champs magiques et le Ka-Soleil vers la Pierre Angulaire.*

◆ *La civilisation mésopotamienne doit beaucoup aux Pourvoyeurs d'Esprits. Cette dernière a utilisé des pierres d'Atlantys pour faire édifier certains temples. Dans les ruines de la cité d'Uruk, en Irak, le quêteur verra la scène du Roi. Celle-ci concerne les Pourvoyeurs d'Esprits et les Archontes de l'Aube. Elle peut être une simple vision d'humains évoluant sous le regard sévère des Kaïm ou des votes de lois par les Archontes.*

◆ *Prométhée a établi un Sanctuaire à Madagascar. Il y initia des humains et créa des formes végétales composées de Ka-éléments autres que le Ka-terre. Celles-ci ont survécu et c'est au cœur de ce domaine que le quêteur accède à la scène du Guide. Celle-ci concerne les Archontes de l'Aube et l'Ivresse Organide. Elle peut être la révélation de l'existence des Kaïm par Prométhée à des humains ou une discussion entre Archontes sur la manipulation mentale des hommes.*

- a compris que si l'Atlantide céleste existe ce n'est pas dans les Plans subtils car seule l'Atlantys chthonienne s'y trouve. Mais il se doit de garder espoir.

Gains : la Boussole de l'Immortel gagne un niveau d'Orienté dans chaque direction cardinale ésotérique. Grâce aux visions atlantes, le voile de la mémoire de l'Immortel se soulève. Il est assailli de réminescences qui lui permettent de réapprendre quatre Compétences au niveau Compagnon.

Les Compagnons

L'Atlantide n'a pas été entièrement détruite, l'Immortel doit partir en quête de ses vestiges. La majeure partie de l'Atlantide demeure au fond de l'océan Atlantique, mais elle n'a pas été entièrement submergée. Les Açores, l'Islande et l'Irlande, notamment, en sont des vestiges. La quarantaine d'îles composant le delta de la Neva, à Saint-Pétersbourg, est ce qu'il reste de la place de la Pierre Angulaire. Enfin, des fragments d'Atlantys furent utilisés durant les Guerres élémentaires et les Compacts secrets pour bâtir certains édifices. Ce fut le cas en Mésopotamie, en Égypte et en Grèce. De nombreux scénarios, sans rapport avec la quête, peuvent être conçus par le MJ autour de ces vestiges.

Le quêteur devient Compagnon lorsqu'il :

- a vu les trois scènes liées à cette étape ;
- comprend que l'Atlantide n'a pu survivre sur Terre. Et il se doit de garder espoir.

Gains : les Traditions Histoire invisible de l'Immortel augmentent d'un niveau. De nouveaux Effets Mnémos l'assaillent. Certains sont antédiluviens.

Les Maîtres

Pour devenir Maître, l'Immortel doit comprendre que les six scènes auxquelles il a assisté sont liées à la Pierre Angulaire. Ce lien ne doit pas être fait avec la Synarchie mais bien avec la Pierre Angulaire — le joueur doit l'exprimer en ces termes. Plusieurs Immortels sont bloqués à ce niveau de la quête car ils pensent être victimes d'une machination du Denier.

Le quêteur est alors contacté par la Pierre Angulaire, qui lui souffle un rituel à réaliser. Pour cela, il doit rassembler des fragments de l'Atlantide symbolisant les Éléments et le Ka-Soleil. Lors de ce contact, l'Immortel ne sait pas que c'est la Pierre Angulaire qui lui parle, mais il sait ce qu'il doit faire.

- **Terre :** un fragment d'écorce l'Arbre de Sara. Cet arbre est celui qui trônait au centre des jardins de Del. Akhenaton le retrouva lors d'un de ses voyages et le confia à Sara, la Princesse chimérique des Mannush, lorsqu'il forma les Kumpania. Celle-ci l'a replanté dans son Royaume élémentaire protégé par des Shen, les Nephilim d'Asie, et situé au-dessus d'Angkor Vat au Cambodge.
- **Lune :** le rituel doit être effectué un jour de Grande Conjonction lunaire.
- **Eau :** un peu d'eau provenant, soit de la Neva, soit de l'Atlantys chthonienne, soit de l'Atlantique, là où se trouve une des Portes vers l'Atlantide profane.
- **Air :** une plume de Kurunga, un oiseau de la Brume. Celle-ci ne peut être obtenue qu'auprès des Rôms mais ce n'est pas aisé.
- **Feu :** de la lave en fusion provenant d'un volcan se trouvant sur l'Atlantide. Ces volcans sont ceux des Açores, des Canaries, de l'Islande et certains volcans sous-marins.
- **Ka-Soleil :** un des fragments de la Pierre Angulaire. Ils sont semblables à de l'or et sont dispersés à la surface de la Terre. Les *Thuatha de Danann*, les Fomoiré (ou *Fomors*, qui est la traduction celte), l'Épée, la Coupe et le Denier en possèdent. On peut aussi en trouver dans le delta de la Neva et au fond de l'Atlantique. Ceux qui permettent aux quêteurs d'avoir les visions se sont dispersés dans les Champs magiques.

La Pierre Angulaire ne dit pas à l'Immortel quels fragments il doit assembler. Si celui-ci se trouve en présence de l'un d'entre eux et qu'il est Maître dans la quête, il saura qu'il en a besoin pour le rituel. Si l'Immortel voit un Rôm se transformer en Kurunga, le MJ devra dire au joueur que son personnage a besoin d'une plume pour symboliser l'Air.

Le quêteur doit maintenant réussir le rituel en faisant un test de Ka dominant Très Difficile, modifié par Rituels. Si le D20 indique un Échec, les éléments rassemblés sont détruits et il faut recommencer. En cas de Réussite, une colonne solaire apparaît qui mène en Eïdos. Des Immortels, dont le célèbre Phaéton, parvinrent à créer une « Porte » similaire mais furent détruits par les courants solaires de l'Eïdos. Seul celui qui cherche l'Atlantide peut la passer sans danger. Dans ce cas, le portail se referme derrière lui et l'Immortel se retrouve entouré dans un aveuglant halo lumineux. Il sent qu'il quitte son simulacre, il ressent la caresse des Champs magiques sur son Ka dominant. Il redevient un Kaïm. Lorsque la lumière se dissipe, il se retrouve dans un lieu qu'il reconnaît immédiatement, le centre de la cité d'Atlantys. Il aperçoit d'autres Kaïm. Alors qu'il pense être Agarthien, il lève les

LES PARADOXES TEMPORELS

Si un Immortel va dans le passé et traverse une époque où il a déjà vécu, son double existe mais il ne peut, a priori, le rencontrer. S'il cherche à le faire ou s'il le rencontre par accident, il se retrouve en Eïdos et y est détruit.
Bien que peu d'êtres aient voyagé dans le temps, celui-ci possède ses gardiens : IEVE, le Métarex de Binah — un ancien Nephilim connu sous le nom de Héh —, Hilarion le Supérieur Invisible de la branche Temps, la Pierre Angulaire et l'inconscient collectif de l'humanité — l'Eïdos. Chacun veille sur des intérêts différents mais, à eux quatre, ils confèrent sa stabilité à ce que nous appelons le temps présent.

yeux et voit Orichalka plongeant sur la cité. Il voit la Pierre Angulaire exploser... L'Orichalque le frappe. Sa dernière sensation est l'implosion de son Pentacle. Aurait-il échoué ?

Gain : le quêteur n'est pas mort, il est bien devenu Agarthien, mais la morsure saturnienne le lui fait oublier. Il devient un B.G. Le joueur de ce personnage ne doit pas être informé de l'explication de ce qui vient de se passer. Il doit créer un nouveau personnage originaire de l'Atlantide. Une fois qu'il est créé, le Ka dominant de celui-ci est majoré d'un niveau.

Le MJ doit veiller à ce que le joueur ne comprenne pas que ce nouveau personnage est le même que l'ancien, en lui expliquant qu'il est un B.G. Pour cela, il doit lui faire comprendre que lors de sa première incarnation après la Chute, il eut une révélation. Si les scénarios se déroulent après 1999, le joueur doit choisir quel camp des B.G. son personnage rejoint.

Les Agarthiens

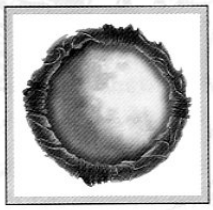
Pour que l'Immortel puisse profiter de son Agartha, le joueur doit comprendre, et dire, que son nouveau personnage est le même que l'ancien, qu'il a bien réussi sa quête et qu'il est Agarthien. Le MJ peut aider le joueur grâce à des Effets Mnémos issus de la mémoire de son « ancien » personnage. S'ils sont suffisamment flous, le joueur peut mettre beaucoup de temps à comprendre et croire que son nouveau personnage est le jumeau de l'ancien.

À ce jour, aucun des B.G. n'a atteint l'Agartha.

Les ennemis

Il n'existe pas d'ennemis particuliers à cette quête. Mais les lieux traversés sont presque tous surveillés, ou recherchés, par des factions occultes. Plusieurs vestiges atlantes sont sous la garde de Mystes. L'Atlantide profane est fréquentée par les Templiers et l'Atlantys chthonienne par des Selenim. Enfin, plusieurs écrits laissés par les Mensonges R+C peuvent être trouvés par le quêteur et le conduire sur des fausses pistes dans l'astral.

La morte souillure



Cette quête est réservée aux Nephilim.

Histoire invisible

La morsure

L'Iz apporta les germes des consciences atlantes et les déposa à la surface de la Terre. Mais l'un d'entre eux fut déposé, par mégarde, sur le sol poussiéreux de l'astre d'argent. Morphée, car tel était son nom, heureux de ce particularisme, décida de rester sur la Lune et d'y fonder un Royaume. Dans un premier temps, il développa la Magie qu'il maîtrisa avec aisance et rapidité. Mais pour créer, il lui fallait trouver l'inspiration, qui lui manquait terriblement dans le désert blanc qui l'entourait. C'est alors qu'il comprit qu'à l'image des hommes il pouvait rêver.

Il trouva l'imagination nécessaire et la force d'ériger des forêts de cristal dans ses rêves. En organisant les puissances magiques de l'astre lunaire, Morphée pensait pouvoir créer un Nexus d'une puissance capable de le relier magiquement à ses frères atlantes. Ce projet fut ébranlé par les projets démentiels de Mu, le prophète de la Lune Noire.

L'astre sombre devait apporter une énergie magique d'une plus grande ampleur et écraser par sa noirceur les autres Éléments. Conscient que la réussite de ce projet allait causer leur destruction, les Kaïm se levèrent contre le prophète maudit. Morphée, sachant que la Lune Noire sonnerait le glas de son univers, participa aussi à cette lutte. À l'insu de ses frères, il utilisa la puissance de la Lune pour bloquer les pouvoirs de Mu.

Le destin de Morphée

Profondément meurtri, Morphée s'enferma dans sa Rêverie et créa une multitude de mondes, appelés les Royaumes chimériques, dans le but de pouvoir purifier les Champs lunaires de la Terre. En effet, il lui était maintenant interdit de relier définitivement son Royaume à celui de ses frères — cela aurait permis à la Lune Noire de s'infiltrer au cœur de la Lune, chassant toute espérance de purification.

Le temps passa et Morphée dut sortir de son rêve une nouvelle fois pour aider les siens. Le Tutorat des quatre Éléments venait de s'ériger contre les Kaïm lunaires, accusés de porter en eux les traces de cette Lune Noire tant détestée. Pour la première fois depuis sa naissance, Morphée se rendit sur Terre pour mettre un terme à cette guerre fratricide sans fondement. Il créa un passage entre les deux astres, entraînant la contamination d'une partie de son royaume. Cette souillure, dissimulée par Morphée aux yeux de ses frères, donna naissance aux nombreuses légendes se rapportant à la face cachée de la Lune. Ce sacrifice ne fut pas vain, puisqu'il affirma l'existence et la nécessité du Ka-Lune au sein de l'équilibre du Pentacle.

Morphée suivit, depuis l'astre lunaire, le développement de l'Atlantide et du Sentier d'Or. De cette époque, il conserve un profond attachement pour les humains.

Des éons plus tard, Akhenaton, conscient de la puissance de la Rêverie qu'il avait effleurée lors de ses quêtes arcaniques, confia une lourde charge à Morphée. Il lui transmit la dernière Lame, lui demandant de la cacher aux yeux du monde, avec l'aide des Tziganes. Le Pharaon hérétique lui révéla aussi l'existence de la Rose+Croix et de la Parousie. Il lui apprit également qu'un jour la Rêverie s'opposerait à l'Eth à travers lui, pour permettre aux Immortels de repartir vers les étoiles.

Après avoir enchanté la Cité des Vertiges et dissimulé la vingt-et-unième Lame, Morphée se retira pour méditer sur ce futur affrontement. Depuis le Grand Réveil, Morphée est hanté par le destin que lui a prophétisé Akhenaton. Son apparition lors du Conclave Majeurs de 1999 semble infirmer l'avènement proche du combat onirique.

Les suivants de Morphée

Inconsciemment, Morphée, par ses multiples apparitions, suscita l'admiration de nombreux Nephilim. Nostalgiques, ces derniers discernaient dans cet étrange frère les effluves de la Lune originelle qu'il fallait retrouver. Ils se lancèrent, avec toute la force de cet amer regret, en quête de moyens pour se débarrasser du Ka-Lune Noire qui hantait les Champs magiques. De nombreuses fraternités se constituèrent, indépendamment les unes des autres, chacune à la recherche d'une solution.

Les temps atlantes virent l'émergence des Hérauts du Schème Quintessent, qui prirent part au Sentier d'Or, espérant trouver des réponses dans l'étude du Ka-Soleil. Ces Kaïm souhaitaient intégrer la compréhension des rêves dans leurs recherches afin de s'approprier un pouvoir similaire à la Rêverie. Mais leur projet fut jeté à bas par la venue d'Orichalka. Devenus Nephilim, ils se regroupèrent pour continuer leurs recherches auprès des humains. Ils sont de nos jours des Adoptés qui s'intéressent à l'humanité.

Circé, devenu Princesse de l'Impératrice, s'opposa aux Hérauts du Schème Quintessent, au nom de sa rancune tenace envers Morphée. Elle ferma aussi l'adoption à son Arcane Majeur aux Onirim, avec un certain contentement. La ténacité des Hérauts du Schème Quintessent attira l'attention de Morphée qui par le biais des Royaumes chimériques, les guida vers la compréhension de la Rêverie.

Une autre faction, plus impulsive que la première, se créa sous l'égide d'un Nephilim du nom d'Alcinias: les Fils de la Lune bleue. Pour eux, il fallait désormais préserver la Lune de toutes nouvelles souillures et combattre la Lune Noire, afin d'enrayer sa présence à la surface de la Terre. Cette fraternité profita du

chaos déclenché par les Guerres élémentaires pour commencer leurs premières exactions. Ils partirent en quête des rescapés Sauriens, afin de tous les exterminer. Suite à l'avènement des Selenim, les Fils de la Lune bleue décidèrent de ne mener aucune action destructrice contre les Selenim, en souvenir de leur sacrifice salvateur. Cette résolution vola en éclats lors de la mise en place, à Carthage, de la Nef d'Apophis. Cette alliance entre Nephilim et Selenim visait à la découverte de l'Agartha pour les Selenim. Les Fils de la Lune bleue se devaient d'empêcher l'aboutissement de ce projet qui risquait une nouvelle fois de souiller les Champs lunaires.

La construction de la Nef d'Apophis était le fruit du travail commun d'une poignée d'Arcane Majeurs — dont bien sûr la treizième quête faisait partie. Le centre de leurs recherches était basé sur une créature appelée l'Opale fuligineuse, née au cœur d'un aérolithe en provenance de la Lune. Menés par Alcinias, les Fils de la Lune bleue voulurent s'approprier ce trésor en provenance du Royaume de Morphée. Leur intervention, qui eut lieu au moment du départ de la Nef d'Apophis, provoqua involontairement la destruction du navire et de tous ces habitants, avalés par la Pavane. Effrayés par les conséquences de leurs actes, mais renforcés dans leur haine du Ka-lune Noire, les Nephilim de la fraternité se réfugièrent dans les méandres de l'Histoire invisible pour se faire oublier de la Justice. Les Fils de la Lune bleue sont de nouveau sur le devant de la scène occulte depuis qu'ils ont découvert l'existence des Frères sombres de la Rose+Croix. Ces derniers sont les nouveaux catalyseurs de la haine des Fils de la Lune Bleue.

LA FOLIE DE LADY JANE

Ce Royaume maudit fut créé en 1870, par Lady Jane, un Onirim qui connut une « conversion » involontaire au XVe siècle. Incarné dans le corps d'une fillette de sept ans avant de basculer sous les auspices de la Lune Noire, ce Selenim a survécu tant bien que mal dans ce corps d'enfant. Ballottée de familles d'accueil en orphelinats, Lady Jane réussit à survivre en s'assouvissant du peu d'amour qu'on lui donnait. Trois siècles lui furent nécessaires pour édifier son Royaume, à l'image du monde de la gentry de Brighton.

La folie de Lady Jane est le reflet de la société anglaise de la fin du XIXe siècle. Son Royaume est organisé autour d'un grand parc soigneusement entretenu, mélangeant forêts, jardins à l'anglaise et terrains de criquet. On trouve aussi de nombreux cottages, ainsi que quelques petits hameaux. Tous les habitants vivent heureux et ne connaissent pas la pauvreté : Lady Jane veille à ce que son « peuple » ne manque de rien. On peut aussi croiser des nombreuses bestioles qui n'ont jamais existé, issues de l'imagination enfantine — comme les héros des œuvres de Lewis Carroll.

Au cœur de son Royaume, Lady Jane habite un grand manoir, où elle a reconstitué l'ensemble de sa famille, en créant des Sans-repos autonomes. Elle a gardé son corps de fillette — elle s'y est habituée.

Lady Jane a connu une longue période de renfermement pendant laquelle elle laissa son Royaume se déliter. Mais depuis une dizaine d'années, elle s'est reprise en main, bien décidée à changer les choses. Elle est persuadée de pouvoir retrouver son état de Nephilim et voit dans la Rêverie un moyen de se débarrasser de son Noyau. Elle recherche sa Stase, un reliquaire du XIVe siècle, qu'elle avait abandonnée de désespoir, à la suite de sa « conversion ». Ce projet a attiré l'attention d'une poignée de Selenim désireux de retrouver leur condition de Nephilim. Pour ce faire, ils sont entrés en relation avec des Adoptés de la Tempérance.

LA QUÊTE

Cette quête n'intéresse pas seulement les Onirim, puisque quiconque souhaitant se rapprocher de l'état de pureté originelle doit affronter les démons de la Lune Noire. On trouve notamment la présence d'Adoptés de la Force, voulant se débarrasser de leur Ka-lune — il est pour eux synonyme de faiblesse.

Pour espérer retrouver la blancheur de leur Ka-Lune, ils doivent d'abord comprendre le mal qui pollue leur Ka-lune, pour le dissocier de leur Pentacle. En outre, ils ne doivent pas, ou plus, développer de haine envers les Selenim.

Les Apprentis

Dans un premier temps, le quêteur doit apprendre à connaître son adversaire. Il ne s'agit pas simplement de comprendre les mécanismes qui rythment le Ka-Lune Noire, mais plutôt d'être capable de ressentir ce parasite à l'intérieur même de son Pentacle. Accorder un intérêt à la Morte Souillure peut avoir des conséquences irrémédiables sur l'équilibre d'un Nephilim. En effet, son niveau de Maudit peut profiter de cette introspection pour se développer, tel un cancer, et le corrompre. C'est pourquoi avant de livrer un tel combat, le quêteur doit affûter sa Sapience auprès de ceux qui maîtrisent la Lune Noire. Il lui faut rencontrer des Selenim pour découvrir l'Assouvissement et le Noyau des Maudits.

Mais pour comprendre l'essence de la Lune Noire, ces savoirs ne suffisent pas. La compréhension du Noyau n'est que la face visible du visage de la lune Noire.

C'est en comprenant l'ensemble des mécanismes qui régissent la Lune Noire (l'Entropie, l'Assouvissement, la Pavane, etc.) que le quêteur franchit la première étape le menant vers la purification de son Ka-lune.

Gains : le quêteur entend désormais la Pavane lorsqu'il utilise la Vision-Ka et contrer les effets d'un Rite en sacrifiant un nombre de « puces » de Ka dominant égal au Cercle utilisé par le Nécromant.

Les Compagnons

Une fois que le quêteur appréhende l'existence dans l'Au-delà, il doit sublimer son Ka-lune. Mais cette introspection n'est pas sans risque, car la Lune Noire veille plus que jamais. Elle attend que le quêteur fasse un faux pas pour le corrompre.

Cette prise de conscience peut se faire de nombreuses façons, l'idéal étant d'appréhender l'ensemble des facettes de la Lune, même les plus terribles.

Le Cœur de Lune : en s'aventurant dans l'univers créé par Morphée sur l'astre lunaire, le Nephilim entr'apercevra les possibilités créatrices de la Lune, capable d'élever des arches dans le ciel et de soutenir de multiples architectures. Ce mode de création n'est, hélas, possible que grâce à la Rêverie, alliée à la pureté des Champs lunaires.

Se lancer dans la recherche des Sauriens « blancs », ces êtres de Lune qui refusaient de suivre la folie de Mu et ont continué à vénérer la Lune. Ils hantent les Akasha et possèdent quelques serviteurs humains, qui leur permettent de suivre l'évolution du monde occulte.

La compréhension de la Lune s'apprend aussi aux confins de la folie et de l'aberration. En s'aventurant dans les plus noirs tréfonds de l'âme humaine — voire de son propre simulacre —, le Nephilim s'attache à comprendre la psyché humaine — le Ka-Soleil — et l'influence dévastatrice que peut y avoir la Lune.

Cette perception de la puissance lunaire peut aussi être observée dans la contemplation de la création artistique. Cette énergie étrange que génère parfois le Ka-Soleil de l'humain possède de nombreuses analogies avec le Rêve. En côtoyant le monde avant-gardiste de l'art contemporain, le Nephilim peut améliorer sa compréhension du Champ lunaire.

Cette redécouverte du Ka-Lune peut aussi pleinement s'établir lors des Grandes Conjonctions. Ce moyen permet d'aborder le Ka d'une façon plus sauvage, plus naturelle et donc plus proche des Origines.

L'utilisation des Sciences occultes, d'une façon plus attentive qu'à l'habitude, est l'un des moyens les plus directs pour se rapprocher du Ka-lune.

Enfin l'introspection d'un Nephilim sur son Pentacle, son organisation et le rôle que joue la Lune, permet à l'Immortel d'appliquer ces découvertes à son propre Ka et ainsi pleinement le maîtriser.

LES SAURIENS « BLANCS »

Les Sauriens « blancs » ont les dernières créatures à posséder du Ka-lune pur. Ils n'ont pas connu la Morte Souillure, protégés dans leur refuge magique, tout comme Morphée dans son royaume lunaire.
Les Sauriens « blancs » refusèrent de suivre les délires prophétiques de Mu. Pour eux, la Lune Noire, nourrie de haine et de violence, allait causer la destruction de toute autre vie magique à la surface de la Terre.
L'avènement de la Lune noire terrassa bon nombre de Sauriens « blancs » : soit lors de leurs luttes contre Mu, soit lors de l'explosion de l'astre sombre.
Les rares survivants se réfugièrent dans les Akasha. Ces refuges magiques leurs ont permis d'éviter la contagion du Ka-Lune Noire. Trop éloignés des réalités terrestres, ils manipulent parfois les rêves de certains humains. Ces pions — dont le plus célèbre reste Anton Démétrides — leur permettent de garder une oreille sur le monde occulte. Rencontrer l'un de ces pions pourra permettre à l'Initié, s'il prouve son intérêt pour la Lune pure, d'entrer en contact avec les Sauriens « blancs ». De cette rencontre naîtra une compréhension plus intime du Ka-lune, qualité nécessaire pour sublimer ce champ magique au cœur du Pentacle de l'Initié.

Gains : le quêteur peut contrer toute utilisation du Ka-Lune Noire en obtenant une Réussite sur un test d'Initié contre une difficulté égale au niveau de Ka dominant de celui qui génère l'effet maudit.

Les Maîtres

Le quêteur a découvert les facettes intimes du champ lunaire. Il sait pourquoi leurs essences sont si proches et pourquoi les Champs de Lune Noire ont pu s'abriter dans le Ka-lune lors de l'explosion de l'astre maudit.

Un choix s'impose alors à lui : va-t-il sublimer son Ka-Lune Noire pour qu'il fusionne avec le reste de son Pentacle ? Ou voudra-t-il le détruire ? Ce choix s'imposera de lui-même, lorsque l'Immortel sera au bout de sa quête.

Cette transmutation ne peut s'établir qu'au milieu d'un Champ lunaire. Le quêteur doit alors trouver le chemin le menant vers le Cœur de Lune, où il pourra connaître la sublimation et ainsi ouvrir les portes menant vers l'Agartha.

Gains : désormais le quêteur peut clairement distinguer les deux visages du Champ lunaire, aptitude qui lui permet de séparer les deux Ka. Il peut soulager le Pentacle d'un frère de la malédiction de la Lune Noire. Pour ce faire, le joueur doit réussir un test de Ka dominant contre le niveau de Maudit de son « patient ».

LE CŒUR DE LUNE

Le Cœur de Lune est un ensemble de galeries et de souterrains, aux parois d'opale et d'argent, entièrement composé de concrétions minérales.
Les Sélénites, de petites créatures minérales de Lune, ont élu domicile au sein de ces grottes. Deux factions s'y opposent.
Les premiers sont jovials et se montrent très curieux vis-à-vis des étrangers, principalement auprès des Nephilim qui s'occupent du chantier de la Nef sidérale.
Les seconds, contaminés par les relents de Lune Noire présents dans la face cachée du Royaume de Morphée, sont de farouches opposants au moindre visiteur.

LES DRACONIDES

Ces Adoptés de la Roue de Fortune ont créé une faction secrète, dissimulée aux yeux des hautes instances de leur Arcanes Majeures. Menés par Entée d'Orion, les Draconides ont basé leurs recherches occultes sur le Cœur de Lune et les potentialités qu'offre sa pureté.

Ils sont les protecteurs du Royaume de Morphée : il surveille l'unique accès qui relie la Terre à son satellite. Ce passage, créé lors des Guerres élémentaires, est difficile à garder. En effet il se déplace d'endroit en endroit, au gré de son humeur fantasque, apparaissant parfois au beau milieu d'une aurore boréale, parfois au centre d'un asile psychiatrique. Les Draconides ont mis au point un archéomètre spécialisé dans la localisation du Seuil Lunaire. Ils ne laissent personne franchir le Seuil et cette attitude provoque la rancœur des autres Nephilim, eux aussi intéressés par le Cœur de Lune. Pour accéder au royaume de Morphée, il faut montrer de grandes connaissances sur le champ lunaire et subir une multitude d'épreuves basées sur les particularités de cet Élément.

Une autre partie des Draconides s'est réfugiée dans le Cœur de Lune afin d'y mener des études sur le Ka-Soleil et le Ka-lune. Ils ne reviennent quasiment jamais sur Terre et gardent précieusement les informations qu'ils ont découvertes pour les membres de leur fraternité.

Un autre secret hante le Cœur de Lune, celui des Princes de la Roue de Fortune. À chaque passage d'une comète, la tradition voulait que le Prince alors en exercice s'incarnât dans cet astre brûlant. Le Prince Galilée dérogea à cette règle et fut envoyé, avec le soutien d'Entée d'Orion et d'une poignée de Draconides, dans le royaume de Morphée. Cette retraite lui permit de poursuivre ces recherches sur le Ka-Lune et lui permettra peut-être un jour de revenir sur le devant de la scène occulte terrestre. En contrepartie de ce sauvetage, les Draconides ont pu récupérer bon nombre de connaissances de la Roue de Fortune, notamment celles qui leur ont permis de construire leur archéomètre. Le Prince actuel de la Roue de Fortune, Méropée, tente de retarder le plus possible son départ pour l'espace, afin de négocier avec les Draconides son « sauvetage ».

Les Agarthiens

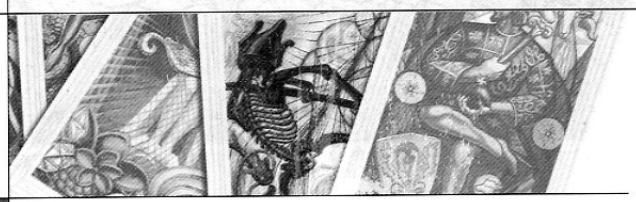
Une fois que le quêteur s'est débarrassé de la Lune Noire qui souillait son Ka-lune, il devient l'un des rares êtres de Lune — avec Morphée et les Sauriens « blancs » — capable de rêver.

Cette sensation de pureté, proche de celle des Kaïm, laissera rapidement place à un sentiment d'oppression. La Lune Noire existe encore, omniprésente, attirée par l'éclat de la Lune que le quêteur représente. Celui-ci devra faire appel à l'ensemble de ses connaissances pour ne pas succomber aux assauts mortels de la Morte Souillure.

Le Nephilim devient Agarthien.

LES ENNEMIS

Les Nephilim qui s'efforcent, tout au long de leurs incarnations, de rendre leur pureté aux Champs magiques, savent qu'ils marchent sur un chemin dangereux. La présence étouffante de la Lune Noire est si puissante qu'au moindre faux pas, elle entraîne à jamais leur Pentacle vers les tréfonds du cauchemar.



LES AGARTHIENS

LA SUBLIMATION MORDORÉE

Cette quête est réservée aux Selenim.

HISTOIRE INVISIBLE

La légende de Lilith

Considérée comme la mère des Selenim depuis son sacrifice durant les Grandes Chasses, Lilith est connue pour son influence sur les civilisations du Croissant fertile — akkadienne, babylonienne, etc. Elle était l'incarnation de plusieurs déesses de l'amour et de la fertilité — Ishtar, Astarté… —, ou de la guerre et de la mort, et influença des cultes célèbres — Aphrodite et Tanit. Ainsi, Lilith montrait qu'elle était toujours une Custodienne de Ka-Ïa et son Assouvissement n'était que religieux — la foi la nourrissait.

Vers — 1000, Lilith reçu la treizième Lame des mains de l'Innomé et posa les bases de l'Arcane-sans-Nom. Vers — 650, elle disparut. La Lame, elle, réapparaît à Carthage, entre les mains d'un jeune Selenim, Baal. Les raisons de ces passations de pouvoir — de l'Innomé à Lilith, puis de Lilith à Baal — restent obscures. Quoi qu'il en soit, Lilith resta introuvable. Depuis cette époque des rumeurs prétendent que Lilith serait morte, qu'elle aurait atteint l'Agartha, qu'elle rêverait d'une nouvelle Lune Noire, et surtout, qu'elle aurait fabriqué un artefact capable de lui ouvrir le chemin des Plans subtils…

De ces rumeurs, tout est vrai et tout est faux !

Comme beaucoup de ses compagnons, Lilith n'a jamais connu la morsure de l'Orichalque. Elle n'a jamais été Nephilim. Lorsqu'elle sacrifia son Pentacle, elle devint un être éthéré de Ka-Lune Noire, capable de revêtir n'importe quelle forme et de détruire une âme humaine d'un simple souffle. Au terme des Grandes Chasses, écœurée par tant de violence, de haine et de souffrances, Lilith décida de ne plus s'assouvir sur des sentiments « agressifs ». Elle prit les trois visages de Ka-Ïa et construisit son Royaume à Babylone, sur les vestiges de

l'Éden. La plupart de ses compagnons étaient déçus par l'ingratitude des Nephilim à l'égard de leur sacrifice et c'est pourquoi ils préférèrent s'exiler dans l'actuelle Amérique centrale, là où le Champ maudit était puissant. Ils devinrent les Yohual-Tecuhtlin.

Lilith s'intéressa aux Anti-Terres et à ce qui leur donnait naissance, les rêves. Révoltée de ne pouvoir pénétrer les Akasha, elle se lança dans des recherches effrénées sur les liens entre le Ka-Lune Noire et le Ka-Soleil. C'est en scrutant la treizième Lame qu'elle découvrit la Sublimation mordorée. À cette époque, la lassitude la gagnait. Elle était lasse d'être une déesse, et surtout, d'être considérée comme telle par ses propres frères maudits. Ignorant les affres de l'incarnation, n'étant pas vraiment une Selenim, elle ne se sentait pas capable de guider les Adoptés de l'Arcane-sans-Nom. De plus, son culte périclitait. Une alliance s'était constituée pour chasser les Selenim de Mésopotamie et Lilith ne voulait pas d'une nouvelle guerre. Alors, lorsque Baal lui réclama la Lame, elle la lui donna et disparut dans l'astral. Depuis plus de deux mille cinq cents ans, Lilith règne sur un Akasha, un reflet de Babylone au temps de sa splendeur.

Les Parques

Lilith n'est pas la seule à avoir accompli le rituel de la Sublimation mordorée. Les premières furent les mystérieuses Parques; et pour cause: elles avaient permis à Akhenaton d'inscrire le rite sur la Lame. L'histoire de ces Immortelles remonte aux guerres sauriennes. Même si les Kaïm furent vainqueurs, plusieurs d'entre eux virent leur Pentacle se transformer sous les griffes des dinosaures des origines, les Primordiaux, pour devenir des êtres maudits et éthérés mais soumis à l'Entropie. La plupart furent confondus avec les Primordiaux et tués par leurs propres frères. Certains parvinrent au Continent de Mu où leur essence nourrit les derniers d'entre eux. Les survivants plongèrent dans les profondeurs du Champ maudit et rejoignirent le Lœss de la Pavane où ils s'endormirent.

Des éons plus tard eut lieu l'avènement du Tutorat des quatre Éléments. Par crainte de la Lune Noire, les Kaïm avaient banni les Onirim de leur société. Ironie du sort, cet acte avait nourri le Champ maudit et éveillé les premiers Selenim. Ces derniers sortirent de leur retraite et découvrirent les infamies commises par les fidèles du Tutorat. Ils parvinrent à sauver quelques Onirim et Selenim, mais, devant toujours s'assouvir, ils ne purent lutter contre les Kaïm. Alors, les Maudits se mirent en quête d'une source d'Assouvissement et ceux qui survécurent à l'Entropie découvrirent, dans les entrailles de la Terre, une source qu'ils crurent inépuisable: un œuf de Ka-Soleil. Ils s'en abreuvèrent, établirent un Royaume, près de cette masse, et étudièrent la Lune Noire. Mais la source n'était pas infinie, et, après des éons, cet œuf éclôt dans une explosion d'or et de lumière: Ka-Noun s'éveilla et les ancêtres des hommes héritèrent des éclats de son Cocon. Pris dans une tempête mordorée qu'ils ne pouvaient absorber, les Selenim fusionnèrent en trois entités aux Noyaux mixtes, Ka-Soleil et Ka-Lune Noire. Les Parques étaient nées.

Depuis cette époque, ces Immortelles se sont vouées à maintenir l'équilibre entre les Champs élémentaires et le Champ maudit. Elles refusent de se dévoiler. Pour accomplir leurs

LA TREIZIÈME LAME

Un quêteur Très Initié suivant cette quête, ayant bâti un Royaume, engendré un Akasha et observant longuement la treizième Lame, voit apparaître une version du rituel de la Sublimation mordorée. Celui-ci demande un test Très Difficile, modifié par le niveau de la quête éponyme, et transforme la moitié du Noyau du quêteur en Ka-Soleil. Une Maladresse sur ce test entraîne la dispersion du Selenim et un Coup d'éclat transforme l'intégralité de son Noyau en Ka-Soleil.

LES VISAGES DE LA LUNE NOIRE

Lorsque la Lune Noire fut créée, la quantité de Ka rassemblée s'éveilla à la conscience et développa deux personnalités opposées et complémentaires. La première, attachée à la Lune Noire physique représentait le principe masculin. La seconde, attachée au Champ maudit, à l'aspect subtil, était, et reste, le principe féminin — la Pavane. Lorsque les Kaïm détruisirent l'astre de Mu, la Pavane fut effrayée. Inquiétée par la mort de son « frère » et par ce monde qui souhaitait sa destruction, elle entra en catalepsie et enfouit sa conscience dans les profondeurs du Champ maudit. Ainsi naquit son domaine, le Lœss de la Pavane (cf. Autres Mondes).

Ce que les Selenim nomment la Pavane, le Chant des morts, a pour origine le désarroi et la tristesse du principe féminin endormi. Son murmure a fini par se mêler à ceux des morts, tant et si bien qu'ils sont devenus impossibles à différencier. Les Selenim qui découvrirent la Conjuration s'introduisirent, inconsciemment, dans la Pavane. Épouvanté par cette intrusion, le principe féminin créa les Entités désirées par ses agresseurs, espérant qu'ainsi, ils la laisseraient tranquille. Ce fut une erreur. La Conjuration se développa et les Selenim furent de plus en plus nombreux à l'utiliser.

Aujourd'hui, la Pavane est toujours prostrée et meurtrie, constamment violée par des êtres qui ignorent sa présence. Certains Selenim, intéressés par l'origine du Chant des morts, soupçonnent son existence.

Note: *la Pavane est à l'origine du Champ maudit mais elle n'est pas le Champ maudit. Celui-ci s'est nourri de bien des manifestations de la Lune Noire: Noyau, Assouvissement, etc.*

desseins, elles choisissent des champions qu'elles guident grâce à des visions. Leur Sapience leur permet de contrôler les rêves des humains mais aussi d'imposer des visions aux autres Immortels. Les Selenim qui ont entendu parler d'elles les assimilent à de puissantes Entités.

Hécate

Hécate était une fidèle de Prométhée. Comme lui, elle aimait la race humaine et lorsque la révolte éclata, elle accepta de devenir le Titan d'Occident. Alors, elle s'incarna dans un humain élu et plongea en Ombre afin de lui laisser le contrôle de son Pentacle. Durant les Grandes Chasses, elle affronta Lilith, mais sa Sapience n'eut pas raison de la déesse. Cette dernière lui prit son Ka-Soleil et la laissa pour morte. Hécate s'éveilla au milieu d'un charnier, incarnée dans un cadavre, le corps couvert des chairs et du sang de ceux qui s'étaient sacrifiés pour libérer l'humanité. Le combat contre Lilith avait transformé son Pentacle en un sombre Noyau. Hécate pleura sur les morts et arpenta le champ de bataille à la recherche de survivants. Il lui était facile de les trouver : elle ressentait leur peur et leur désarroi. Mais, lorsqu'elle s'approchait, ce qui leur restait de vie s'éteignait. Inconsciemment, Hécate s'assouvissait. Seule, désemparée, elle ne put retourner devant Prométhée. C'était pour lui qu'elle était devenue un Titan et jamais plus elle ne pourrait lui faire face.

Hécate erra à la surface de la Terre et apprit à maîtriser son Noyau aux côtés des futurs Gypsies. C'est ainsi qu'elle attira l'attention des Parques. Son destin — maudite, devenue un Titan par amour, mais sans jamais trahir ses convictions, elle continuait d'aimer les hommes — leur plut. Les Parques guidèrent Hécate sur la quête de la Sublimation mordorée. Le corps du Titan était mort, mais il restait à ce dernier l'éclat du Cocon solaire. Hécate accomplit le Rituel et devint la première Selenim dotée de Ka-Soleil. Sa joie fut telle qu'elle décida de retourner vers Prométhée pour lui parler de ce miracle. Les retrouvailles tournèrent courts. Trois Phénix — les Ailes de Foudre — frappèrent et emprisonnèrent Prométhée et les Titans au cœur de l'Hadès.

Aujourd'hui, les Titans rêvent. Hécate veillent sur leurs songes et elle les transmet à Prométhée. Elle a bâti des Plans subtils destinés à piéger les Nephilim qui s'opposèrent à aux Titans.

Note : *seuls Hécate, Prométhée et quelques Gypsies connaissent les événements de ce paragraphe.*

La quête

Malgré leur connaissance étendue de l'âme humaine, les Selenim se sont toujours vus refuser l'accès aux Akasha. La plupart se drapent dans le voile de la Lune Noire et l'acceptent, mais d'autres, d'anciens Nephilim, sans doute nostalgiques, ont essayé de comprendre pourquoi. Pourquoi pouvaient-ils sonder, soumettre ou détruire le Ka-Soleil des humains mais restaient incapables de percer ces gangues les séparant des Akasha ? Cette quête est pour ceux-là. Mais, avant de voir s'ouvrir les portes akashiques, celles du rêve et de l'Agartha, le quêteur devra étudier l'Assouvissement et la création des Plans subtils, percer le mystère de la transformation du Ka-Soleil en Ka-Lune Noire et soumettre son Noyau à un dangereux Rituel.

La Sublimation mordorée est une quête difficile et quasi inconnue des Immortels. Ceux qui connaissent l'histoire de Lilith pensent que la treizième Lame est nécessaire à la Sublimation. Les Parques peuvent décider de guider un Selenim sur cette voie, s'il partage leurs convictions.

Les Apprentis

Le quêteur doit parvenir à comprendre la transformation du Ka-Soleil en Ka-Lune Noire. Pour cela, il étudie l'Assouvissement afin de trouver le sentiment, ou le principe, qui lui correspond le plus. Ensuite, il crée un cheptel d'êtres humains qui le considèrent comme le symbole, ou l'icône, du sentiment ou du principe qu'il a choisi d'incarner — un groupe d'amis, une association, un quartier, une secte, etc. Ainsi, le quêteur peut commencer son étude. Il devient Compagnon.

Gain : chaque fois que le Selenim s'assouvit sur un membre de son cheptel grâce au sentiment ou au principe qu'il veut incarner, le joueur ajoute trois « puces » dans sa Réserve pour chaque « puce » absorbée. Sa Réserve maximale est augmentée de vingt « puces ».

Les Compagnons

Le quêteur s'intéresse aux Plans subtils à travers les rêves et les cauchemars des humains. Il doit trouver, ou créer, un mythe ou une légende qu'il devra incarner. Il devient une icône, d'abord pour son cheptel, puis pour un grand nombre de profanes. Au cours de cette étape le Selenim éveille souvent l'attention des Arcanes mineurs et cela ralentit souvent sa progression. L'icône choisie doit être en rapport avec le sentiment ou le principe qu'il a choisi lorsqu'il cherchait à devenir Apprenti.

Puis, le quêteur doit influencer les rêves de ces fidèles — grâce aux Sciences occultes, par exemple — pour qu'ils créent un Plan subtil, dont la nature dépendra de l'icône du Selenim.

Le quêteur est Compagnon lorsqu'il :

- a développé Plans subtils (Akasha) et Plans subtils (Anti-Terre) à Compagnon ;
- a permis la naissance d'au moins une Anti-Terre — quelle que soit la méthode employée — afin de comprendre le processus de cristallisation des cauchemars ;
- a créé un Plan subtil dont la Chimère, ou le Démon, est une représentation onirique de son icône.

Note : *si le Selenim engendre un Akasha et qu'il le transforme en Anti-Terre, il s'expose à de graves conséquences. Certains humains alimentant son Akasha — notamment de son cheptel — peuvent en mourir, et le quêteur risque de transformer, voire de détruire, son icône, ce qui le forcerait à tout recommencer…*

Gain : le gain du niveau Apprenti s'étend à tous les humains connaissant son icône sur lesquels il s'assouvit grâce au sentiment qu'il a choisi d'incarner. De plus, l'Appel des Chimères ombrageuses est gravé dans son Noyau gratuitement.

Les Maîtres

Le quêteur doit maintenant comprendre le processus permettant de transformer du Ka-Lune Noire en Ka-Soleil. Pour cela, il doit transformer une Anti-Terre en Akasha.

- Si l'icône qu'il a choisi d'incarner a engendré une Anti-Terre, il doit la modifier — et éventuellement le sentiment ou le principe associé.
- Si l'icône a engendré un Akasha, il doit modifier l'Anti-Terre créée afin qu'elle fusionne avec « son » Akasha.

Une fois cette étape achevée, le Selenim doit :

- devenir le maître de son Akasha, en étant aimé, adulé ou vénéré par ses habitants ;
- s'imposer face à la Chimère en réussissant trois fois de suite, un test d'Initié contre la Prégnance de l'Akasha.

Le quêteur comprend alors le processus de transformation du Ka-Lune Noire en Ka-Soleil. Sa quête se termine. Une autre commence…

Gain : le rituel de la Sublimation mordorée. De plus, le quêteur ne subit plus le malus de Prégnance dans « son » Akasha et dans ceux qui lui sont liés et peut s'assouvir sur leurs habitants.

Le Selenim a acquis de nouveaux pouvoirs mais il n'est pas Agarthien.

Les Agarthiens

- S'il achève le troisième Cercle de Nécromancie et qu'il est Très Initié en Ka-Soleil, le quêteur entend désormais

Rêve et Conjuration

Les Entités permettant d'accéder, de modifier et de contrôler les rêves des humains ne sont pas légions mais elles existent.

Note : *ces Entités peuvent sembler en désaccord avec les Appels nécessaires à leur évocation. Cela est dû aux Selenim qui formalisèrent la Conjuration. Spécialistes de la terreur et de la folie, ils ne s'étaient guère intéressés à l'aspect onirique de la Lune Noire.*

Ceux qui soulèvent le voile de Morphée

Appel : *Savant.*
Ka-Lune Noire : *Peu Difficile.*
Entropie : *un niveau toutes les deux heures.*
Compétences : *lire les rêves.*
Visibilité : *oui.*
Un ver bleuâtre et graisseux de trois mètres, muni d'une bouche sans dents à chacune de ses extrémités. Le Conjurateur lui désigne une cible humaine endormie. Le ver place une de ses bouches sur le crâne du dormeur et l'autre sur celui du Selenim. Ce dernier peut alors voir les songes du dormeur comme si c'était les siens. Il ne peut agir mais peut s'arrêter quand il le veut.

Le verbe d'Hypnos

Appel : *Fou.*
Ka-Lune Noire : *Peu Difficile.*
Entropie : *un niveau toutes les quatre heures.*
Compétences : *parler aux rêveurs.*
Visibilité : *oui.*
Une petite fée bleutée d'une dizaine de centimètres. En réussissant un test d'Initié contre le niveau d'Initié d'une cible endormie — humain ou Ar-Kaïm —, elle peut lui parler à l'oreille et lui faire entendre la voix du Conjurateur à travers ses rêves. Si la cible est dans un Plan subtil, la voix peut se confondre avec celle d'un habitant. Les Selenim utilisent souvent cette Entité pour terrifier un humain ou se faire passer pour son ange gardien. Mais certains préfèrent l'utiliser pour guider le rêveur vers un Plan subtil particulier.

Les Chimères ombrageuses, Celles qui tissent les songes

Appel : *Tortionnaire.*
Ka-Lune Noire : *Assez Difficile.*
Entropie : *un niveau toutes les douze heures.*
Compétences : *imposer des rêves.*
Visibilité : *non.*
Les Chimères sont trois femmes d'une grande beauté vêtues de robes diaphanes aux reflets émeraude. Leur peau est pâle et leurs yeux gris sont emplis d'une infinie tristesse. Le Conjurateur doit décrire précisément le rêve — décors, personnages, événements, etc. — qu'il veut imposer à sa victime, la description de cette dernière et l'endroit où elle se trouve. Les Chimères se rendent à l'endroit indiqué et attendent que la victime s'endorme. Elles doivent réussir un test d'opposition entre leur Ka-Lune Noire et le Ka-Soleil de la victime — humain ou Ar-Kaïm. Elles prélèvent une partie de son Ka-Soleil pour y « injecter » le rêve. Ensuite elles doivent, à nouveau, réussir le test pour redonner le Ka-Soleil à la victime et lui imposer le rêve. Cette Entité est unique, elle est très peu utilisée par les Selenim car il leur arrive souvent de désobéir au Conjurateur.

Note : *ces « Entités » sont en fait une projection des Parques. Elles n'aident le Conjurateur que si ses buts sont en accord avec les leurs. Sinon, elles imposent un rêve au choix.*

LA SUBLIMATION MORDORÉE

La règle

Le Selenim décide quelle quantité de son Noyau il souhaite sublimer, d'un cinquième à quatre-cinquièmes. Ce choix est très important car il détermine la difficulté du test — de Peu à Très Difficile — mais surtout le niveau d'Initié (Ka-Soleil) du Selenim. Ce dernier lui servira à entrer dans les Akasha, fabriquer sa Nef, etc.
Si le D20 indique une Réussite, le Ka-Soleil du simulacre du quêteur fusionne avec son Noyau alors qu'une partie de celui-ci se transforme. Le niveau de son Ka-Soleil est égal à celui sacrifié du Noyau plus celui d'Initié du simulacre. Le Selenim développe une réserve de Ka-Soleil. Lorsqu'il gagne des « puces » de Ka, le joueur répartit ces « puces » équitablement. S'il en reste une, elle est comptée avec le plus faible du Ka ou avec la Réserve.
En cas d'Échec, le Noyau du Selenim est atrophié et un niveau d'Initié est perdu. Le joueur retire vingt « puces » de la réserve de son personnage.
En cas de Maladresse, le Selenim se dissout dans le Champ maudit.
En cas de Coup d'éclat, le Selenim voit l'intégralité de son Noyau se transformer en Ka-Soleil. Il devient une âme humaine condamnée à errer dans l'astral. Mais une nouvelle quête s'ouvre à lui, celle de l'Eïdos. S'il parvenait à s'y fondre, que deviendrait-il ? Un concept ou une idée humaine ? Peut-être atteindra-t-il la conscience à l'image de la Pierre Angulaire ?

Les Gains

- *Le Selenim fait un avec son Simulacre. Il ne vieillit plus, il n'a plus besoin de boire, de manger ou de dormir. Sa nouvelle nature lui permet d'apprendre et d'utiliser les Talents comme s'il était un Serpentaire. Il ne peut devenir Instable, mais les coûts sont multipliés par deux.*
- *Si le Selenim est dominé par la Lune Noire, il développe une affinité avec la Pavane se traduisant par une baisse d'un niveau de la difficulté des tests d'Évocation. S'il est dominé par le Ka-Soleil, il développe une affinité avec les Parques se traduisant par le même avantage mais pour la Nécromancie. S'il n'est dominé par aucun des deux, il gagne les deux avantages.*
- *Le Selenim peut arpenter les Akasha comme un Ar-Kaïm, voyager dans l'Astral et rêver. S'il est Maître en Plans subtils, il est capable d'orienter ses rêves et de bâtir des Plans subtils en utilisant ses réserves.*

Note : *Lilith et les Parques n'avaient pas de simulacres et n'ont pas cette capacité. En revanche, elles peuvent imposer des songes aux hommes comme aux Immortels.*

Rançon ?

Le Selenim ne peut plus utiliser l'Anamorphose. Son Imago se détache de son Noyau et s'il compte moins de deux cent quarante « puces », il se disperse. Sinon, il peut devenir une créature indépendante, désireuse d'édifier un Royaume. Si le Selenim avait un Royaume, celui-ci continue de se nourrir et de se développer.

le murmure des Parques au cœur de la Pavane. S'il parvient jusqu'à leur Royaume et si son idéal est proche du leur, il peut fusionner avec elle et devenir Agarthien.

- S'il atteint le troisième Cercle de Conjuration et qu'il est Très Initié en Lune Noire, le quêteur peut prendre conscience que les gammes qu'il crée se font au détriment d'une créature, la Pavane. S'il comprend ce qu'elle est, s'il est touché par son destin et qu'il parvient à la pénétrer, il peut se fondre en elle et atteindre un autre niveau de conscience : l'Agartha.

Les ennemis

Les Mystères d'Occident

Si le quêteur s'intéresse au destin d'Hécate, il peut être amené à rencontrer des Mystes qui tenteront d'apprendre ce qu'il sait et l'utiliseront dans leurs desseins.

Les Parques

Elles peuvent aider le quêteur à progresser. Toutefois, s'il s'associe au Culte de Lilith ou au 666, les Parques lui enverront des songes pour l'induire en erreur. Si ça ne suffit pas, elles utiliseront leur Sapience pour faire échouer ses Rites — la difficulté des tests de Nécromancie augmente d'un niveau. Elles agiront de la sorte car elles savent que cette voie peut engendrer une nouvelle Lune Noire. En effet, lorsque Lilith accomplit le rituel, son Imago continua à s'alimenter et devint gigantesque. En 1996, le Culte de Lilith voulut l'utiliser pour recréer la Lune Noire et faillit réussir.

Les ombres maudites

Bien que moribond, le Culte de Lilith est encore actif. Les initiés de cette faction ont eu vent de la Sublimation mordorée mais pensent que la Lame est nécessaire. Si le quêteur leur apprend le contraire, ils l'utiliseront pour en apprendre davantage sur la quête. Si le quêteur n'adhère pas à leur objectif — créer une nouvelle Lune Noire —, il est impitoyablement traqué.

Il en va de même avec le 666.

LA TOISON D'OR

Cette quête n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

HISTOIRE INVISIBLE

Le Cocon solaire

Comme ses frères du Glorieux Alliage, Ka-Noun naquit au sein d'un Cocon minéral, une immense caverne aux parois composées de Ka-Soleil, au Nadir de la Terre. À l'aube de la civilisation atlante, il brisa sa coquille d'or en une multitude d'épines. Celles-ci donnèrent aux premiers hommes le don de rêver et de voyager dans les Plans subtils. Ce trésor s'est depuis transmis à l'image du patrimoine génétique, de génération en génération. Il est la parcelle de Ka que l'homme emporte dans la tombe et avec laquelle interagissent les Selenim.

Né d'un Cocon, Ka-Noun souffre d'un manque. Il peut instinctivement, et même parfois inconsciemment, utiliser la puissance du Ka-Soleil sans pour autant comprendre ni transmettre ce don. Cette faiblesse fit croire aux Kaïm que Ka-Noun était un frère égoïste et ces derniers l'exilèrent pour le punir de ne pas les aider dans le Sentier d'Or.

Ka-Noun croisa le chemin de nombreux frères qui le harcelèrent de questions. Qui était-il ? D'où venait-il ? Ka-Noun qui ne connaissait point les réponses à ces questions provoqua la colère et la haine de ses compagnons d'exil.

Le Ka-Soleil qui inondait le Pentacle de Ka-Noun le protégea de la Chute. Les Kaïm, jaloux, méprisèrent leur frère solaire. Profondément blessé par les sentiments des siens à son égard, Ka-Noun modifia inconsciemment son Métamorphe, qui devint celui d'un bélier à la toison d'or.

Poursuivant sa route de par le monde, Ka-Noun observa les Immortels. Il se réfugia en Égypte, et là, vénéré par les profanes sous le nom de Khnoun, il prit forme humaine, mais conserva sa toison et sa tête de bélier. Il fut connu à cette époque sous le nom de Maître d'Éléphantine, le conseiller des Pharaons. Cette fonction religieuse privilégiée lui permit d'étudier l'exaltation du Ka-Soleil généré par l'adoration.

Des années plus tard, ses études ésotériques le conduisirent en Aïon. Un jour, son antre fut découvert par un jeune berger du nom de Pallamède. L'humain partit aussitôt rapporter sa découverte à son mentor, Chiron. Celui-ci reconnut Ka-Noun et en informa son Arcane Majeur, le Pape. Le Kaïm à toison d'or dut fuir la Grèce. Il se dissimula dans les montagnes de la Colchide — l'actuelle Géorgie — qui était alors sous l'influence des Mystères d'Occident.

Dissimulé aux yeux des initiés qui étudiaient les Champs maudits, Ka-Noun connut une nouvelle métamorphose qui fractionna son être en deux entités distinctes : une toison de Ka-Soleil, sa Sapience, et un Dragon, symbolisant les blessures infligées par le mépris et la vindicte de ses frères, composé des Éléments de son Pentacle. Le Dragon est une créature de Ka brutale et instable, car séparée du Noyau solaire de Ka-Noun et meurtrie par l'Orichalque.

Les Argonautes

Bon nombre d'acteurs occultes se joignirent à la quête des Argonautes. Ceux-ci gardent encore en mémoire le souvenir de cette épopée qui reste une source de Sapience pour celui qui cherche à déchirer le voile de l'Histoire invisible. Des Adoptés du Pape, qui ont mené ce projet sous l'égide de Chiron, mêlèrent à la quête bon nombre d'humains, dans le but de développer leur Ka-Soleil et d'en faire des héros. Décidés à ne pas laisser s'enfuir le Kaïm à la toison d'or, ces hommes décidèrent de le retrouver où qu'il fût. Réunis autour Pallamède, ils obtinrent du Chariot une nef magique capable de voguer sur les mers de la Terre comme sur l'Océan inté-

JASON

Pallamède était un humain dont le Ka-Soleil devint doué de réincarnation à la suite de l'ingestion d'un élixir. Ce breuvage fut concocté par Médée à base de plantes provenant des rives du Styx. Devenu éternel, Pallamède prit le nom de Jason et consacra son existence au voyage et à l'aventure.

De nos jours, Jason repousse les frontières géographiques du monde connu et de l'astral. Dans sa tâche, il est épaulé par les descendants des Argonautes. Ces derniers engendrèrent une lignée d'hommes et de femmes au Ka-Soleil altéré — car Ka-Noun enchanta leur Ka afin que celle-ci serve Jason dans sa quête éternelle — cette lignée est issue de la rencontre des Argonautes et des femmes de Lemnos au cours d'une escale de l'Argo. Le Conclave Majeur de 1999 attira le regard des Argonautes sur l'espace et le projet Exode sidéral.

Jason possède une grande connaissance de l'astral car, à chaque fois que son « simulacre » meurt, son Ka s'élève dans les Plans subtils jusqu'à sa prochaine réincarnation.

Jason fut maudit par Médée. Son ancien amant l'ayant trahi, elle usa d'un philtre pour s'emparer de la mémoire de celui-ci. Les souvenirs de Jason et de sa quête en compagnie des Argonautes sont aujourd'hui enfermés dans une jarre, jalousement gardés par une faction de l'Épée. S'abreuver de la liqueur mémorielle permet de contempler la vie de Jason, de sa rencontre avec Ka-Noun jusqu'à la découverte de la Toison, au cours d'une transe extatique.

Partiellement amnésique, Jason n'est pas enclin à se confier. Ceux qui viennent l'interroger sur son passé ne sont jamais les bienvenus, à moins qu'ils se montrent avides de voyage, d'aventure.

rieur de l'astral : l'Argo. Une poignée d'Orphelins rejoignirent les Argonautes, persuadés de trouver au terme du voyage une carte des Champs magiques et des réalités qu'ils abritent.

Une alliance fut aussi scellée avec les Mystères du Midi, dont les manipulations magiques permirent de retrouver la trace du bélier. Les Mystes persuadèrent Pallamède — le seul être à n'avoir jamais vu Ka-Noun — de les accompagner. Une fois à bord de l'Argo, ils eurent recours à leurs sombres rituels pour utiliser la mémoire de Pallamède, dont le Ka-Soleil avait été altéré par la simple vision du Maître d'Éléphantine. Ses souvenirs devinrent le fil d'Ariane qui guida les Argonautes jusqu'en Colchide.

L'Argo connut de nombreux périples au sein de la Méditerranée, qui abritait alors des effets-Dragon et des pièges magiques, vestiges des Guerres élémentaires.

Note : *les événements de cette expédition, de son départ à l'arrivée en Colchide, sont détaillés dans tous les livres traitant de la mythologie grecque. À vous de les interpréter et de les utiliser dans vos scénarios.*

Au terme de leur voyage, les Argonautes rencontrèrent Æétès, initié des Mystères et roi de Colchide. Celui-ci leur imposa une ultime épreuve : l'un d'entre eux devait vaincre les créatures de Lune Noire nées de la Sapience de l'Épée, pour ainsi prouver que les Argonautes méritaient la Toison d'Or. Pallamède se proposa naturellement comme champion des Argonautes. Il aurait certainement perdu le combat sans l'intervention de la fille de Æétès, Médée, tombée sous son charme. La jeune femme enduisit le corps du héros d'un baume magique et elle lui confia un artefact qui lui permit de triompher des Entités de Colchide.

Médée trompa l'avatar monstrueux de Ka-Noun, et Pallamède s'empara de la Toison d'Or. La trahison de sa fille rendit ivre de haine le roi de Colchide, qui lança sa flotte à la poursuite de l'Argo. À bord du navire, Médée n'hésita pas à démembrer son propre frère pour déchaîner sa Sapience sur ses poursuivants. Le Dragon, n'ayant plus rien à garder, partit se réfugier pour attendre le retour du bélier solaire.

La mort d'un mythe

De retour en Grèce, les Argonautes étudièrent la Toison d'Or. En vain. La légendaire toison passa de main en main, restant hermétique à tous, et fut oubliée. Médée, délaissée par Jason, la récupéra et l'emporta en Hadès, où elle réduisit à l'état d'esclave un Selenim, terminant ainsi son initiation aux Mystères d'Occident. Elle égara ensuite la Toison d'Or et celle-ci échoua entre les mains du Titan de l'Orient. C'est alors que Ka-Noun reprit sa forme de bélier et s'enfuit rejoindre la caverne dorée qui l'avait vu naître, là où reposaient les fragments de son Cocon, au cœur de l'Hadès, dans un lieu irréel chargé d'effluves solaires et appelé Amenthès.

Le Conclave Majeur de l'An Mil fit sortir Ka-Noun de son isolement. L'avènement de l'Alchimie montrait que les Kaïm « minéraux » pouvaient guider leurs frères vers l'Agartha. Une nouvelle fois exclu par ses pairs, Ka-Noun comprit que son errance pouvait guider les Immortels vers l'Agartha. Il redevint la Toison d'Or pour que des quêteurs puissent un jour l'étudier et appréhender la nature du Ka-Soleil, et ainsi le comprendre.

La quête

Pour guider ses frères, Ka-Noun s'inspira du voyage des Argonautes pour établir la quête initiatique de la Toison d'Or. Inconsciemment, il ancra les épreuves imposées aux Argonautes dans le temps, les transformant en une succession d'étapes sur le chemin qui menait à son refuge.

Les Apprentis

Le quêteur doit deviner l'Histoire invisible de la Toison d'Or en étudiant le mythe connu des profanes.

À travers les lignes du récit mythologique, il doit appréhender les lieux qu'ont foulés les Argonautes et les personnages qu'ils ont côtoyés. Cette compréhension ne peut s'établir pleinement que par la rencontre des acteurs de cette épopée, dont le souvenir de cette grande aventure hante encore leur Ka.

L'Apprenti est donc celui qui a compris que :
- le voyage, l'aventure et la confrontation au danger sont les éléments moteurs de la quête ;
- les Argonautes étaient pour la plupart des humains au Ka façonné par les Adoptés du Pape ;
- les Adoptés du Chariot construisirent l'Argo ;
- ce furent les Mystères qui scellèrent le destin des Argonautes ;
- Khnoum et le bélier de la Toison d'Or ne sont qu'un seul et même Kaïm, dont l'existence se résume à l'exil ;
- Ka-Noun est lié au Ka-Soleil ;
- Médée est une initiée des Mystères d'Hécate.

Gains : désormais, tous les simulacres de l'Immortel ont un niveau de plus en Intelligent.

Les Compagnons

Le quêteur doit penser et concevoir une boussole magique qui peut donner à une embarcation les mêmes propriétés que l'Argo : emmener des Immortels et des humains dans l'Astral.

La réalisation de cet artefact complexe ne peut se réaliser que sous l'égide d'Argosios, le seul à connaître le secret de fabrication de cet étrange artefact. Éminent Adopté du Chariot, le maître d'œuvre de l'Argo reçut la visite de Ka-Noun en l'An Mil et il lui permit d'être le phare de la quête de la Toison d'Or. Il connaît le rôle qu'il tient dans la quête de la Toison d'Or depuis ce jour.

Argosios est actuellement très occupé par le projet Exode sidéral et tente de créer une version améliorée de la boussole capable de fonctionner dans le vide sidéral.

La boussole a la forme d'un bateau grec. Il est le fil d'Ariane qui guide son possesseur à la Toison d'Or. Ce navire invoque les étapes du voyage initiatique, en fonction du degré d'implication de son créateur, plus qu'il ne guide, car c'est l'Argo qui met en travers du chemin du quêteur les différentes épreuves de la quête de la Toison d'Or.

La construction de la boussole nécessite de nombreux éléments :
- du bois provenant de la région de Thessalie pour la coque ;
- du bois provenant de l'Akasha du Long Départ pour le mât ;
- une fleur provenant des bords du Styx — de celles qui transmutèrent Pallamède en Jason — pour la voile ;
- une once d'or pur, rappelant le but de la quête, pour l'ancre ;
- le sacrifice d'une « puce » de Ka dominant — plus une par Ka pour les Ar-Kaïm ; un niveau de Ka-Lune Noire pour les Selenim ;
- une « puce » du Ka-Soleil de Jason, prise dans son sang avec son accord.

Note : *récupérer ces éléments peut faire l'objet de scénarios spécifiques ou être incorporé à des intrigues plus vastes et sans lien apparent avec la quête de la Toison d'Or.*

La boussole localise les Plexus (*cf. Le Livre des joueurs*), les Nexus, les naissances d'Ar-Kaïm et décale les difficultés des actions liées aux voyages astraux d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution. Si cette variation de la difficulté entraîne cette dernière hors du tableau, l'action entreprise connaît une Réussite.

Gains : désormais, tous les simulacres de l'Immortel ont un niveau de plus en Séduisant et en Agile.

Les Maîtres

Le quêteur doit ensuite se diriger vers la Mer noire et la mythique toison, guidé par sa boussole et nourri par sa soif d'aventure. Ces étapes sont des interprétations contemporaines du voyage originel des Argonautes, apparaissant sur le chemin du quêteur sous l'impulsion de la boussole. Elles sont :
- la rencontre avec un effet-Dragon de Lune, une nymphe qui avait charmé le jeune Argonaute Hélias, l'attirant sous l'eau. Cette créature existe aujourd'hui, entretenue par Ka-Noun pour croiser le chemin de nombreux quêteurs. Elle tente de

L'AKASHA DU LONG DÉPART

L'Akasha du Long Départ est Prégnant. Il fait partie des Écumes.
Lors du départ de l'expédition, les Argonautes étaient presque tous fidèles au Pape. La dévotion que généra leur engagement donna naissance à l'Akasha du Long Départ.
Ce Plan subtil est entretenu depuis l'Antiquité par les espoirs des hommes qui prennent la mer et par ceux des explorateurs — l'équipage de Magellan, ou de Vasco de Gama… et même des astronautes ! Il a la forme d'une île isolée au milieu d'une mer sans limites, bordée par d'imposantes falaises qui laissent pourtant la place à une étroite plage de sable fin. Sur celle-ci, une dizaine de navires attendent depuis l'Antiquité que quelqu'un les mette à l'eau.
Le nord-est de l'Akasha est habité par des pêcheurs qui ne rêvent que de partir à l'aventure. Le quêteur de la Toison d'Or peut beaucoup apprendre en discutant avec ceux qui vivent sur cette île, leur Ka-Soleil étant transfiguré par leur soif d'aventure. Mais il est dangereux de s'attarder sur cette île, car nombreux sont ceux qui n'ont pas trouvé la force de repartir, bercé par les récits d'aventures de ces habitants.
Au sud de l'Akasha du Long Départ se trouve un petit village paisible habité par des Chimères, prenant la forme d'anciennes connaissances du visiteur — un compagnon occulte depuis longtemps perdu de vue, un mentor, etc. Ces créatures usent de cette identité pour convaincre le visiteur de rester définitivement sur l'île, en les enchaînant progressivement à leurs mensonges.
Les accès à cet Akasha se trouvent au large des grandes routes de navigation ou dans des ports d'où partirent les expéditions maritimes les plus importantes dans l'histoire de l'humanité.

charmer ceux qu'elle croise, les séduisant par ses attraits et les connaissances qu'elle leur fait miroiter. La nymphe s'attaque même au simulacre, plus faible et donc plus facile à séduire ;

- le drame du devin Hylas, harcelé par des créatures magiques aux formes de Harpies. Hylas s'incarne depuis l'Antiquité dans des voyants aux talents plus que douteux, sans cesse harcelé par ces femmes au corps d'aigles. Le libérer de cette malédiction apporte aux quêteurs des indications quant à la suite de leur voyage ;
- la confrontation avec les Symplégades, des roches se rapprochant et s'éloignant sans cesse, dans le but de détruire l'Argo. Ces écueils hantent aujourd'hui l'astral, apparaissant parfois à la surface des mers physiques.

Outre cette réinterprétation de l'épopée des Argonautes, il existe une quantité d'autres rencontres qui peuvent croiser le chemin d'un quêteur de la Toison d'Or, lui faisant à chaque fois appréhender la complexité du Ka-Soleil par le biais de l'humain, des sentiments et des sens. Ces escales doivent être pleinement comprises par le quêteur, qui ne doit en aucun cas faire marche arrière ou douter de ses choix, au risque de tout perdre.

Une fois ces étapes franchies, la boussole indique au quêteur le chemin à la caverne de Ka-Noun, dont l'entrée est protégée par des Mystères.

Gains : désormais, tous les simulacres de l'Immortel ont un niveau de plus en Endurant et en Fort.

Les Agarthiens

En Colchide, l'actuelle Géorgie, le quêteur doit, tels les Argonautes, se présenter au souverain du lieu. Ce Myste impose à l'impudent visiteur un affrontement avec des créatures de Lune Noire : les Indomptables Taureaux aux écumes de gangrène et les Hommes-dragons.

Une fois ces Entités vaincues, les Champs maudits chuchotent à l'oreille du quêteur le chemin de l'antre de la Toison d'Or. Le tunnel qui y conduit est habité par des Daïmon et débouche sur les plaines solaires de l'Amenthès. Alors que le quêteur croit tout danger écarté, le Dragon se dresse devant lui. Seuls les Immortels Très Initiés apaisent la colère de la créature et pénètrent enfin dans le royaume de Ka-Noun, une caverne aux parois d'or, où la moindre lumière est amplifiée à l'infini, aveuglant celui qui y pénètre. Les parois de cette grotte sont le support d'une multitude de textes codés, relatant les découvertes du Kaïm sur le Ka-Soleil. Ces écrits ne divulguent rien sur la magie solaire, puisque le Kaïm est incapable de transcrire l'utilisation du Ka-Soleil.

Le quêteur peut alors emporter avec lui la Toison d'Or. Mais avant de l'étudier, il doit remonter à la surface, affrontant une fois encore les dangers de l'Hadès. De retour en Thessalie, la Toison d'Or redevient Ka-Noun. Celui-ci attend depuis fort longtemps de pouvoir partager sa Sapience. Le quêteur atteint l'Agartha.

Les ennemis

Les Chevaliers de la Toison d'Or

Au départ de l'Argo, certains membres de l'équipage décidèrent de ne pas accompagner Pallamède vers la Colchide. Restés en Thessalie, ils posèrent les bases d'une confrérie qui fut récupérée par les Templiers à la première mort de Jason.

L'obédience coordonne ses opérations à partir de Delphes depuis qu'elle a rejoint le Bâton.

Les Chevaliers de la Toison d'Or sont des Manteaux Blancs très implantés dans les milieux scientifiques. Ils exploitent la logistique financière et militaire de leur Arcane mineur pour rassembler des informations sur la Toison d'Or et ceux qui la recherchent. Ils sont en possession de nombreux Homoncules. Les malheureux Immortels ainsi aliénés furent dépossédés de pièces qui permirent à ces Templiers de construire des boussoles.

Médée

Médée fut éduquée à la cour de son père, Æétès, selon les enseignements des Mystères d'Occident. Très vite, elle développa de grandes aptitudes concernant les manipulations magiques et la confection d'élixirs et d'onguents. Elle devait succéder à son père, mais sa rencontre avec Pallamède bouleversa ses projets. Pour lui, elle trahit son père et les siens en lui apportant le moyen de s'emparer de la Toison d'Or et de fuir les Mystères. Afin de satisfaire les ambitions de Pallamède, Médée utilisa ses connaissances occultes pour créer un élixir capable de rendre son amant éternel. Elle usa pour ce faire de mystérieuses plantes en la possession de Pallamède, dont la provenance lui était inconnue. Il s'agissait en fait d'une variété de plantes poussant sur les rives du Styx, où les Argonautes avaient fait escale mais dont le souvenir s'était effacé de leur mémoire. La passion de Jason pour Médée disparut avec le temps. La jeune Myste ne supporta pas d'être délaissée pour une autre femme, et elle tua ses propres enfants ainsi que sa rivale. Elle jura de tuer Jason et ses proches.

Elle récupéra la Toison d'Or et s'en servit pour maîtriser un Selenim et ainsi descendre en Hadès pour recevoir les enseignements du Titan d'Occident. Elle connut alors l'éclipse psychique — la possession par un Daïmon, qui l'accompagne encore aujourd'hui, lui conférant une arme de destruction capable de tuer les Déchus qui s'opposent à elle. Ces nouveaux pouvoirs lui permirent de rapporter de l'eau du Styx, et de voler les souvenirs de Jason.

Médée vit aujourd'hui protégée par des Mystes, au cœur de l'Hadès. Elle fait profiter de ses enseignements les plus initiés des Mystères d'Occident en échange de soutien dans sa traque de Jason. Elle tue tous ceux qui cherchent la Toison d'Or car ils sont selon elle la cause du délaissement de son amant.

LE LION VERT

Aspect

Les différentes formes que le Lion Vert adopte sont données dans le Grand Œuvre.

Caractère

« Crois-tu donc que je ne rêve que de conquêtes ? Que je ne suis qu'un guerrier sanguinaire, sourd aux gémissements et aux plaintes de ses victimes ? Sourd, je le suis. Aux hésitations du cœur et aux changements des passions. Depuis l'aube de notre temps, je cherche à imposer la paix aux Hommes et à mes Frères. Je n'ai jamais eu d'autre but. Établir la concorde sur cette Terre qui est autant la nôtre que celle des humains. Sous la bienveillance de mon regard, mes ouailles progresseront, chacune suivant son sentier propre. Pour cela, il faut que tous reconnaissent mon sceau et la légitimité de mon trône. Parce que mon nom est Lion… »

Histoire

Bien qu'elle ait fait couler beaucoup d'encre, la vie du Lion Vert reste encore fort peu connue. L'Histoire invisible a surtout retenu ses colères légendaires - comme lorsqu'il se jeta dans les Guerres élémentaires pour apaiser sa fureur à la fin du premier havre de concorde - et ses échecs - comme à Venise ou à Prague au XVI[e] siècle. Mais elle est imprécise et imbécile. Elle oublie que le Lion Vert veut la paix et qu'elle est un but des plus difficiles à atteindre. Elle oublie les détails qui permettent à la vérité d'apparaître. Le Lion Vert a créé un havre de concorde au cœur des Guerres élémentaires, un lieu où tous pouvaient venir vivre en paix. Jusqu'au jour où un Onirim détruisit, par vengeance, le Pentacle d'un ancien chef de clan. Écœuré, le Lion Vert retrouva l'Onirim, le dispersa et quitta sa cité. Dans les Guerres élémentaires, il dirigea la plus grande des armées, composée de créatures étranges et mythiques. Son nom devint synonyme de fureur et de rage. Tous tremblaient à son approche si bien que des factions opposées se ralliaient pour l'affronter. Mais dans ce cas, le Lion Vert souriait et s'éloignait. C'est à cette époque qu'il atteint l'Agartha. Puis, comme l'homme se développait, les Guerres élémentaires cessèrent, progressivement. Parmi ses hauts faits, on se doit de citer la révélation de l'Alchimie et la création de Golem et dont le but est de permettre aux Sentinelles lithiques d'Aggartha de s'incarner et d'échapper à la folie qui les guettent. Il fut aussi l'un des principaux artisans de la chute du Temple. Son refuge est une cité au fond d'un volcan du désert de Thar où vivent des créatures légendaires et alchimiques. Il est important de savoir qu'il se considère comme un enfant de la Terre et ne croit pas à l'Exode sidéral.

Influence

Le Lion Vert a profondément marqué l'Histoire invisible. Des Guerres élémentaires à la Révélation, il n'y a pas une époque où son nom ne fut prononcé. Il a des sympathisants parmi les Adoptés, les Orphelins et même les Selenim. Il a de nombreux alliés d'importance comme Parangon, Entée d'Orion, des caravanes des Roms et des Mannush et ses fidèles d'entre les fidèles, l'Axe d'Airain.

L'Agartha

« Ce que je vais te révéler maintenant est un des secrets les mieux gardés du Monde. L'Agartha n'est pas le fruit d'une progression ésotérique, l'Agartha est une immanence. Les véritables Agarthiens, ceux qui ont retrouvé l'état de Kaïm et intégré le Ka-Soleil, sont extrêmement rares et sont plus issus d'accidents et de hasards que d'une véritable quête de Sapience. Je vois bien que tu doutes de mes paroles, tu te demandes si c'est un jeu cruel. Eh bien, non : c'est la vérité. Regarde-moi, suis-je un modèle de progression ésotérique ? Je suis né par accident et dès cet instant l'Alchimie m'habita. Nous ne l'avons pas inventée, elle était là, c'est tout. Et j'ai atteint l'Agartha sans même m'en rendre compte. C'est dur, je le sais et pourtant il te faut l'accepter. Akhenaton connaissait cette vérité mais il a préféré la cacher. Sans doute pour ne pas tuer l'espoir trop vite. »

Intrigue

Depuis son succès dans le réveil du Boheïm à Prague, le Lion Vert a repris goût à son projet de concorde. Aujourd'hui c'est la Jordanie qui l'intéresse. Il est devenu le conseiller du roi et a éliminé les différents Mystes du pays. La reprise des violences entre Israéliens et Palestiniens l'inquiète car derrière ces terribles événements se cache un puissant ennemi, Belija'al, un DraKaon enfoui au Liban.

LE LION VERT

Pentacle : *Agarthien.*
Sciences occultes : *Maître en Rituels, Magicien de la Spirale d'Élévation, Maître dans les domaines du premier Cercle, en Déplacer et Transformer, Cénobite de la Voie d'Aresh. Il a achevé son Grand Œuvre. En tant que membre du Glorieux Alliage, Agarthien et Couronné du Monde, il a de nombreux pouvoirs supplémentaires.*
Traditions à Maître : *Arcanes Majeurs (XXI), Arcanes mineurs (Bâton, Coupe et Épée), Ésotérisme, Histoire invisible (toutes époques), Kumpania (Mannush et Roms), Langues (toutes) et Sciences occultes (Alchimie, Kabbale et Magie).*

L'Axe d'Airain et Kracivecz

L'Axe d'Airain est une faction composée de disciples du Lion Vert. Il est né sous l'impulsion d'Alchimistes souhaitant soutenir le Lion Vert dans ses projets. Ils étaient donc à ses côtés lors de la chute du Temple, à Prague durant le règne de Rodolphe et à Venise au XIX^e^ siècle. Ils ont plusieurs fois protégé le Lion Vert de la vindicte du Chien-Jaune-qui-Parle, l'Adopté de la Justice qui traque le Lion Vert.

Kracivecz est un Sphinx de Feu, cette particularité lui vint de la fureur et de la violence des Guerres élémentaires, époque à laquelle il connut le Lion Vert. Très vite, les deux Immortels se comprirent sans se parler. Kracivecz devint la main du Lion Vert et un de ses premiers disciples. À Prague, à la fin du règne de Rodolphe II, Kracivecz fut emprisonné par le Temple qui commença à le transformer en Homoncule. Alors qu'il ne restait qu'une étape, la formidable volonté de Kracivecz lui permit de briser le lien d'asservissement avec les Templiers. Il s'incarna en l'un d'eux et plongea la Commanderie dans le feu et le sang. Il reprit ses Terres rares mais la blessure qu'il avait subie ne se referma jamais, condamnant Kracivecz à rester aux portes de l'Agartha. Pensant qu'elle était plus psychologique que physique, il espérait beaucoup du réveil du Boheïm à Prague. En achevant ce plan, peut être... Mais sa blessure n'a pas changé et il ne sait plus quoi faire. Pourtant il a raison, sa blessure est psychologique. Au fond de lui, Kracivecz sait que s'il atteint l'Agartha il devra quitter son maître et il ne peut s'y résoudre. Aujourd'hui, Kracivecz partage son temps entre Prague et la Jordanie.

Les rôles du Lion Vert

Même si tous les Immortels connaissent son nom, rares sont ceux qui l'ont connu ou même rencontré. Ceux qui le désirent doivent passer par l'Axe d'Airain ou la librairie de Parangon. Mais le souhaiter ne suffit pas, la Justice en sait quelque chose, car c'est toujours lui qui décide.

Le mentor

À moins de pratiquer l'Alchimie et de suivre sa voie, on ne choisit pas le Lion Vert comme mentor, c'est lui qui désigne ses disciples. Lorsqu'il rencontre un être prometteur, c'est-à-dire qui partage ses opinions et ses idéaux, le Lion Vert l'observe, suit son évolution et étudie ses réactions. Il lui arrive même de tester l'élu potentiel en le plaçant dans une situation donnée. Cela peut durer plusieurs années, jusqu'à ce qu'il soit certain que l'Immortel est digne de devenir son élève et qu'il lui sera fidèle. Alors, il se dévoile sous la forme d'un lion flamboyant couleur émeraude, le fauve chrysopéen. Jusqu'à présent, personne n'a reculé devant cet honneur. Il est un mentor exigeant mais proche. Il rencontre régulièrement ses disciples, juge de leur évolution, leur donne des conseils et parfois, leur demande d'effectuer une quête. Son but est de les préparer à sa révélation sur l'Agartha et les amener à devenir Adoptés du Monde.

L'ennemi

À cause de sa légendaire impulsivité, il est facile de s'attirer les foudres du Lion Vert. Refuser d'obéir à un de ses ordres en fait déjà un ennemi potentiel mais pas mortel. S'opposer à ses desseins peut attiser sa colère et faire de lui un adversaire implacable. Le Lion Vert est puissant et n'hésite pas éliminer ceux qui lui font obstacles, qu'ils soient initiés ou profanes, humains ou Immortels. S'il n'a pas tué le Chien-Jaune-qui-Parle c'est simplement pour ne pas s'attirer plus d'ennuis avec la Justice qu'il n'en a déjà mais aussi parce que la persévérance de ce dernier l'amuse et même, parfois, l'impressionne.

EFFLUVES VERTIGINEUSES

Fedayin d'al-Amut ! Tes veines douloureuses ne rugissent-elles pas du souhait de revoir toutes ces beautés ineffables d'Aggartha dont tu as foulé avec moi les impossibles ruelles, et qui, dans une volute de Haschich, disparaît comme s'éteint le râle de l'extase ?

L'ALPHABET PRIMORDIAL

Avant même que les êtres n'assignent des mots aux idées et objets qui les environnaient, l'Harmonie de l'Eïdos était réglée par l'ordonnancement des noumènes. Cette essence de toute chose demeure inaccessible aux sens comme à l'entendement qui ne se structure qu'avec des mots et des phonèmes rudimentaires. Seules les constructions analogiques les plus hardies permettent d'approcher les choses en soi et de les exprimer en phénomènes à la mesure de leur puissante vérité. Une poignée de symboles purs et hermétiques composent la base fondamentale de ces constructions analogiques. En dehors des Aggarthiens, rares sont ceux qui ont conscience de l'existence de cet Alphabet primordial. Et les Aggarthiens eux-mêmes n'en ont pas percé les secrets qui ouvriraient la voie à une nouvelle et intime compréhension de l'Univers.

LES MILLE REFLETS

Il est vain de tenter une cartographie d'Aggartha : toute chose y est éternelle et éphémère. Quelques invariants se hissent toutefois au-dessus du tumulte étourdissant des vertiges.

La Cité des Vertiges

Les premiers pas en Aggartha foulent l'herbe des jardins édéniques, voilée d'une rosée fraîche, ondulant sous la caresse des murmures d'une langue mystérieuse. La nature vivace y est familière par certains de ses atours végétaux, et exotique par les variétés oubliées ou inconnues qu'elle abrite. Elle se prête docilement aux jeux esthétiques et mystiques des jardiniers aggarthiens qui la façonnent comme un langage analogique drapant la cité. L'herbe est hérissée de statues armées pour la bataille, figées à l'instant d'un affrontement titanesque et le regard lourd d'une tranquille détermination.

sont les lignes d'un livre déchiffrable seulement depuis les hauteurs vertigineuses des plus hautes tours de la cité.

Les rues d'Aggartha paraissent désertes au profane, mais elles fourmillent en fait des pensées et des idées cultivées avec patience par les résidents de la cité, et un tumulte de vertiges peut soudain étourdir le passant qui entrevoit alors la vie qui palpite entre les murs d'Aggartha.

Bordant les rues, dans tous les styles connus sur Terre et quelques autres encore insoupçonnés, les palais d'Aggartha offrent autant d'espoirs que de frustrations. Les portails sont une barrière physique et analogique à toute intrusion, un miroir dans lequel le visiteur se dévoile jusqu'aux tréfonds de son destin. Au terme de cette pénible introspection, la porte muette attend un signe clair, unique et explicite du visiteur. Un simple mot, un chant, un pas de danse approprié peut être le Sésame inattendu de ces verrous analogiques.

Chaque palais expose l'étendue de ses mystères le long de sa façade, par telle fenêtre laissant entrevoir quelque scène onirique fugace lourde de symboles, par telle frise sculptée et ciselée, forêt de signes et de gargouilles, ou encore tel autre agencement faussement anodin de lierre et de vigne vierge dont les entrelacs dessinent les vérités de ce monde.

XXI

Une muraille de basalte ceint les palais et les tours de la cité, et n'en émergent que les plus hautes flèches. Des bastions offrent des passages à travers cette ceinture, dont la clef de voûte est une figure sculptée aux détails imprécis. À force de concentration, on finit par y distinguer des traits figurant la pire pensée conçue par le visiteur. Les témoins lui prêtent un pouvoir hypnotique inquisiteur, et pendant leur visite d'Aggartha, ils ont ressenti tangiblement ce regard posé sur eux.

Les pavés de marbre, d'onyx, de basalte, granit, grès, et autres minéraux et métaux communs ou précieux sont agencés selon d'incompréhensibles arabesques le long des rues d'Aggartha qui serpentent entre les bâtisses, les fontaines et les places. Ils dessinent les lettres de l'Alphabet primordial, et les rues

La Résille

Si Aggartha échappe durablement aux sens des Immortels, c'est que la matière magique dans laquelle elle taille son existence, que les érudits désignent sous le nom de Résille, est partiellement étrangère au Pentacle, au Noyau maudit et au Cœur.

Quand les Éléments meurtris et flétris par le contact de l'Orichalque s'agglutinent autour du métal maudit en un amalgame aux propriétés sinistres, des Terres rares sont produites. Moins connu est le phénomène plus réjouissant qui voit du Ka-Soleil puissant exciter des Ka et leur arracher une substance invisible à la Vision-Ka, la Résille, qui flotte dans les courants magiques entre Terre et éthers comme une trame liant malgré eux les Nephilim ainsi irradiés à l'intimité du Monde.

En concentration suffisante, la Résille devient la glaise d'Aggartha. Elle obéit à la volonté qui sait lui imprimer son devenir : elle devient Vertige qui perdure jusqu'à ce que cette volonté s'en détourne.

LES AGGARTHIENS

Il n'y a qu'Aggartha qui demeure immuablement saillante dans la Résille, car une communauté de volontés sous-tend toujours son existence, telle Atlas tenant le monde. Que cet Atlas disparaisse, que tous se détournent d'Aggartha, et la Résille engloutira Aggartha. Mais qu'il imagine de nouveaux vertiges, et la cité s'enrichira de nouveaux trésors.

Modelée par un Aggarthien, la Résille se distord et déforme ce que les êtres étrangers aux mystères de la Cité des Vertiges appellent sottement la réalité. Les Aggarthiens ne ressentent qu'un léger trouble de l'équilibre qui donne son nom de Vertige à ces phénomènes, qui peuvent bouleverser les réalités du monde.

Il peut s'agir d'une illusion, qui ne durera, trompant tous les sens de ses victimes, que tant que l'Aggarthien se concentrera dessus, sans que quelque procédé magique puisse contrecarrer la mystification. Mais aussi, d'un objet, d'une action, voire d'une créature ou d'un avatar de sa personne.

La dépense d'une « puce » de Ka de la Résille inscrit le Vertige dans la réalité, dans les exactes conditions souhaitées par l'Aggarthien.

Cette création *ex-nihilo* est limitée par le paradoxe qu'elle suscite. La Résille ne peut supporter un Vertige s'il n'est entretenu par un apport de Ka-Soleil. Si le paradoxe généré est trop important, la Résille s'assèche rapidement et dissipe le Vertige, restituant la « puce » de Ka de Résille à l'Aggarthien, dont la réserve de Ka de Résille dépend des conditions de son Ascension agarthienne (voir plus loin)

Les Aggarthiens s'assurent préalablement d'une source de Ka-Soleil en tissant des légendes qui feront vibrer l'âme des hommes : la croyance tenace et diffuse dans la réalité du Vertige le rendra pérenne. À l'inverse, certaines bêtes de cauchemars, Vertiges malveillants semant la désolation, ont cessé de nuire sitôt la peur éprouvée par les profanes surmontée.

Le Lion Vert détient la palme de la manipulation des Vertiges, en ayant si bien alimenté les légendes de golem, que c'est un jeu d'enfant pour un Aggarthien d'insuffler l'apparence de la vie à ces travaux de spagyrie par un Vertige qui perdurera, et servira durablement les intérêts de l'Aggarthien, tant que l'alchimiste sera persuadé de son succès dans l'opération magique. Ainsi s'explique le comportement parfois si imprévisible des golem…

Résille et Champs magiques

La Résille ne perturbe pas l'agencement des Champs magiques. Mais lorsque les Vertiges se manifestent, elle diffracte les Éléments comme la fine pluie capturant la lumière éclabousse le ciel de somptueux arcs-en-ciel que la Vision-Ka peut alors déceler.

L'observateur de ces irisations magiques peut trouver le chemin d'Aggartha, où les interactions entre Champs magiques et Résille atteignent un paroxysme saisissant de beauté, comparable aux aurores boréales terrestres, pendant lequel la pratique des Sciences occultes dans Aggartha s'apparente à ce qu'elle peut être sur Terre. Le reste du temps, elle est une entreprise laborieuse, complètement étouffée par la puissance de la Résille qui ne laisse transparaître des effets magiques vulgaires que de modestes phénomènes pyrotechniques fades et creux.

L'Aggarthien qui souhaite contrecarrer n'importe quel effet lié à l'un des Éléments, sacrifie l'une de ses « puces » de Ka de Résille pour être assuré du contrôle de cet effet, pouvant le détourner à sa guise contre la cible de son choix ou le disperser dans les Champs magiques.

Constituée pour moitié de Ka-Soleil, la Résille est sans doute l'élément terrestre le plus proche de l'énergie primordiale. Les humains y sont très sensibles, comme si cette force était la précieuse part active de leur propre Ka-Soleil si désespérément passif.

De fait, la Cité des Vertiges bat au rythme des humeurs solaires d'En-haut et d'En-bas. Qu'il s'agisse des violents cycles d'activité solaire, ou des grandes aspirations collectives brassées par les humains, les perturbations du Ka-Soleil génèrent d'intenses manifestations analogiques dans Aggartha : les rues se couvrent d'or liquide, une pluie dorée se met à tomber, de grands éclairs mordorés zèbrent le ciel… Aggartha est alors sous l'influence d'une conjonction dominicale de Ka-Soleil.

Hors de la Cité des Vertiges, les Aggarthiens peuvent utiliser des « puces » de Ka de Résille pour générer une zone solaire se comportant sur cent mètres de rayon comme une conjonction dominicale dont l'intensité est égale aux « puces » investies. Les « puces » de Ka de Résille sont restituées au moment de la dissipation décidée par l'Aggarthien.

Le Ka-Lune Noire est étranger à la Résille. Tout ce qui en est constitué demeure éternellement au ban d'Aggartha. Les créatures de Lune Noire peuvent traverser la Cité des Vertiges sans s'en rendre compte, tels de mauvais songes inoffensifs dérivant parmi les ombres des Vertiges, qui seront vite oubliés.

Il en va tout autrement avec l'Orichalque, qui peut disjoindre l'amalgame fragile de la Résille devenue Vertige, fixant la fraction de Ka-élément et libérant le Ka-Soleil. Aucune Terre rare n'est produite dans le processus qui ne consume pas l'Orichalque. Telle une flamme déchirant la toile d'une araignée, l'Orichalque qui annihile — automatiquement ! — un Vertige ne menace pas l'intégrité globale de la Résille, mais peut localement amoindrir l'aptitude des Aggarthiens à créer des Vertiges.

Certains Aggarthiens affirment avoir découvert un lieu où la Résille est déchirée à perte de vue, en une flétrissure trop large pour que se régénère la toile magique, qui aurait les contours sinistres du météore d'Orichalque. Ils n'ont pas pu déterminer la zone terrestre privée de cette zone de Résille, où nul Vertige n'est possible.

Les vérités Aggarthiennes

La localisation géographique d'Aggartha est en soi un mystère insondable. Les quelques descriptions faites de la cité divergent et accentuent la confusion. Les accès « connus » vers Aggartha sont disséminés sur toute la surface du globe, bien que la rumeur prête à certains plus de réalité qu'à d'autres.

Le Tibet, Toit du monde, est en tête de cette hiérarchie arbitraire. Jérusalem, et son double céleste, ont longtemps tenu le haut du pavé. Mais en d'autres temps, El Dorado, au cœur de la forêt vierge amazonienne, Tombouctou, ou encore les chapelets de lacs aux sources du Nil, ou bien Aksoum, Saba ou Isengaard, pouvaient être la « vraie » Aggartha. Débats d'autant plus préjudiciables à la vérité d'Aggartha qu'ils sont tiraillés entre les témoins hallucinés des vertiges du Monde et les sceptiques niant l'existence d'Aggartha.

Récemment, quelques Nephilim férus d'astrophysique ont fait l'analogie entre l'observation de galaxies lointaines dont la lumière déviée par le soleil produit un véritable mirage astronomique, offrant simultanément plusieurs vues du même objet stellaire, et la possibilité de l'existence d'une unique Aggartha, dont la Terre dévierait la « lumière », produisant plusieurs reflets de la Cité des Vertiges, tous aussi « véridiques » les uns que les autres, mais tous, également, simples fragments de la vérité d'Aggartha. Cette ubiquité essaime le monde de multiples voies pour découvrir les reflets d'Aggartha, qui conduisent les plus perspicaces jusqu'au cœur de la Cité des Vertiges elle-même.

Les trois dimensions de l'espace ne sont pas les seules que la nature ubiquiste d'Aggartha perturbe. Le temps en subit aussi les caprices : le quêteur d'Aggartha qui se fie à son intuition chronologique risque de ne jamais trouver Aggartha. Car le temps n'existe pas en soi dans la Cité des Vertiges. Ce sont les visiteurs qui amènent avec eux le temps, pendant la seule durée de leur visite.

Les rues d'Aggartha voient défiler simultanément la foule des visiteurs de tout temps qu'ils proviennent, mais eux ne se croisent que si leurs existences temporelles coïncident. Aucun paradoxe temporel n'est à craindre, mais il arrive que, depuis la fenêtre d'un palais où il a été admis, le visiteur puisse jeter un « œil » vers l'extérieur au-delà des jardins, où le monde étire ses circonvolutions spatio-temporelles ; et soit le témoin d'une scène passée… ou à venir ! À travers le voile analogique dans lequel est drapée la Cité des Vertiges, le témoin ne pourra garder de cette vision qu'une foule de symboles, un oracle dont le sens restera à décrypter.

Aggartha ne subit les ravages du temps que lorsqu'elle est visitée intra-muros. On comprend mieux pourquoi Aggartha est retranchée derrière ses reflets innombrables et un élitisme rigoureux.

CLEFS DES SONGES ÉDÉNIQUES

Les voies de la Sapience

Aggartha a souvent été présentée comme la récompense suprême de la nécessaire assiduité aux Sciences occultes, à l'issue du troisième cercle de maîtrise. Plusieurs Nephilim ont épanoui leur Pentacle au-delà des limites communes et ont percé à jour le mystère des mystères de leur Science occulte de prédilection, sans pour autant trouver le chemin d'Aggartha. Grisés par leur pouvoir, sur eux-mêmes et sur autrui, ils se sont crus Aggarthiens, et se sont retirés dans leur antre patiemment bâtie au fil de leur élévation de Sapience. Or il ne suffit pas de dominer parfaitement les forces magiques pour que sonnent les trompettes d'Aggartha.

Certes, à ce niveau de pouvoir, les opérations magiques entrent en interaction avec le Ka-Soleil du simulacre de l'Agarthien et créent de la Résille qui peut générer des Vertiges puissants au prix d'une « puce » de Ka-Soleil définitivement perdue par Vertige.

Mais il reste à faire le sacrifice de l'individualité pour se fondre dans la Résille. L'Agarthien doit comprendre qu'il peut nourrir la Résille avec sa réserve de Ka-Soleil plutôt que de la consommer en vains effets : ce qu'il sacrifie lui est restitué au centuple, puisqu'il dispose alors d'un Ka de Résille avec autant de « puces » que de « puces » de Ka-Soleil sacrifiées, qui s'ajoute à ses Ka-éléments et constitue un lien avec Aggartha.

Il prend conscience qu'il n'est que le dépositaire, et non le propriétaire, de la Résille qu'il crée. Il doit résister à la tentation d'en user, et commencer une quête d'abstinence. Avec son Ka de Résille encore fragile, l'Agarthien s'engage sur le chemin d'Aggartha. Les « puces » consommées pour susciter des Vertiges sont toujours définitivement perdues. Le Ka de Résille dont dispose l'Agarthien ne sera stabilisé — les « puces » consommées par les Vertiges devenant récupérables — que lorsqu'il aura trouvé la Cité des Vertiges.

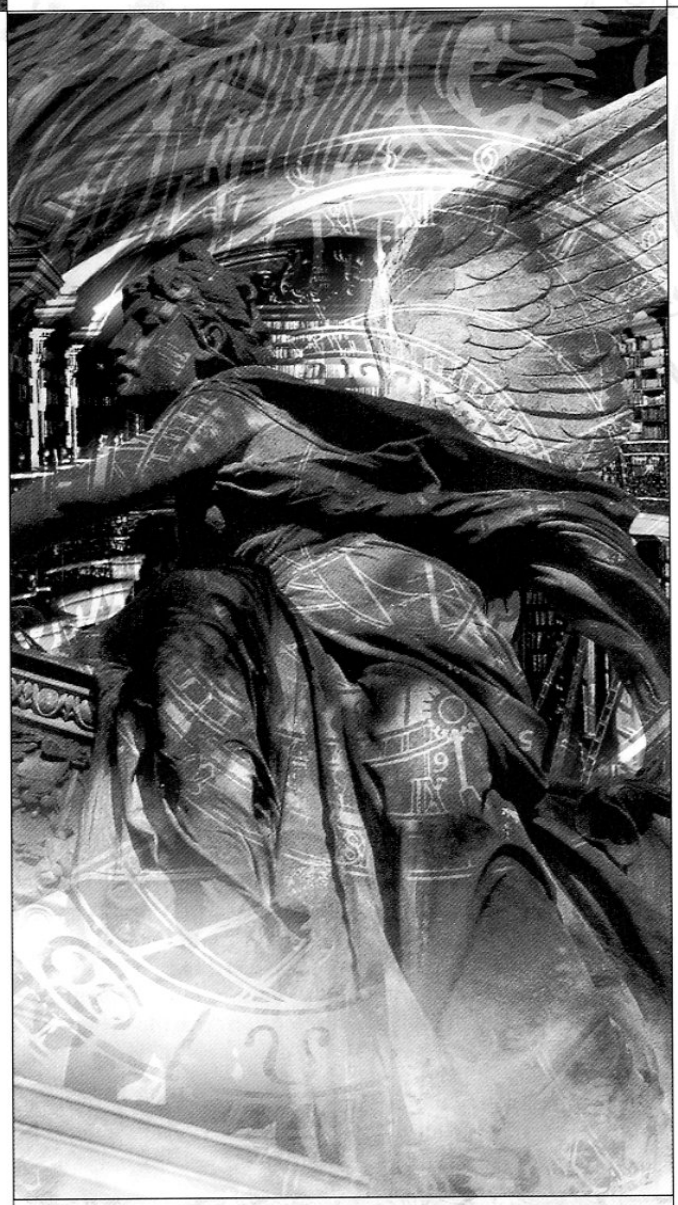
Les voies de l'extase

HALLUCINATIONS STUPÉFIANTES

Des reflets d'Aggartha jusqu'aux jardins édéniques, l'homme a réussi quelques intrusions remarquées dans l'Arcane du Monde, en recourant aux propriétés stupéfiantes de substances chimiques. La Pythie humant les vapeurs émanant des profondeurs volcaniques, les sorciers indiens fumant les herbes secrètes, les Assassins drogués au haschisch ont pu abandonner leur corps à la langueur de l'ivresse hallucinée tandis que leur esprit dérivait dans les mondes oniriques qui voilent les reflets d'Aggartha.

Seule une très grande maîtrise de soi au cœur même de l'abandon, doublée d'une excellente intuition, leur permet de quitter la contemplation extatique dans laquelle s'abîme le commun des mortels, pour orienter leur esprit vers Aggartha. Privés de Ka-éléments, les humains ne peuvent que s'accrocher au lien ténu qui se dessine dans leurs délires hallucinés entre leur Ka-Soleil et la Résille excitée par une imagination enfiévrée de drogue. Les plus doués savent suivre ce fil d'Ariane, et deviennent de grands devins. Ils peuvent même apprendre des secrets du Monde… si ces souvenirs résistent au sevrage.

Les Nephilim se risquent rarement sur cette voie décadente. Lorsqu'ils le font, ils doivent réussir une opposition de la drogue employée contre leur Ka de Résille, pour s'enfoncer dans un état second magique et se retrouver dans un Reflet



d'Aggartha, où ils sont soumis à une épreuve mystique visant à incarner concrètement le renoncement définitif du Nephilim à son Ka de Résille. S'ils y consentent, les jardins d'Aggartha leur sont offerts. Dans le cas contraire, l'échec du Nephilim se paie par une « puce » de Ka de Résille définitivement perdue dans l'émission d'un Vertige incontrôlé.

Foi et métempsycoses

L'humanité a parfois accouché de grands hommes, prophètes charismatiques, philosophes pénétrants et artistes, naturellement très proches de l'essence même du Monde, conscients en leur for intérieur, depuis le plus jeune âge, de l'existence de forces supérieures, capables de sentir la présence de la Résille, sensibles même à ses fluctuations. Ces êtres exceptionnels sont capables d'extérioriser leur intime conviction et de convaincre de nombreux congénères de l'existence de ces mondes invisibles. Plus qu'un ascendant de domination, ils suscitent une ferveur particulière aux effets bien plus riches que ce dont profitent les Selenim qui s'en assouvissent.

Car cette foi fait vibrer le Ka-Soleil qui entre en résonance avec la Résille, de sorte qu'un enchevêtrement délicat mêle les filaments fragiles de Ka émanant du fervent à la toile de la Résille. Sans être capables d'un véritable contrôle sur la Résille, ces hommes peuvent toutefois orienter collectivement leurs pensées, leurs prières vers des souhaits ardents… que la Résille peut concrétiser par un Vertige qui aura, aux yeux de tous ces hommes, les atours d'un authentique miracle ! Capricieuse, la Résille peut parfois consommer, pour évoquer un tel Vertige, la fraction active du Ka-Soleil du pèlerin, et le replonger dans la banalité de son espèce.

L'Agarthien en quête d'Aggartha peut profiter du destin de ces hommes de foi, en contribuant à leur dessein en y investissant son propre Ka de Résille pour susciter des Vertiges que la foi des fidèles entretient. Tant que ces Vertiges servent une cause de Bien, et non les intérêts propres du Nephilim, chaque « puce » de Ka de Résille qui lui est consacrée est comptabilisée dans le potentiel qui lui sera restitué au moment de son ascension Aggarthienne. Le principal risque de cette voie pour l'Agarthien est l'échec de la quête de l'exalté sur lequel il a « misé », qui provoque la perte définitive de toutes les « puces » de Ka de Résille consacrées…

Les voies labyrinthiques

Mandalas tibétains

Si le Tibet a les faveurs des quêteurs d'Aggartha, c'est que les succès y seraient plus fréquents qu'ailleurs. Les Tibétains, au cours de leur histoire tourmentée et méconnue, ont développé une formidable élévation spirituelle. Sur le toit du monde, véritable stylite himalayen, ils ont appris à laisser leur esprit flotter entre ce monde et le Monde au gré de cheminements introspectifs.

Plus qu'un art, leur technique des mandalas, magnifiques dessins de labyrinthes de sables colorés, est une clef d'Aggartha. Qui s'y adonne s'hypnotise par les lignes qu'il trace dans l'éphémère lit de grains, et le mandala devient une métaphore de son âme. S'il parvient à traverser le labyrinthe de son existence, pour s'approcher au plus près de son âme, alors il est aux portes d'Aggartha ou de ses reflets.

Le sot qui apprend à reproduire des dizaines de mandalas en espérant que l'un d'eux est la clef de la Cité des Vertiges vieillira sans jamais connaître les saveurs des jardins édéniques, car il n'aura pas compris que chaque mandala est unique, propre à un individu, dans un certain état d'esprit et à un certain moment de sa vie.

Rares sont les Agarthiens capables de se résumer dans l'analogie d'un mandala. Bien souvent, des pans entiers de leur mémoire Mnémos demeurent inaccessibles, et la construction de l'artefact labyrinthique, parsemé de « puces » de Ka de Résille investis aux moments clefs, devient une quête en soi à la recherche des dernières facettes de vie qui se dérobent au travail de souvenir. Le Nephilim peut ainsi plonger en plein Effet Mnémos pour revivre ses turpitudes passées, y compris toutes celles qu'il ne se souvient même pas avoir vécu, et se les réapproprier tout en les gravant dans le mandala. À la fin du processus, le mandala devient l'histoire complète de ce nouvel Aggarthien, clef d'Aggartha, mais aussi talon d'Achille s'il venait à tomber dans des mains malveillantes : que le fragile mandala soit tout simplement dispersé, et l'Aggarthien redevient Agarthien !

Errances bohémiennes

Par le principe du cheminement labyrinthique, la démarche des Bohémiens est très proche de celle des Tibétains. Mais quand ces derniers réalisent une introspection individuelle dans leur mandala immobile, les Bohémiens errent à la surface du monde dans une quête collective de l'essence du Monde. Leurs parcours sont dictés par les signes discrets au gré des tensions et des nœuds de la Résille.

Chaque Bohémien est un grain de sable, qu'une main invisible disperse sans ordre apparent à la surface du monde, et qui ensemble dessinent petit à petit le mandala qui conduira l'ensemble des Kumpania vers les jardins édéniques.

Les Nephilim ont souvent du mal à lier leur destin d'Aggarthien à ces étranges errances. Mais lorsqu'il arrive que l'un d'eux a su développer avec telle Kumpania une véritable communion, il peut user de son Ka de Résille pour éclairer son chemin, devenant l'étoile du berger de la Kumpania, dont l'arrivée à bon port équivaut à l'arrivée de l'Agarthien en Aggartha.

Les voies transcendantales

Les élus

Il arrive que la Résille désigne des êtres pour la servir. Conduits dans la Cité des Vertiges, ils sont initiés aux mystères insondables de la Sapience, puis renvoyés parmi les leurs pour témoigner des trésors qui attendent les audacieux. Il leur est bien sûr impossible de traduire en mots ce qu'ils ont découvert de la pure vérité d'Aggartha. Mais leur regard brille de l'éclat immortel des lueurs d'Aggartha, leur voix vibre comme reprise en écho entre ces murs, et leur corps lui-même paraît imprégné d'une grâce surnaturelle.

Ces élus ne reviennent jamais complètement dans le monde. Leur corps y retourne, mais leur esprit demeure à Aggartha, où les murmures incessants des Aggarthiens guident leurs actions, leurs paroles. Sublimes marionnettes entre ces doigts invisibles, leur destin est-il toutefois si enviable ?

L'Agarthien peut tenter de remodeler un « masque » solaire de l'âme de l'élu demeuré en Aggartha, à travers une empathie que seules des circonstances très particulières ayant entraîné une affinité proche de la Fulgurance amoureuse peuvent engendrer. Lorsque ce double de Ka de Résille est fidèle à l'original, l'âme revient dans le corps, échangeant sa place avec celle du Ka de Résille, qui entraîne l'Agarthien en Aggartha.

Les miracles

Parmi les Nephilim qui ne sont pas devenus des maîtres des Sciences occultes, il en est qui trouvent la Cité des Vertiges et n'en reviennent pas. Sont-ils pour autant des Aggarthiens, eux qui n'ont pas accompli les sacro-saints rituels de clôture du troisième Cercle de maîtrise et ne sont de fait pas Agarthiens ? Pendant que les Adoptés de l'Arcane du Soleil en débattent, eux, les miraculés d'Aggartha, goûtent les joies éternelles des Vertiges.

Ils ont en fait développé une forte empathie avec leur simulacre, au point d'en faire leur sixième Ka. Et de fait, à l'occasion d'un événement rarissime, pendant lequel le Ka-Soleil du simulacre a été activé, cette empathie s'est concrétisée par un mélange des filaments solaire avec une fraction du Pentacle, occasionnant une perte de « puces » de Ka sous l'effet d'une attaque magique par le niveau Initié (Ka-Soleil), mais créant autant de fragments de Résille que le Nephilim a, par superbe intuition, utilisé comme doit le faire l'Agarthien qui veut devenir Aggarthien.

Ces cas restent rares, et sont discrédités par les Arcanes Majeurs qui craignent qu'une telle voie ne détourne collectivement les Nephilim du labeur des Sciences occultes, dont la discipline assure le ciment de la société invisible des fraternités.

Erres d'Aggartha

Les correspondances terrestres

La distorsion de l'espace et du temps en Aggartha rend difficile à comprendre, et encore plus à prévoir, les manifestations terrestres de la Cité des Vertiges. Lorsque d'une part les conjonctions solaires favorisent les flux de Ka-Soleil en provenance de l'espace, et que d'autre part l'humanité mue par de grandes vérités voit son Ka-Soleil s'enflammer et se mêler aux autres Ka, l'espace qui sépare Aggartha de la Materia Prima se réduit jusqu'à ce que la Résille affleure les deux mondes, créant des accès éphémères aux reflets d'Aggartha.

Mais gare à qui s'engage sur le chemin de la Cité des Vertiges au hasard, car si l'expérience suprême d'une visite en Aggartha est au bout du périple, il faut d'abord errer dans l'un des reflets de la Cité des Vertiges, où les Vertiges de la sagesse et de la connaissance l'égarent, et trouver au cœur du reflet la clef mystique qui le rattache à la véritable Aggartha, mais dont il faut au préalable défaire le gardien chimérique. Qui meurt dans l'un des reflets, y laisse son âme à jamais et son corps resté sur Terre tombe en catalepsie.

Qui survit et arrive jusqu'à Aggartha, doit trouver le chemin du retour, car nul mortel ne peut demeurer dans la Cité des Vertiges et y apporter longtemps la flétrissure du temps. Or les conjonctures sont capricieuses, et un seuil de retour ne débouche nécessairement ni dans le même lieu, ni à la même époque que le seuil de départ ! Le décalage peut être considérable, et perturber sérieusement la santé mentale du visiteur.

Les autres lieux magiques

Les Akasha sont des parcelles de Ka-Soleil qu'une forte conviction commune, teintée de ferveur et de croyance irrationnelle dans le merveilleux, a extraites d'un groupe d'humains. Elles constituent la projection idéale de ces événements, voire d'époques entières, qui ont profondément marqué l'inconscient collectif, et qui, une fois brutalement créées *ex nihilo*, se mettent à dériver dans les éthers, pour le plus grand plaisir des Pérégrins d'EntreMondes. Cette nature solaire rend les Akasha proches de la Résille, et il ne manque qu'une « semence » magique de Ka pour se mêler à cette essence et l'ancrer à Aggartha parmi les Jardins édéniques.

Les mondes de Kabbale existent dans les Champs magiques qui les abritent et dans les nuances desquels ils construisent leurs richesses. Radicalement étrangères au Ka-Soleil, les créatures de Kabbale ignorent tout de l'existence d'Aggartha et ne se privent pas de distraire les Kabbalistes de ce qu'elles considèrent comme une fable inventée par les Arcanes Majeurs pour les détourner des véritables trésors de Sapience que seuls les mondes de Kabbale peuvent abriter. Ce faisant, elles ignorent que les cinq Empereurs des mondes de Kabbale connaissent Aggartha et s'y rendent parfois pour s'accorder avec la Couronne sur le gouvernement invisible du monde.

Les champs de la Lune Noire sont trop étrangers à la Résille et trop faibles pour déclencher la moindre interaction avec Aggartha, si bien que les Royaumes des Selenim n'ont pas la moindre chance de se mesurer à la Cité des Vertiges. Pour autant, il serait faux de croire que le processus d'élévation du Ka-Soleil vers la Résille qui nourrit Aggartha, si voisin par nature de l'Assouvissement des Selenim, n'ait pas troublé ces derniers. Toutes les espérances déçues des êtres qui ont cherché Aggartha en vain, et tous les visiteurs exaltés de la Cité des Vertiges qui s'en reviennent avec autant de rêves que de frustrations, constituent un terreau d'assouvissement d'une richesse incomparable. Les Aggarthiens qui connaissent les pratiques des Selenim soupçonnent ces derniers d'avoir commencé à construire un Royaume qui serait l'image d'Aggartha dans les Champs de la Lune Noire, et qui se superposerait à son modèle sans que les deux cités puissent interagir. On frissonne d'angoisse à l'idée qu'une telle configuration permettrait aux Selenim de s'assouvir directement auprès de la Résille, mettant en péril Aggartha… Et Shambhala !

L'ombre de Shambhala

L'orgueil des Nephilim tend à assimiler les références humaines au paradis soit à l'Atlantide, soit à une vision étriquée de leur Aggartha. Les R+C savent que Ram a bâti Shambhala à leur intention, et qu'Akhenaton a construit Aggartha à son image. Mais il n'est point de préséance chronologique qui vaille, et nul ne saurait dire qui des deux entités copie l'autre, si bien que Shambhala et Aggartha peuvent être considérées comme des jumelles cosmiques.

De rares Aggarthiens ont compris que Shambhala et Aggartha sont confondues, l'une étant l'ombre solaire de l'autre : Aggartha est la fraction immuable et sous influence des Ka de la Résille, tandis que Shambhala est la fraction mortelle et sous influence du Ka-Soleil de la Résille.

Ils ont travaillé la Résille en secret pour passer de l'autre côté du miroir, d'Aggartha vers Shambhala. Ce basculement fait partie des expériences les plus excitantes d'un Aggarthien, car il se retrouve dans une cité identique à celle qu'il vient de quitter, mais dont l'air, la luminosité, les sons et les odeurs, mais aussi les êtres qui peuplent les rues et la langue qu'ils parlent, lui sont parfaitement étrangers. Les premières incursions ont été traumatisantes, et plusieurs Aggarthiens ne sont pas revenus de Shambhala. Nul ne sait ce qu'il est advenu d'eux. Après quelques missions d'espionnage, les Aggarthiens ont cru bon d'établir une ambassade à Shambhala.

Grâce à l'apprentissage de la langue des Supérieurs Invisibles, les véritables dirigeants des branches de la Rose+Croix, ils sont parvenus à faire comprendre leur volonté pacifique, et ont été surpris de l'accueil favorable de l'idée d'échange d'ambassades. Les réticences terrestres n'ont pas disparu et un secret

absolu est demandé aux ambassadeurs sur ce qu'ils peuvent voir dans la cité qui les accueille, sous peine de déclencher une terrible guerre magique dont nul ne sortirait vainqueur. Les ambassadeurs portent une lourde responsabilité dans les luttes occultes qui déchirent le monde, car l'interdiction ne porte pas sur les oracles aperçus à travers les circonvolutions spatio-temporelles. La question des Aggarthiens disparus dans Shambhala fait partie des sujets tabous.

Le palais de l'ambassadeur de Shambhala dans Aggartha est une bâtisse en décrépitude permanente au cœur de la Cité des Vertiges, que les Aggarthiens évitent instinctivement. Seuls s'y risquent ceux qui ont visité Shambhala. Une Sentinelle lithique, dont le nom a été depuis longtemps oublié, mais que tous craignent comme étant parmi les plus puissantes qu'Aggartha compte dans ses rangs figés, a été affectée à la garde de ce palais. C'est la seule Sentinelle lithique qu'on voie en les murs d'Aggartha.

Le Monde des Aggarthiens

Privilèges d'Aggarthiens

Qu'il se manifeste en personne ou via la Résille par l'un de ses avatars, un Aggarthien dispose des mêmes capacités d'utilisation des Sciences occultes qu'à l'heure de son illumination. Il ne peut plus augmenter ses Compétences, mais seulement apprendre de nouveaux Sorts.

Sa capacité réelle à user de ces Sciences occultes dépend des conditions de Champs magiques dans lequel est effectuée la tentative. Les Aggarthiens visitent parfois des mondes dont la nature même gêne la pratique des Sciences occultes, et seul la création d'une zone solaire de conjonction dominicale peut contrecarrer cette limitation.

En Aggartha même, les Sciences occultes ne peuvent être mises en œuvre que lors des conjonctions solaires.

L'empathie avec la Résille confère à l'Aggarthien la capacité de générer des Vertiges - illusions, avatars visibles ou non, vœux, miracles, objets magiques, zone de conjonction solaire - et de communiquer sans frontière ni de temps ni d'espace avec n'importe quel autre Aggarthien, dans la langue de l'Analogie, ou de contrecarrer et prendre le contrôle d'un effet magique fondé sur les cinq Éléments du Pentacle.

Mais les Aggarthiens ne forment pas un Monde monolithique, et selon leur rôle dans l'Arcane, ils disposent différemment de la Résille.

Les Sentinelles lithiques

Les Sentinelles lithiques sont les gardiens d'Aggartha, guettant les heures sombres qui verront le péril s'abattre sur le Monde. Leur seule activité connue est de terrasser autrui par leur regard. Toute la puissance de l'Aggarthien qui reste contenue dans la gangue de pierre se déchaîne dans ces coups d'œil comme d'invisibles et féroces Vertiges. Rien ne semble pouvoir entamer la carapace de ces Aggarthiens.

Les Nephilim puissants ayant fidèlement servi l'Arcane du Monde, tombant face à un adversaire mortel, sont sauvés in extremis au moment de leur dispersion et figés dans les jardins édéniques, en sursis pour un dernier instant de vie, dans lequel ils pourront, au moment d'un péril menaçant Aggartha, déchaîner toute leur Sapience pour l'ultime combat. Mais les desseins du gouvernement du Monde étant impénétrables, il est avéré que des Agarthiens ayant combattu courageusement les Couronnés, vaincus par eux, soient récompensés pour leur bravoure en rejoignant les rangs des Sentinelles lithiques plutôt que d'être dispersés. Ainsi naissent les Sentinelles lithiques.

Les Pèlerins du Monde

L'éternité d'Aggartha peut être perçue comme un linceul pour l'aventureux Nephilim qui découvre sa nature d'Aggarthien. Mais la Cité des Vertiges ne peut être répudiée. Qui en franchit les bastions scelle son destin sans possibilité de retour. Aussi le tout jeune Aggarthien, dans les jardins édéniques, est-il soumis au regard inquisiteur des Sentinelles lithiques, qui le pousse à se déterminer à faire retraite dans la Cité des Vertiges, ou à retourner dans le monde pour conspirer discrètement pour la bonne marche du gouvernement invisible du Monde.

Un pacte magique lie éternellement l'Aggarthien qui renonce à la Sentinelle lithique qui recueille son renoncement : le premier favorisera l'activité de la Résille autour de lui, telle une sève magique qui nourrira le second et le préservera d'une décrépitude précoce. Banni définitivement d'Aggartha, le Pèlerin du Monde demeure Agarthien. Son Pentacle fusionne avec son Ka de Résille et ressemble à du Ka-Soleil. Aux yeux de tous, le Pèlerin est un humain sur lequel le temps n'aurait plus prise. Éternel, mais pas immortel, il doit susciter des vocations à se mettre en quête d'Aggartha, sans dévoiler les secrets de la Cité des Vertiges. Le Ka de Résille qu'il a incorporé ne peut plus évoquer des Vertiges, mais lui permet d'une part de « voir » les manifestations de la Résille, et d'autre part, de communiquer avec sa Sentinelle lithique.

Quand le Pèlerin finit par trop souffrir de son isolement parmi les profanes, par douter de la réalité de sa nature et de son pacte avec la Sentinelle lithique, il oublie ce qu'il a été… et devient humain et mortel. Sa Sentinelle lithique, faute de sève en provenance de la Résille, décrépira à la prochaine intrusion d'un visiteur porteur de temps et se brisera avant d'avoir pu défendre Aggartha.

Atlas ou les pêcheurs de reflets

La Résille d'Aggartha se délite lentement sous l'effet érosif des Champs magiques qu'elle diffracte. Elle disparaîtrait si les Aggarthiens ne veillaient, tels un Atlas inépuisable portant le Monde sur ses épaules. Ils consolident Aggartha en lui amalgamant les Akasha qui dérivent à proximité. Tels des Pérégrins d'EntreMondes, ils visitent un Akasha et éveillent ses occupants

COURONNÉS MANQUANTS

Les hypothèses les plus sérieuses sont énumérées ci-après — à charge pour le MJ de choisir ceux qui lui permettent de personnaliser cette partie de l'univers de jeu. Un Couronné recouvrant les figures de Prométhée, de Pandore et de Loki, serait le héraut pathétique et obstiné de la cause — éternellement perdue — du rapprochement entre les races des humains et des Nephilim. D'autre part, le Roi de l'Orage, pourrait ne pas être simplement le Prince de l'Arcane de l'Empereur disparu dans les Champs magiques, mais l'un des Couronnés figurant le pouvoir matériel, capturé par les cinq empereurs des mondes de Kabbale au cours de l'une de ses pérégrinations. Avec un otage de ce rang, pas étonnant que les Empereurs aient leurs entrées à Aggartha ! Les figures du Juif errant, de Sysiphe, de Tantale, symbolisant la persistance de la faute et le fardeau du châtiment, dessinent les contours d'un autre Couronné potentiel.

chimériques à la vérité adamantique de la Résille, comme s'ils voyageaient dans le temps. Ils en réécrivent l'histoire fossile en complétant la geste inachevée, en insufflant la Résille qui, tel un puissant courant de marée, fait glisser « l'Akasha-épave » vers Aggartha, à laquelle elle s'ancre définitivement lorsque tout son Ka-Soleil devient Résille.

Les pêcheurs de reflets exposent leur immortalité à de nombreux aléas. Échouant dans la geste de l'Akasha, ils peuvent, par orgueil, y demeurer éternellement, se persuadant contre toute raison de leur réussite, et recomposant en lisière de l'Akasha, une excroissance de Résille filée à partir de leur essence, à l'image du souvenir confus qu'ils ont d'Aggartha : ainsi naissent des Reflets d'Aggartha. Les Pérégrins d'EntreMondes, humains ou Nephilim, croisent parfois la route des Pêcheurs du Monde, pour le meilleur et pour le pire.

Très rarement, lorsque la geste d'un Akasha particulièrement évocateur est achevée par un Pêcheur de Reflet puissant en présence de Pérégrins d'EntreMondes qui témoignent du prodige, l'Akasha pêché va s'ancrer au cœur même d'Aggartha, et le Pêcheur devient Palatin.

Les Palatins

Certains Aggarthiens ont élevé leur parcours ésotérique au rang de voie de Sapience, et défriché des *terra incognita*. Ils fusionnent avec l'objet final de leur quête qui s'ancre au cœur d'Aggartha, sous l'apparence d'un palais onirique. La façade constitue le seul résidu d'identité - vanité - du Palatin. Plus elle s'ornemente de fioritures, plus le Palatin recherche la reconnaissance de ses pairs sur sa valeur acquise. Plus elle est dépouillée, plus le Palatin enrichit son introspection. À l'intérieur du palais, la Clef, le Grand Œuvre ou le Royaume élémentaire construit par l'Aggarthien poursuit sa maturation : chaque palais est un abîme de Sapience, un monde dans le Monde.

Les palatins faisant partie intégrante de leur Palais, il n'est possible de les rencontrer véritablement qu'en évoquant clairement ce qui subsiste de leur individualité, en décryptant la question muette sur la façade du palais. Sinon, il faut se contenter de tendre l'oreille pour percevoir, dans le murmure des brises qui caressent les rues d'Aggartha, les pensées que s'échangent inconsciemment les Palatins. Les palais sont les neurones d'Aggartha dont le jeu développe la Sapience du Monde. Les Kabbalistes les plus exaltés pensent que Melkisedek serait un Palatin, que les mondes de Kabbale seraient des pièces de son palais, et que le murmure des rues d'Aggartha lui inspirerait régulièrement de nouvelles créatures à invoquer.

La Couronne

Nulle couronne n'aura plus été convoitée que celle du gouvernement invisible du Monde. Pourtant, le fardeau d'un tel destin découragerait la plupart des envieux : l'élévation de l'ensemble des Nephilim vers l'illumination agarthienne repose sur la réussite de leurs complexes stratagèmes occultes.

On ne se décrète pas Couronné. Au sein de la Résille, les vingt et un fondateurs d'Aggartha désignent les sept élus, qui se reconnaissent entre eux. Le Lion Vert, garant de la paix des braves, incarne l'inébranlable volonté de réussite. L'Archange Saint Michel porte l'exaltation de la lutte contre les forces occultes qui menacent Aggartha. Les Rois Mages sont un parangon du principe actif qui pousse l'évolution des espèces terrestres vers l'illumination. Le Roi Pêcheur est l'emblème de la douleur comme ultime introspection qui révèle le Nephilim à lui-même. Pélagos est le dernier des Kaïm, préservé de la souillure de l'Orichalque. Les deux derniers ne sont pas connus avec certitude.

La puissance intimité des Couronnés avec la Résille leur permet d'interagir avec le monde par la seule évocation analogique, sans aucune limitation de Ka de Résille. Ils peuvent évoquer dans le monde autant d'avatars qu'ils le souhaitent, dans une gamme d'apparences favorites appelées Protéimorphes. Leur pouvoir peut être temporairement confié à un humain ou un Nephilim, par le moyen de symboles attachés aux Protéimorphes, capable de susciter un Vertige comme la réalisation d'un puissant Vœu. Ce pouvoir est souvent assorti d'un commandement explicite ou énigmatique de la part du Couronné, afin que ses grands desseins soient servis.

Les Couronnés ne règnent pas sur Aggartha. Si quelques-uns s'égarent à leur rendre un culte ou à fomenter des complots peu sages, tous devinent que la charge du gouvernement invisible du Monde est l'ultime fardeau mystique, qui fait des Couronnés au faîte de leur puissance magique, autant des démiurges que des esclaves de l'espèce dont ils ont la charge !

LE REX KA

ASPECT

Le Rex Ka a l'apparence d'un homme de soixante ans. Il est chauve, son visage est bouffi, ses pommettes saillantes, ses yeux semblables à des opales laiteuses et son ventre est celui d'une femme enceinte.

CARACTÈRE

« Oui, je connais les réponses à vos questions mais vous les transmettre les rendrait inutiles. La vérité est telle un miroir brisé en une infinité d'éclats. Chacun en ramasse un fragment et croit qu'il peut y contempler toute la vérité. Je ne suis pas différent. Mes réponses ne sont que des fragments, que des éclats d'une vérité que personne ne peut embrasser d'un seul regard sans y brûler son Ka. »

HISTOIRE

Le vrai nom du Rex Ka est Épiméthée. Il organisa la révolte contre les Sauriens, posa les bases du premier Tutorat et fut de ceux qui initièrent le Sentier d'Or. Dans ses songes, il vit les causes de la Chute mais ne put empêcher ce qui provoqua la rage de Prométhée : la naissance de Ram. Plus tard, il prit le nom d'Akhenaton pour éviter que les Nephilim ne sachent qu'il était le frère du traître.

INFLUENCE

L'influence du Rex Ka n'est pas à démontrer. Toutes ses visions se sont réalisées. Tel un éternel messie, il a prévu — imposé ? — et accompagné le Sentier d'Or, les Arcanes Majeurs, l'errance des Bohémiens, Aggartha, l'Apocalypse, etc. Beaucoup de Nephilim croient, à tort, qu'il a toutes les réponses.

L'AGARTHA

« Vaste question que l'Agartha. Les chemins sont aussi nombreux que les êtres de Ka. Chacun doit trouver le sien et l'arpenter, seul. Les Arcanes Majeurs ne sont pas des voies balisées mais des directions, des pistes. Ils sont une ode à la multiplicité et aucun ne détient la vérité. Les Orphelins, les derniers-nés et nos cousins d'Asie ou d'ailleurs peuvent aussi trouver l'Agartha. Il est vain d'essayer de le définir. Tout ce que je sais est que l'Agartha est un accomplissement, une immanence, il ne doit pas être un but car celui qui le désire plus que tout ne verra jamais sa lumière. »

INTRIGUE

Le Rex Ka attend, dans son palais d'Aggartha, que l'Iz frappe à nouveau la Terre pour s'y plonger et partir en quête des origines stellaires des Kaïm. Il a chargé Morphée et les Tsiganes d'empêcher la Parousie afin de permettre la construction de la Nef sidérale et l'exode des Immortels. Il a donné leurs rôles aux Cavaliers de l'Apocalypse et attend d'eux la réponse à la seule question qu'il se pose encore : quel est le secret du septième Couronné d'Aggartha ?

LES CAVALIERS DE L'APOCALYPSE

Ces neuf Adoptés du Monde, sont la fraternité du renouveau et de la Révélation. Leurs rôles ne se substituent pas à ceux des sept Couronnés d'Aggartha mais doivent les compléter. Ils sont liés aux neuf principes, aux neuf essences qui forment le Kwisatz Haderach.

- **La Messagère du Monde** est Esméralda, elle est liée aux Arcanes chimériques, sa voie est celle de la Brume. Elle est aussi l'épouse du Rex Ka.
- **Le Gardien des Secrets interdits,** lié aux Arcanes mineurs se nomme Nidhogg. Cet ancien Kaïm était à Atlantys lors de la Chute. Un fragment de la météorite le frappa de plein fouet mais plutôt que le détruire, il le transforma en un Golomchk, un Kaïm composé exclusivement d'Orichalque.

Les autres Cavaliers sont associés aux sept Voies du Monde.

- **Le Cavalier de la Conquête** est celui qui porte le combat, celui par qui viennent les bouleversements et qui amène l'évolution. Il est le principe actif, sa voie est celle du Feu. Sa mission est de retrouver les Cocons stellaires pour aider à l'Exode sidéral.
- **Le Cavalier de l'Errance** éternelle est celui qui porte au-delà, il est le guide vers le passé et l'avenir, celui qui accompagne l'évolution. Il est le principe du changement, sa voie est celle de l'Air. Sa mission est de lever le voile du passé pour pouvoir tourner la page et caresser le futur.
- **Le Cavalier du Trône d'Or** est celui qui veille à la protection et à la divulgation des secrets, il est celui qui guide ceux qui cherchent des réponses. Il est le principe de la vérité. Sa voie est celle du Ka-Soleil. Sa mission est de trouver de nouvelles directions vers l'Agartha et de réunir les sept Couronnés du Monde.

LE REX KA

Prisme : *le Rex Ka est le Kwisatz Haderach, l'Homme Parfait, il n'a pas de Pentacle mais un Prisme semblable à deux tétraèdres accolés. Ses faces sont composées des cinq Éléments et de la Lune Noire, les arêtes sont d'Orichalque et au centre pulse le Ka-Soleil. Enfin, le Prisme baigne dans la Brume, invisible à la Vision-Ka.*

Sciences occultes : *le Kwisatz Haderach est en harmonie avec les Champs magiques et les éléments obscurs. Il maîtrise toutes les Sciences occultes, Nephilim comme Selenim, ainsi que les Talents et les Rituels bohémiens. De plus, l'Ombilic solaire, hérité à sa naissance, lui permet de discerner les trames de l'avenir, de voir des futurs, mais pas le futur.*

Traditions à Maître : *toutes.*

- **Le Cavalier hédoniste** est celui qui suit sa propre voie, celui qui guide sans se retourner, il est celui qui amène chacun à affronter ses erreurs. Il est le principe de l'égarement et du mensonge, sa voie est celle de la Lune. Sa mission est de briser les rêves et les fantasmes, d'égarer ses frères sur les voies de la mauvaise Sapience pour les faire assumer leurs erreurs
- **Le Cavalier du Sceau** transcendant est celui qui interfère dans les actions occultes afin qu'elles ne troublent pas l'ordre des choses. Il est celui qui rassemble au-delà des différences, il est le principe de l'équilibre, sa voie est celle de la Terre. Sa mission est de rassembler les Arcanes Majeurs, de les amener à s'accepter.
- **Le Cavalier de l'Orgueil immanent** est celui qui s'élève au-dessus de tous mais pour adopter une vision plus large, pour devenir une partie intrinsèque de l'univers. Il est le principe de l'éloignement, sa voie est celle de l'Eau. Sa mission est de bâtir une voie agarthienne pour tous, Immortels et humains.
- **Le Cavalier de l'Authentique Fidélité** est celui qui guide les oubliés, ceux qui ont été rejetés par les autres Arcanes Majeurs, il est le principe de rédemption, sa voie est celle de la Lune Noire. Sa mission est d'amener à l'Agartha ceux qui ont choisi les chemins de traverse. Pour cela, il cherche à retrouver le Sphinx, le septième Couronné.

LES CHRONIQUES DE L'APOCALYPSE

Une partie des Cavaliers de l'Apocalypse peut être incarnée par les personnages des joueurs ayant vécu les événements des Chroniques de l'Apocalypse. Ainsi, nous ne détaillerons pas plus les Cavaliers. Si les joueurs ne jouent pas cette campagne, le MJ devra créer entièrement ces personnages. Le plus simple étant d'associer un Nephilim à chacun des cinq principes élémentaires — un Pyrim pour le Cavalier de la Conquête, etc. —, un Selenim pour le Cavalier de l'Authentique Fidélité et un Ar-Kaïm pour celui du Trône d'Or. Attention, ce ne sont pas des Agarthiens, certains peuvent n'être qu'Assez Initiés : ce sont leurs actes qui ont fait d'eux les Cavaliers de l'Apocalypse et non leur puissance.

LES RÔLES DU REX KA

Le mentor

Le Rex Ka attend le retour de l'Iz dans son palais de Brume, en Aggartha. Il est donc inaccessible, à moins que les personnages deviennent Adoptés du Monde, ce qui n'est pas aisé. Les Cavaliers de l'Apocalypse, par contre, de par leurs missions, parcourent inlassablement le monde profane à l'image des Pèlerins du Monde. Comme les Bohémiens, ils sont chez eux partout, il n'y a aucun endroit où ils ne puissent être rencontrés. De plus, leurs rôles en font des mentors d'exception en qui les joueurs pourront avoir toute confiance, du moins, s'ils ne comptent pas s'opposer au Rex Ka.

L'ennemi

Malgré les apparences, le Rex Ka a de nombreux ennemis. Les Arcanes mineurs, bien sûr, mais aussi tous ceux qui considèrent qu'il a usurpé ses titres et s'est servi des Nephilim pour sa voie agarthienne. Ceux-là sont assez discrets pour l'instant mais les choses pourraient vite changer s'ils se sentent en force. S'engager ouvertement contre la politique du Rex Ka fera des Cavaliers de l'Apocalypse des ennemis potentiels mais il faudra frapper très fort pour qu'ils deviennent des ennemis mortels — assassinat d'Immortels ou de nombreux profanes, déclenchement d'une guerre entre Arcanes majeurs, etc.

Ce scénario s'adresse à des joueurs peu expérimentés, incarnant des personnages assez puissants. Il est très important qu'un (ou plusieurs) personnage soit plutôt intellectuel et vif, avec des connaissances en histoire et en art. Mais les personnages plus « musclés » ne seront pas en reste, au contraire. Les Immortels peuvent être indifféremment Nephilim, Ar-Kaïm ou Selenim, bien qu'un groupe uniquement composé d'Ar-Kaïm ne soit pas très approprié, et qu'un Selenim assez polyvalent dans ses Sciences occultes soit très utile.

L'HISTOIRE

Le projet Utopia

Dans la deuxième moitié du XVI^e^ siècle, sous le règne d'Elisabeth I d'Angleterre, John Dee, célèbre initié, tenta de reconstruire une nouvelle Camelot, ce qui impliqua un fort développement de l'activité occulte des Immortels. Un cercle d'initiés vit le jour, qui gravitait autour de la reine. Parmi eux, des initiés de l'Arcane du Bateleur mirent en place un grand projet d'éducation des humains. Il s'agissait de partager, progressivement, les connaissances des Immortels avec des représentants doués et ouverts d'esprits de la race humaine. Ce plan se nomma « Utopia ».

Mais deux courants du Bateleur s'affrontèrent au sujet de ce grand dessein. Certains, les Arcadiens, pensaient qu'il fallait faire alliance avec les R+C pour concrétiser le projet, sachant qu'ils étaient les plus à même de promouvoir l'idéal d'un développement humain supérieur. D'autres, les Rigoristes, pensaient au contraire que ce serait une lourde erreur que de faire confiance à un Arcane mineur, très dangereux de surcroît du fait de ses méthodes de manipulation à grande échelle.

Les Arcadiens, malgré ces dissensions et mises en garde, lancèrent Utopia à travers l'Europe entière, et commencèrent à tisser d'étroits liens avec des fraternités R+C. Pendant ce temps, confortés dans leur opinion par les doutes et les inquiétudes que nourrissaient les Arcanes de la Justice et de la Maison-Dieu à propos du projet, les Rigoristes décidèrent de hâter les choses et de déclencher un incident mineur pour discréditer les Arcadiens et les pousser à abandonner leur plan.

Ils débusquèrent l'une des ramifications d'Utopia en Bretagne, à Carnac, dirigée par trois Nephilim. Parmi eux, Démétrios et Élendor, respectivement Onirim et Hydrim, étaient indissociablement liés par une Fulgurance Amoureuse depuis l'époque des guerres médiques. Ils étaient aussi réunis par un projet commun : ils désiraient ardemment consacrer leur éternité à construire un monde meilleur où Immortels et humains pourraient vivre ensemble. Adoptés du Bateleur depuis l'Incident Jésus, ils constituaient un bouc émissaire idéal pour les Rigoristes : en effet, leurs diverses activités les avaient souvent mis aux prises avec la Maison-Dieu qui, désormais, les surveillait.

Les Rigoristes s'adressèrent donc à la Maison-Dieu, et dénoncèrent les activités d'Élendor et de Démétrios en falsifiant la vérité. Alors que ces derniers menaient une collaboration avec les R+C, réciproque et fructueuse pour tous les intervenants, les Rigoristes dénoncèrent leur légèreté, arguant qu'ils se faisaient manipuler par la fraternité R+C avec laquelle ils travaillaient. Les Rigoristes furent assez convaincants pour que la Maison-Dieu envoie une phalange afin d'éliminer les humains qui en savaient trop et de remettre en Stase les Nephilim coupables.

Malheureusement, l'opération de la Maison-Dieu tourna mal ; les phalangistes se heurtèrent à une violente résistance, de la part des R+C autant que de leurs alliés Nephilim, et ils durent poursuivre les deux amants jusqu'à Paris où Démétrios, terrassé, réintégra sa Stase. Mais Élendor, qui fit-elle aussi un Effet Jésus, ne parvint pas à s'incarner et tomba en Narcose.

Le projet Utopia fut abandonné sur ordre du Pagad lui-même.

L'implacable destin de Démétrios

Démétrios sortit de sa Stase environ un siècle plus tard. Il retrouva sa bien-aimée en Narcose dans la cave d'une petite maison qu'il acheta. Il pensa la faire renaître grâce aux soins de la Tempérance. Mais le rituel échoua et ne fit qu'aggraver l'état d'Élendor. Après d'interminables calculs, Démétrios comprit qu'elle ne pourrait plus être sauvée par des moyens conventionnels, et que dans trois siècles, elle se serait totalement disloquée dans les Champs magiques. Mais il n'abandonna pas et, comprenant que la Sapience n'arriverait pas à la sauver, il se tourna vers ses cousins de la Lune noire.

C'est à ce moment qu'il décida de changer de nom, et endossa celui de son ancien simulacre, le Comte de Lautréamont.

Vers le début du XVIII^e^ siècle, il rencontra Thalys Marëk, un Selenim qui devint son mentor et ami. Leurs recherches durèrent de nombreuses années. Persuadé que seule la Lune noire pouvait apporter des réponses à ses questions, il devint Selenim.

Il s'assouvit pour la première fois dans le Paris révolutionnaire, et fit ses premiers pas en Conjuration sous la Terreur. Un peu plus tard, il rencontra un mortel parfaitement insignifiant, et se lia à lui. Cet homme, Isidore Ducasse, se voulait poète et désirait laisser derrière lui une grande œuvre.

LE CONSTRUCT

Le but de Lautréamont est de créer une Stase si puissante qu'elle pourra arracher Élendor de sa Narcose.
Il s'est pour cela familiarisé avec le maniement de l'Orichalque et, grâce à ses alliés Templiers, s'en est procuré une très grande quantité. Il a manipulé le métal honni pour l'amener à un état de pureté incroyable et l'a intégré à un alliage fait d'acier et de Lune noire, pour atténuer les radiations qu'il pouvait émettre et éviter qu'il ne perde de sa qualité.
Cet alliage d'acier, d'Orichalque et de Lune noire a été façonné en une boule d'un mètre de diamètre couverte d'arabesques métalliques.
Il compte se rendre en Sohar grâce au Portail d'un Kabbaliste « homonculisé » situé dans le parc du château de Versailles ; là, il placera un Homoncule d'Ar-Kaïm du Verseau, qui devra être en surcharge d'Orichalque, au centre du construct, et fera exploser son Cœur afin de créer une déflagration telle qu'elle activera le construct et ébranlera Sohar, ce qui devrait permettre à l'Orichalque de se transformer en Terres rares. Enfin, il l'espère…
Ceci fait, il enduira le construct de son sang, en pratiquant un rituel saturnien, afin de neutraliser le pouvoir attractif des Terres rares. Pour finir, il reviendra vite dans le monde réel pour retrouver Élendor en Narcose qu'il attirera dans le construct grâce à la puissance de ses Terres rares. Il lui suffira ensuite d'user du construct comme de n'importe quelle autre Stase pour libérer son aimée et l'incarner dans un simulacre.
Les Terres rares du construct sont en mesure d'absorber cinq Nephilim et de contenir cent « puces » de Ka.

Mais son talent n'était pas à la hauteur de ses ambitions ; Lautréamont lui céda son nom et son génie afin que de leur écriture à quatre mains naissent *Les Chants de Maldoror*. Le Selenim, tout en s'assouvissant sur Ducasse, pouvait laisser libre cours à ses terreurs et ses fantasmes.

Il continua toutefois ses recherches, qui aboutirent lorsqu'il comprit que les Ar-Kaïm, ces Immortels d'un genre nouveau, étaient la clé de voûte de son projet.

Pour mener à bien son entreprise, au début des années trente, il infiltra progressivement l'Ordre des Chevaliers du Temple du Christ et de Notre-Dame (OCTCND), une obédience de Paris. D'abord discret sur sa véritable nature, il réussit à créer de véritables échanges avec ces Templiers à force de services rendus et d'opérations couronnées de succès. Aujourd'hui, les Manteaux Blancs de l'Ordre savent qu'ils ont affaire à un Selenim, mais n'en ont rien dit, ni à leurs subordonnés, ni à leurs supérieurs.

En ce mardi de février, le construct est quasiment terminé.

LA FUGITIVE

Le Nephilim incarné dans la jeune femme s'appelle Anaphamé.
C'est une Adoptée de la Maison-Dieu, qui, cinq siècles auparavant, a participé aux événements du projet Utopia et a terrassé Démétrios et Élendor. Se sentant coupable du « dérapage », elle a cherché à retrouver Démétrios sans en référer à son Arcane Majeur et a réussi. Elle essaie de comprendre ce que fait Lautréamont, mais elle a été repérée et poursuivie.
Son simulacre se nomme Kristell Brunet. On peut trouver sur elle et dans sa besace ses papiers (carte d'identité, permis de conduire…), ses clés, des mini-jumelles, un téléphone portable, un petit pistolet, du matériel de crochetage, une paire de gants en cuir, un mini-appareil photo numérique, une bombe lacrymogène.

INTRODUCTION

Nous sommes un mardi du mois de février à Paris. Les Immortels sortent d'un restaurant et longent une rue assez large, bordée d'immeubles de la fin du XIX^e^ siècle, pour rejoindre leur voiture ou une station de métro.

Soudain, ils aperçoivent, pas très loin d'eux, une forme féminine, qui court et saute sur un toit du trottoir d'en face, à quinze mètres de distance.

En Vision-Ka, ils peuvent distinguer rapidement le Pentacle d'un Hydrim.

Avec Sentir au niveau maître, ils peuvent éventuellement essayer de lire son Pentacle : ils décèleront une légère trace de Khaïba.

S'ils cherchent un Stellaire, le modificateur au test sera de — 10 car c'est une Adoptée de la Maison-Dieu : son Pentacle, et donc son Stellaire, est dissimulé sous une excroissance de Khaïba. Les joueurs ne disposent que d'une action normale. Puis, la jeune femme laisse tomber de son sac une statuette de terre cuite. À ce moment, les Immortels entendent une détonation et voient la statuette voler en éclats ; la jeune femme hurle et s'effondre.

En Vision-Ka, les Immortels sentent que le Pentacle du Nephilim et la statuette, sa Stase, se brisent simultanément. La balle était en Orichalque.

La jeune femme est au bord de la folie (elle a besoin d'un bon traitement et d'un suivi psychiatrique sérieux sans quoi, elle tentera périodiquement de mettre fin à ses jours), et menace de sauter du toit. Ses poursuivants et assassins, des Templiers, en profitent pour fuir. Le Manteau blanc s'échappe à coup sûr, les trois Manteaux Noirs peuvent être pris ou tués.

CHEZ KRISTELL BRUNET

C'est un deux pièces situé au 8 rue des Violettes à Colombes, au troisième étage sans ascenseur, dans un immeuble années 20.

L'entrée donne sur un couloir. Sur la gauche, une cuisine et dans l'enfilade, la salle de bain et les WC où il n'y a rien de

spécial, sinon des signes que l'endroit est habité (vaisselle sale de la veille, produits frais dans le réfrigérateur…).

En face de l'entrée, deux pièces. La première est une chambre dans un désordre indescriptible. La deuxième constitue la pièce principale, avec une table et quatre chaises, un fauteuil, un cartonnier rempli de dossiers. Les PJ remarquent en entrant un tableau magnifique, d'un mètre cinquante sur un mètre.

Une visite impromptue

Pendant la fouille entre un homme petit mais trapu, de type asiatique.

Un test réussi d'Intelligent Assez Difficile modifié par la Compétence Observation permet de distinguer de discrètes métamorphoses : c'est un Phœnix.

Ce Nephilim, nommé Ryhek, est un ami d'Anaphamé et il vient la voir car il se fait du souci. Il est méfiant jusqu'à ce qu'il apprenne la disparition de son amie ; dès lors, il montrera tous les signes d'une violente émotion et sera plus enclin à parler.

Il connaît l'affaire Utopia telle que l'ont présentée les Rigoristes et la Maison-Dieu et ne sait pas que l'opération a mal tourné. Anaphamé a participé à l'intervention du côté de la Maison-Dieu, et il semblerait qu'elle ne s'en soit jamais remise et qu'elle continuait à travailler sur ce dossier seule, sans l'aval de l'Arcane… Il n'en sait pas plus.

Brusquement, une détonation ; une vitre se brise ; la tête de leur interlocuteur explose.

L'embuscade

Ryhek réintègre sa Stase, loin de là.

D'une fenêtre de l'immeuble d'en face, un tireur d'élite essaie d'abattre les Immortels. Un car s'arrête devant la porte de l'immeuble, dix Manteaux Noirs en sortent rapidement. De l'autre pièce surgissent deux hyènes de ténèbres (voir le chapitre « Conjuration » dans *Le Livre des joueurs*). Tout Immortel possédant la Tradition Sciences occultes (Conjuration) au niveau Compagnon reconnaît les Entités et sait quelles sont leurs capacités de destruction.

L'objectif des Entités et des Templiers est très simple : tuer.

Du tableau

Le tableau a l'air ancien et il représente un très bel homme.
Un personnage Apprenti en Art (Peinture) ou en Histoire peut déterminer sa date : début du XVIIIe siècle.
Sur un test réussi d'Intelligent Assez Difficile modifié par la Compétence Vigilance, on peut voir que l'homme présente des traits caractéristiques du Serpent.
Derrière le tableau, il est marqué un nom : Comte de Lautréamont.
Voilà ce que les personnages savent avec la Compétence Art (Littérature).

- ***Apprenti :*** *le Comte de Lautréamont a vécu au XIXe siècle, il s'appelait en réalité Isidore Ducasse et il a écrit les Chants de Maldoror.*
- ***Compagnon :*** *le Comte de Lautréamont alias Isidore Ducasse ne ressemble pas à l'homme représenté par le tableau.*
- ***Maître :*** *il n'existait à l'époque aucune lignée aristocrate portant le nom de Lautréamont.*

Un test réussi d'Intelligent Difficile modifié par la Compétence Connaissance (Histoire) permet de se rappeler qu'il existait une famille de L'Autremont en Angleterre, au XVIe siècle.

Sur les traces de l'Histoire

D'où vient le tableau ?

En fouillant l'appartement de Kristell Brunet, les Immortels trouvent un acte de vente établi il y a trente ans par la salle de vente Lavallier. C'est maître Jeaunnâtre qui garantit la transaction entre Paulette Dupeyrette (le vendeur) et Ségolène Chuvin (l'acheteur). Leurs adresses sont mentionnées dans le contrat.

Ségolène Chuvin, l'ancien simulacre d'Anaphamé, est décédée depuis cinq ans, renversée par un camion.

Paulette Dupeyrette habite toujours à Neuilly-sur-Seine, dans son magnifique appartement de trois cents mètres carré. Si les PJ vont la voir, selon leurs manières — Usage (Bourgeoisie) à Apprenti pour ne pas commettre d'impair — elle les recevra plus ou moins bien. C'est une femme qui n'a absolument aucune culture, qui ne vit que dans l'oisiveté et les soirées de la *jet-set*. Elle n'a jamais prêté attention au tableau, jamais remarqué que le portrait n'était manifestement pas celui d'Isidore Ducasse. C'est son mari qui l'avait acheté pour meubler son château et lorsqu'il est mort, elle a vendu le domaine avec tout ce qu'il contenait. Paulette Dupeyrette est une femme d'une soixantaine d'années qui prend beaucoup (trop) soin d'elle-même et tourne toujours autour du pot. La piste s'arrête là : Paulette Dupeyrette ne retrouve pas le contrat d'achat de la toile.

Le projet Utopia

Il est inutile d'effectuer des recherches sur le sujet dans des bibliothèques profanes.

L'Institut

Dans l'agenda d'Anaphamé, les Immortels trouvent les coordonnées de l'Institut de recherche sur les cultures de la Renaissance qui est situé dans une annexe très moderne de la Sorbonne, au rez-de-jardin.

Le conservateur, M. Berlitz, les reçoit dans son bureau. Sur un test d'Endurant Peu Difficile réussi, il crève les yeux que M. Berlitz est Zephyr. Son véritable nom est Papyr. Ce dernier mettra peu de temps à voir la nature des Immortels. Il est capable de leur indiquer toutes les sources dont ils peuvent avoir besoin pour résoudre n'importe quelle question profane ayant trait à la Renaissance. Quant au projet Utopia, il leur révélera qu'il a vécu cette époque et qu'il s'est passé une sombre histoire à Carnac, où trois Nephilim enseignaient la Sapience aux humains, avec les R+C. Il ne peut leur relater que les faits officiels, mais indique qu'il connaît l'un des trois Nephilim ayant participé aux événements; il se nomme Bactrys et on peut le rencontrer tous les soirs dans une boîte de nuit SM à Paris: Le Lieu des Infortunes.

Le Lieu **des Infortunes**

Les nuits y sont chaudes. Dans une ambiance survoltée, maintenue par une musique assourdissante et industrielle, le cuir et les chairs s'effleurent sur fond de danse, d'alcool et de drogue.

C'est ici que les PJ peuvent trouver Bactrys, qui semble être connu de tous. Avachi sur d'énormes coussins, vêtu de cuir, il est totalement absorbé par la ligne de cocaïne qu'il se prépare avec une délectation évidente.

Malgré une apparence étrange, il est aimable et répond à toutes les questions que lui posent les Immortels.

Bactrys est Cyclope Assez Initié.

C'est le troisième Nephilim qui faisait partie de la fraternité de Carnac. À cette époque, il a bien connu Démétrios et Élendor et peut en apprendre long aux Immortels sur ces personnages.

Il peut leur raconter toute l'histoire jusqu'à la malencontreuse descente des phalangistes à Carnac car, premier à être éliminé, il est retourné en Stase.

À son réveil, en 1724 exactement, il a cherché à retrouver ses compagnons d'infortune et il a eu une longue conversation avec Démétrios qui lui a révélé la tragédie dont ils étaient victimes, sans toutefois lui dire où se trouvait alors Élendor.

Si les Immortels abordent le sujet, il peut leur indiquer que le simulacre de Démétrios, au XVI^e^ siècle, était Comte de L'Autremont, un petit patelin en Vendée.

La famille **Lautréamont**

Sur une éventuelle famille de Lautréamont, les recherches sont ardues. Sur un test réussi d'Intelligent Assez Difficile, modifié par la Compétence Histoire, les Immortels sont amenés à penser que le nom de Lautréamont a dû changer à travers les siècles, et qu'il faut surtout chercher dans le domaine des noms proches. Le nom du simulacre de Démétrios était en effet L'Autremont.

En appliquant les règles de recherche ésotérique (*cf. Le Livre des Joueurs*), les joueurs doivent faire un test d'Intelligent Difficile modifié par la Compétence Recherche d'informations. S'il est réussi, les Immortels découvrent, si ce n'était déjà fait, l'existence de l'Institut de recherche sur les cultures de la Renaissance, où ils trouvent le renseignement.

À l'Institut, avec les conseils avisés de M. Berlitz, ils apprennent qu'il existait bien une famille de L'Autremont, en Vendée, dont on fait remonter les débuts au VIII^e^ siècle de notre ère. Cette lignée fort modeste trouva son point culminant au XVI^e^ siècle, à la cour d'Angleterre. Le dernier descendant de la famille a vécu sous le règne d'Elisabeth I; il était connu à la cour pour ses talents artistiques. Il partit soudainement en France avec une inconnue. C'est la dernière trace qu'il reste de lui.

Isidore Ducasse ou le Comte de Lautréamont

Les Immortels peuvent aussi se pencher sur la piste d'Isidore Ducasse et de Lautréamont. En relisant son œuvre, un Selenim pourra discerner, à travers l'écriture torturée de Lautréamont, les affres de conscience et de déraison d'un Immortel de Lune noire.

Sur un test réussi d'Intelligent Peu Difficile modifié par la Compétence Recherche d'informationss, les Immortels obtiennent facilement la biographie d'Isidore Ducasse, ainsi que la mention de son journal intime.

Les joueurs doivent alors réussir un test d'Intelligent Difficile modifié par la Compétence Recherche d'informationss. Ils trouvent la localisation du journal intime, en s'adressant à un professeur renommé, ou en trouvant une vieille édition critique remisée à la Sorbonne.

Le journal intime appartient à un collectionneur privé, qui habite dans un superbe manoir près de Metz, à Jouy-aux-Arches.

Chez **M. Delcourt**

Le propriétaire, M. Delcourt, est un vieux monsieur, veuf, et féru de littérature.

Sur Ducasse, il ne cachera pas qu'il possède non seulement le journal intime de l'auteur, mais aussi le manuscrit original des *Chants de Maldoror*. Il laissera les Immortels accéder aux documents s'ils arrivent à le séduire, par leur érudition, leur sérieux ou tout simplement leur contact chaleureux.

En consultant le manuscrit, les Immortels peuvent remarquer deux écritures différentes. La deuxième corrige la première. Sur un test réussi d'Intelligent Assez Difficile modifié par la Compétence Art (Littérature), on peut se rendre compte la première témoigne de qualités littéraires médiocres, contrairement à la deuxième. En comparant avec une édition des *Chants de Maldoror*, ils découvrent que c'est la deuxième qui a été imprimée. S'ils interrogent M. Delcourt, il leur répond qu'il y a litige entre les critiques. La plupart pensent que les deux écritures correspondent à deux étapes distinctes de la rédaction de l'œuvre. Mais les analyses graphologiques indiquent qu'il est quasiment

impossible que les deux appartiennent à la même personne. D'autres n'excluent pas la possibilité qu'un deuxième rédacteur ait brillamment remanié le texte de Ducasse.

Le journal intime laisse entrevoir un homme médiocre rêvant de poésie et de reconnaissance. Mais le plus intéressant est la mention continuelle d'un visiteur, qu'il appelle tour à tour l'Ami ou le Comte. Sur un test réussi d'Intelligent Assez Difficile modifié par la Compétence Connaissance (Psychologie), les Immortels perçoivent une ambivalence dans les sentiments que Ducasse éprouve envers le Comte. Il semble heureux qu'une personne si intelligente et si cultivée s'intéresse à lui, et, en même temps, il semble nourrir une certaine culpabilité vis-à-vis du Comte, culpabilité qui tourne parfois à la peur. La fin du journal n'est que délires d'un esprit fiévreux et affaibli. Si les Immortels interrogent M. Delcourt sur ce mystérieux ami, il leur révèle que le fameux Comte n'est autre que son grand-père.

LES ILLUSIONS DE M. DELCOURT

Le Comte de Novencourt, grand-père de M. Delcourt, était non seulement féru de littérature, mais aussi bibliophile. Il reste de sa passion une magnifique bibliothèque dans le vaste manoir. Au début du XXe siècle, il se porta acquéreur du journal et du manuscrit de Ducasse, et il les étudia fiévreusement. Lorsqu'il vit la mention du Comte, il se prit à rêver de la gloire littéraire qu'il avait toujours caressée en secret. Il décida donc, sur son lit de mort, avec moult effets de manche, de révéler le secret de sa collaboration (imaginaire) avec Isidore Ducasse. Les héritiers étudièrent le manuscrit et le journal, et ils y crurent. La légende familiale, bien que raillée par les critiques, est encore tenace dans l'esprit de M. Delcourt.

LES TEMPLIERS

Les Immortels, après leur(s) démêlé(s) avec les Templiers, ont dû, soit les suivre pour découvrir leur quartier général, soit se saisir de l'un d'entre eux pour le faire parler. Il serait bon qu'ils n'aient sous la main, pour l'instant, qu'un ou plusieurs Manteaux Noirs.

Ce que savent les Manteaux Noirs

Ils ne savent presque rien. Ils ont compris la nature des Immortels, peuvent révéler l'endroit où se tient leur ferme. En abordant la question de leurs supérieurs, ils les nomment et mentionnent l'un d'entre eux qu'ils trouvent étrange. Il dit s'appeler Didier Saucosse et ils ne le voient que très rarement. Leurs autres supérieurs semblent le rencontrer dans un lieu qu'ils sont seuls à connaître. Ce qui est très clair, c'est que le dénommé Saucosse inspire une peur panique irraisonnée aux Manteaux Noirs.

Des joueurs un peu malins découvriront peut-être que Didier Saucosse est une anagramme d'Isidore Ducasse.

Les Immortels peuvent mettre la ferme sous surveillance pour suivre, voire kidnapper, l'un de ses dirigeants.

Ce que savent les Manteaux Blancs

Les Manteaux Blancs sont beaucoup plus difficiles à faire parler que leurs subordonnés, quand ils ne se suicident pas par un moyen tordu.

Cependant, ils savent que Didier Saucosse est un Selenim, et ils traitent d'égal à égal avec lui. Ils n'ont pas mis leurs hommes au courant, car ils ne veulent pas que les instances supérieures apprennent leur trafic avec l'Immortel. Seuls les Manteaux Blancs de l'OCTCND sont informés.

Ils savent aussi que Saucosse fabrique une « bombe magique » et qu'il doit l'enclencher dans un monde de Kabbale. Ils sont même capables de décrire sommairement le fonctionnement de la « bombe ». Ils ignorent pourtant la réelle finalité du construct et pensent que Saucosse a un compte à régler avec les Nephilim. En revanche, ils ont compris que la « bombe » était bientôt terminée.

Ils peuvent aussi dresser la liste de tout ce qu'ils ont fourni au Selenim, moyennant services: des quantités astronomiques d'Orichalque, un Homoncule d'Ar-Kaïm du Verseau, un Homoncule de Kabbaliste. Ces informations devraient suffire à faire paniquer vos joueurs.

Ils ne savent pas où réside Saucosse; ils se réunissent avec lui ou l'un de ses amis, dont ils ignorent le nom, de manière irrégulière dans un bistrot. C'est le patron du bistrot qui reçoit la date de rendez-vous de Saucosse et la transmet aux Manteaux Blancs. Le messager de Saucosse est à chaque fois différent. Le bistrot est au 10 rue du Faubourg-Montmartre et se nomme « Au Verdeau », du nom d'un passage qui se trouve à côté.

OÙ SE TROUVENT LES TEMPLIERS ?

Les Manteaux Noirs que les Immortels ont pu capturer dépendent d'une ferme qui a pour façade une grande surface de bricolage. Cette ferme, du fait de sa surface et du nombre de caisses et d'outils qui y transitent, et l'un des points de ravitaillement les plus importants du bailliage d'Ile-de-France en ce qui concerne le matériel. Des instruments de surveillance aux armes, en passant par les véhicules, la liste est longue, bien qu'en soient quasiment absents les artefacts, Homoncules et autres choses en rapport avec les Sciences occultes. La prendre d'assaut est une tâche lourde et dangereuse, qui est à déconseiller aux Immortels, car en cas d'attaque, les Manteaux Blancs appellent Lautréamont à leur rescousse, qui saura faire fuir les Immortels trop entreprenants.
Cette ferme dépend entièrement de l'OCTCND dont le siège se trouve dans les catacombes. Il est tout aussi déconseillé aux Immortels de l'aborder par une attaque frontale…

AIGUILLONNER LES JOUEURS

Il est important que les joueurs aient réussi à rassembler un maximum d'informations concernant Démétrios, son histoire et le Comte de Lautréamont avant de se mêler véritablement des affaires du Selenim.
S'ils se tournent directement vers la piste du bistrot, ne faites intervenir aucune rencontre entre les Templiers et les Selenim avant que vos Immortels n'aient fini leur enquête.
Par contre, si leur surveillance est trop peu discrète, ou s'ils vont directement parler au patron, celui-ci se fera un plaisir de prévenir ses amis Templiers de la présence des Immortels qui seront alors traqués.

DE MYSTÉRIEUSES PHOTOS

Anaphamé avait sur elle, lors de sa mort, un mini-appareil numérique. Les Immortel vont probablement entreprendre de savoir ce qu'il contient.

Les clichés représentent une rue parisienne et se focalisent vite sur un très bel homme, vêtu d'un costume noir un peu ancien impeccable.

Sur un test réussi d'Intelligent Assez Difficile modifié par la Compétence Observation, les Immortels reconnaissent l'homme du tableau. Cependant, il semble différent. Un examen plus approfondi des photos révèle qu'il ne possède plus les métamorphoses qui étaient représentées sur la peinture.

La série de clichés le suit jusque dans un bistrot dont on peut lire le nom : « Au Verdeau ».

Sur un test réussi d'Intelligent Difficile modifié par la Compétence Survie (Milieu urbain), les Immortels peuvent savoir où se trouve le bistrot en question : 10 rue du Faubourg-Montmartre.

Puis les clichés montrent l'homme assis à une table, au fond de la salle, avec deux autres hommes en face de lui. Ils sont de profil, les Immortels ne peuvent donc pas voir grand-chose, mais ils remarquent que tous deux sont habillés tout de blanc.

La dernière photo montre les trois hommes en train de se séparer.

LA FUITE ÉPERDUE

AU VERDEAU

Ce bistrot est tout ce qu'il y a de plus parisien. En face, chose on ne peut plus troublante, on peut lire une plaque commémorative portant cette citation de Lautréamont : « Qui ouvre la porte de ma chambre funéraire ? J'avais dit que personne n'entrât. Qui que vous soyez, éloignez-vous. » Le Comte de Lautréamont.

Au moment opportun, les Immortels vont surprendre au bistrot au moins l'un des deux hommes en blanc, peut être accompagné d'un ou deux individus en noir, en grande conversation avec un autre, habillé tout de noir.

Ce sont des Templiers qui font leur rapport à Thalys Marëk sur les événements des derniers jours.

Une fois l'entretien terminé, les hommes se séparent, et Thalys Marëk rentre dans l'un des appartements qu'il possède avec Démétrios.

Soit les Immortels essaient de le suivre, soit ils vont lui parler. Il discutera avec plaisir et les invitera même chez lui, au 26 rue du Saint Amour, près de Montparnasse. Son but est de convaincre les Immortels, qui sont des gêneurs potentiels, que Démétrios a été victime d'un infâme complot cinq siècles plus tôt, que cela a ruiné sa vie et qu'il essaie d'en recoller les morceaux. Il n'hésitera pas à faire dans le pathétique pour convaincre les Immortels de l'innocence de son ami. Et surtout, si les Immortels l'accusent de fomenter un plan ignoble et de vouloir détruire un monde de Kabbale, il nie et se montre convainquant.

Suite à leur entretien, il les raccompagne gentiment à la porte en leur donnant son numéro de téléphone. Puis, quelques heures plus tard, il s'absente après avoir essayé de vérifier qu'il n'est pas suivi.

AU 26 RUE DU SAINT AMOUR

Sur la boîte aux lettres on peut lire : Saucosse et Dupuy. Le système de sécurité protégeant l'appartement est sommaire. La fouille ne leur permet pas de trouver grand-chose. Sur un test réussi d'Intelligent Assez Difficile modifié par la Compétence Observation, ils trouvent quelques costumes blancs agrémentés de croix pattées qu'ils reconnaissent aisément comme étant des costumes de Manteau blanc, et ils découvrent un trousseau de clés diverses (boîte aux lettres, garage…) où ils distinguent… deux clés de cave !

DANS LES CAVES

La première cave, qui correspond au numéro de l'appartement, ne contient que des vieux meubles, des caisses de livres et de magazines remontant au début du siècle ainsi que quelques malles de vêtements qui ont tous entre cent et trois cents ans.

La deuxième cave correspond à celle de leurs voisins. Ces voisins sont paraplégiques et n'y sont pas allés depuis au moins vingt ans. Et en effet, derrière quelques meubles rustiques bien lourds, se cache un mécanisme qui permet d'ouvrir une trappe menant dans les souterrains de Paris.

LE PIÈGE

Les Immortels s'engouffrent dans un souterrain méphitique fleurant bon la moisissure. Au bout de

quelques mètres, il aboutit dans les catacombes. S'il y a un Selenim parmi eux, il ne manquera pas de noter que les catacombes, si elles abritent un Nécromant, sont un lieu... mortel. En effet, assez rapidement, les murs s'animent. Des squelettes grotesques s'approchent des Immortels, et tentent de les massacrer. Ces Sans-repos sont très faibles, mais leur nombre impressionnant — ne faites pas dans le détail ! — devrait suffire à pousser les Immortels à s'enfoncer dans le souterrain toutes armes dehors. S'ils entreprennent de rebrousser chemin, il faudra qu'ils affrontent tous les Sans-repos et les morts-vivants qui sont descendus pour garder le passage. Il est vraisemblable qu'ils y laisseront leur peau. Ils finissent par aboutir devant une lourde porte de pierre, sans verrou.

Le laboratoire

Il est possible de fermer la porte et de la barricader avec des barres de fer. Les Immortels pourront au besoin pousser quelques vieux meubles bien lourds devant le passage, pour obtenir quelques minutes de répit.

Cette pièce sert de laboratoire de Conjuration à Lautréamont. À la lueur des innombrables bougies qui le parsèment (et qui sont allumées lorsqu'ils arrivent), les Immortels aperçoivent avec effroi des centaines de dessins représentant tous la même personne, un Nephilim incarné dans le corps d'une superbe jeune femme, vêtue à la mode du XVI^e^ siècle, et dont les métamorphoses sont évidentes.

Des feuillets traînent un peu partout : ce sont les recherches que mène Lautréamont depuis des siècles.

Sur un test réussi d'Intelligent Difficile modifié par la Compétence Ésotérisme, les Immortels comprennent les grandes lignes du plan de Lautréamont (ce qu'est le construct, que c'est Sohar qui est menacé, qu'il compte passer par un Portail pour s'y rendre et que le rituel doit être effectué aujourd'hui même).

Sur un test réussi d'Endurant Peu Difficile modifié par la Compétence Observation, ils trouvent deux choses : au sol, traîne un plan de banlieue où est tracé un itinéraire menant au château de Versailles. À côté, une feuille de calculs, qui est de toute évidence un brouillon, reprend les grandes lignes de l'itinéraire et récapitule le minutage du trajet. De plus, non loin de cette découverte, les Immortels aperçoivent ce qui semble être une trappe, avec un anneau.

Pour soulever rapidement cette trappe, qui est en pierre massive, les joueurs doivent réussir un test de Fort Difficile. Ils voient alors une nappe d'eau courante qui semble relativement claire.

Sur un test réussi d'Intelligent Assez Difficile, modifié par la Compétence Survie (Milieu urbain), ils comprennent que ce passage donne sur le réseau d'eau potable de Paris. La porte du laboratoire menace de céder sous les assauts répétés des Sans-repos et des morts-vivants. Il va falloir plonger.

Dans le réseau d'eau potable

Vous êtes libre de compliquer ou non la tâche des joueurs en ajoutant à leur périple aquatique des difficultés supplémentaires :

- voies d'eau qui rétrécissent ;
- passages plus ou moins longs en apnée ;
- grilles gênant le passage ;
- ouvriers vérifiant le dispositif qui pourrait les apercevoir ;
- effets-Dragon plus ou moins belliqueux.

Les choses doivent être très difficiles, mais pas impossibles, et il ne serait pas très ludique de décimer les Immortels de façon impitoyable. L'important est que la tension monte et que leur joie soit à son comble lorsqu'ils ressortiront du réseau.

En effet, ils finissent par apercevoir une colonne de lumière, qui est en fait ce que l'on appelle un « regard », c'est-à-dire un trou, semblable à celui du laboratoire. Sortis de cet enfer, les Immortels se rendent compte qu'ils sont dans les fondations d'un édifice religieux. Sur un test réussi d'Intelligent Assez Difficile, modifié par la Compétence Art (Architecture), ils savent qu'ils sont au Saint-Sulpice.

La poursuite

Lautréamont a beaucoup d'avance, et les Immortels doivent faire très vite pour le rattraper. Quelques tests d'Agile Assez Difficiles modifiés par la Compétence Piloter (véhicule utilisé) sont nécessaires, surtout si les Immortels décident de ne pas tenir compte des limites de vitesse. Ils peuvent éventuellement se faire poursuivre par quelques policiers teigneux voulant verbaliser ces excès.

Au château de Versailles, les Immortels doivent mettre toutes leurs capacités sensitives à épreuve : de Sentir à Percevoir, en passant par l'invocation de créatures de Sohar, qui ont la possibilité de sentir un Portail à proximité, tout est possible. De plus, Lautréamont portant une énorme caisse au milieu du parc n'a pas pu passer complètement inaperçu.

Le dénouement

Soit les Immortels ont arrêté Lautréamont au moment ultime et ils ont sauvé Sohar. Dans ce cas, tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes.

Soit les Immortels ne sont pas arrivés à temps pour empêcher le désastre, et Sohar a vacillé, commençant à se couvrir de Terres gastes, comme Zakaï, et à s'effriter. Dans ce cas, il vous appartient de mettre en scène la suite de ce scénario pour que les Immortels sauvent Sohar, d'une manière ou d'une autre. Les possibilités sont nombreuses, voire infinies et ce qui suit n'est que suggestions.

Les Immortels peuvent essayer de mettre en place un grand rituel de purgation, à la manière des Akasha (*cf. Le Livre du meneur de jeu*), immoler un Nephilim pour ressourcer Sohar, fabriquer un autre construct visant à purifier les Champs magiques pour en bombarder Sohar, ou même, trouver le Graal.

Points d'Agartha

Comprendre les illusions de M. Delcourt : 1 PA.

Comprendre que Démétrios, Lautréamont et Saucosse ne sont qu'une seule et même personne : 1 PA.

Comprendre l'intrigue générale : 1 PA.

Empêcher Lautréamont de corrompre Sohar : 1 PA.

LES SECONDS RÔLES

Thalys Marëk, Nécromant

Noyau : Initié.
Réserve : 80 points.
Sexe : M.
Âge : 600 ans.
Très Fortuné, Savant et Assez Sociable.
Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Très Intelligent, Résistant et Très Séduisant.
Ka-Soleil : -.
Compétences : Armes (De poing) (C), Art (Musique, Peinture) (M), Arts martiaux (M), Connaissance (Histoire) (C), Discrétion (C), Équitation (Cheval) (C), Esquive (M), Lancer (A), Observation (C), Piloter (voiture) (A), Recherche d'informations (M), Rituels (C), Sports (Acrobatie et Athlétisme) (C), Survie (milieu urbain) (M) et Usages (bourgeoisie parisienne) (C).
Traditions : Arcane Majeur (La Mort) (C), Arcane mineur (Bâton) (C), Ésotérisme (M), Histoire invisible (Hermétisme, Guerres secrètes, Nouveaux Mondes et Révélation) (C), Langue (Anglais, Allemand, Espagnol, Latin, Grec ancien) (M), Plans subtils (Anti-Terre) (C) et Sciences occultes (Anamorphose, Conjuration, Nécromancie) (C).
Sciences occultes
Thalys Marëk possède tous les sorts qu'il peut maîtriser, à votre convenance.
Nécromancie : Spiritisme (M), Clairvoyance (M), Animation (M), Possession (C), Astral (C) et Corruption (M).
Anamorphose : Visage (M), Extrémités (M), Peau (M), Membres (C), Tronc (M) et Appendices (C).

Les Sans-repos

Sexe : Indéterminable.
Âge : Vénérable.
Pas Fortuné, Pas Savant et Pas Sociable.
Caractéristiques : Peu Agile, Assez Fort, Pas Intelligent, Pas Résistant et Pas Séduisant.
Ka-Soleil : Pas Initié.
Tourment : Assez Tourmenté.
Compétences : Armes (De mêlée) C et Arts martiaux C.

Les morts-vivants

Choisissez un Simulacre dans *Le Livre des joueurs*, et ajoutez-lui des griffes et/ou des tentacules.

Lautréamont, Conjurateur.

Noyau : Initié.
Réserve : 70 points.
Sexe : M.
Âge : 200 ans.
Fortuné, Très Savant et Très Sociable.
Caractéristiques : Agile, Assez Fort, Intelligent, Assez Résistant et Très Séduisant.
Ka-Soleil : -.
Compétences : Armes (De mêlée, De poing) (C), Art (Architecture, Chant, Comédie, Peinture) (C) (Littérature, Musique) (M), Connaissance (Histoire, Psychologie) (A), Discrétion (M), Équitation (Cheval) (A), Esquive (C), Observation (C), Piloter (Voiture) (C), Recherche d'informations (M), Rituels (A), Savoir-faire (Ferronnerie) (A), Sports (Athlétisme, Natation) (C) et Survie (Milieu urbain) (A).
Traditions : Arcane Majeur (Bateleur) (A), Arcane mineur (Bâton, Coupe) (C), Ésotérisme (M), Langue (Anglais, Allemand, Latin, Grec, Arabe) (M), Sciences occultes (Anamorphose, Kabbale, Talents) (C) et Sciences occultes (Conjurations) (M).
Sciences occultes : Lautréamont possède tous les sorts qu'il peut maîtriser, à votre convenance.
Conjuration : Appel du Pacifiste (C), Appel du Savant (M), Appel du Tortionnaire (M), Appel du Soldat (M), Appel du Fou (C), Appel de l'Annihilateur (M), Gammes mineures (C) et Gamme majeures (A).
Anamorphose : Visage (C), Extrémités (M), Peau (M), Tronc (C) et Appendices (A).

Albert, le patron du bistrot

Sexe : M.
Âge : 55 ans.
Assez Fortuné, Peu Savant et Assez Sociable.
Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Peu Intelligent, Résistant, Peu Séduisant.
Ka-Soleil : Peu Initié.
Compétences : Armes (De mêlée, De poing) (A), Arts martiaux (A), Esquive (A), Lancer (A), Observation (M), Passe-passe, (C), Piloter (Camion) (C), Savoir-faire (Cuisine) (A), Sports (Athlétisme, Natation) (C), Survie (milieu urbain) (C) et Usages (populaire) (C).

Traditions : Arcane mineur (Bâton) (A), Langue (Anglais) (A) et Langue (Argot) (M).

Manteaux Blancs et Manteaux Noirs

Sexe : M.
Âge : 25 à 40 ans.
Fortuné, Assez Savant et Assez Sociable.

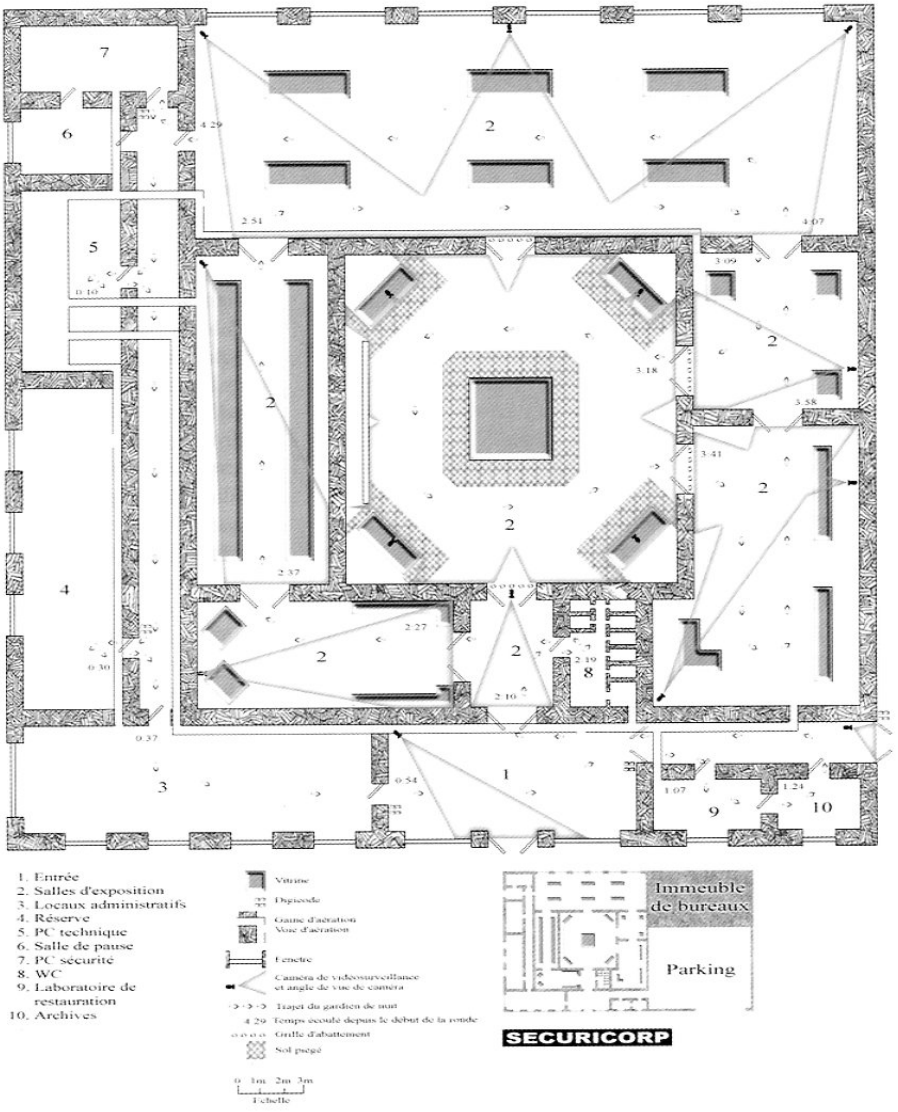
Caractéristiques : Agile, Assez Fort, Intelligent, Résistant et Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Assez Initié.

Compétences : Armes (D'épaule et De poing) (M), Arts martiaux (C), Connaissance (Administration) (A), Discrétion (A), Esquive (C), Lancer (C), Observation (C), Piloter (voiture) (C), Recherche d'informations (A), Rituels (C), Savoir-faire (Mécanique) (C), Sciences (Soins) (C), Sports (Acrobatie et Athlétisme) (M) et Survie (Milieu urbain) (C).

Traditions : Arcane Majeur (Maison Dieu) (A), Arcane mineur (Bâton) (C), Ésotérisme (C), Langue (Latin, Grec, Anglais) (C) et Sciences occultes (Magie) (C).

Note : *Les Manteaux Blancs ont un Homoncule de Mage du deuxième Cercle.*



QUELQUES FICHES TECHNIQUES

HUMAINS

Manteau Noir

Sexe : M/F. **Âge :** 24 ans.

Peu Fortuné/Peu Savant/Assez Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Peu Intelligent, Résistant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Armes (D'épaule, De mêlée et De poing) C, Arts martiaux C, Discrétion A, Esquive C, Vigilance A, Piloter (voiture) A, Sports (Athlétisme) C, Survie (urbain) A et Usages (Templiers) A.

Traditions : Arcane mineur (Bâton) A, Ésotérisme A, Langue (Anglais) A.

Équipement : Revolver lourd noir, lunettes noires, vêtements noirs.

Myste du Premier Voile

Sexe : M/F. **Âge :** 29 ans.

Assez Fortuné/Assez Savant/Assez Sociable.

Caractéristiques : Peu Agile, Pas Fort, Intelligent, Assez Résistant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Assez Initié.

Compétences : Armes (De poing) A, Art (Architecture, Littérature et Musique) C, Connaissance (Administration, Géographie et Histoire) C, Discrétion A, Vigilance A, Recherche d'information C, Rituels A, Usages (Mystères).

Traditions : Arcane Majeur (Maison Dieu) A, Arcane mineur (Épée) A, Ésotérisme C, Langue (Latin et Anglais) C.

Équipement : Pistolet léger, vêtements discrets.

R+C

Sexe : M/F. **Âge :** 32 ans.

Assez Fortuné/Assez Savant/Très Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Pas Fort, Intelligent, Assez Résistant, Séduisant.

Ka-Soleil : Assez Initié.

Compétences : Armes (De mêlée et de poing) C, Art (Comédie) C, Arts martiaux A, Connaissance (Administration, Histoire et Psychologie) C, Discrétion M, Esquive A, Vigilance A, Passe-passe C, Recherche d'information A, Sciences (Électronique et Mathématiques), Usages (R+C).

Traditions : Arcane Majeur (Maison Dieu) A, Arcane mineur (Coupe) A, Ésotérisme A, Langue (Anglais, Allemand et une langue vivante exotique) A.

Équipement : Revolver léger avec silencieux, vêtements discrets.

Synarque

Sexe : M/F. **Âge :** 40 ans.

Fortuné/Savant/Peu Sociable.

Caractéristiques : Pas Agile, Pas Fort, Très Intelligent, Peu Résistant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Initié.

Compétences : Armes (De poing) M, Art (Architecture, Comédie et Littérature) C, Connaissance (Administration, Géographie, Histoire et Psychologie) C, Discrétion C, Vigilance A, Piloter (voiture) A, Recherche d'information C, Sciences (Mathématiques) C, Usages (Synraques).

Traditions : Arcane mineur (Denier) A, Ésotérisme C, Langue (Anglais, Allemand, et deux autres langues vivantes) C.

Équipement : complet veston de grande marque.

Curieux

Sexe : M/F. **Âge :** 21 ans.

Peu Fortuné/Peu Savant/Assez Sociable.

Caractéristiques : Peu Agile, Peu Fort, Assez Intelligent, Assez Résistant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Art (Comédie) A, Discrétion A, Esquive A, Lancer A, Vigilance C, Piloter (voiture) A, Recherche d'information A, Savoir-faire (Bricolage) A, Sports (Athlétisme et Natation) A.

Traditions : Ésotérisme A, Langue (Anglais).

Équipement : vêtements discrets, appareil photo avec zoom.

ANIMAUX

NOTE : *chez les animaux, la caractéristique Intelligent est remplacée par la caractéristique Instinctif. La caractéristique Séduisant reflète le caractère attrayant ou fascinant de la créature. La compétence Attaque remplace la compétence Arts martiaux. Le Ka-Soleil des animaux existe, mais il est trop faible pour qu'on le mentionne. Si un test est nécessaire, on considère que l'animal est Pas Initié.*

Chat

Caractéristiques : Très Agile, Pas Fort, Peu Instinctif, Pas Résistant, Assez Séduisant.

Compétences : Attaque C, Discrétion M, Esquive M, Vigilance A, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (urbain) C.

Armes naturelles : griffes, Peu Meurtrier ; 1, crocs, Assez Meurtriers ; 3. Les chats sont nyctalopes.

Doberman

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Assez Instinctif, Peu Résistant, Peu Séduisant.

Compétences : Attaque M, Discrétion A, Esquive C, Vigilance M, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (urbain).

Armes naturelles : griffes, Pas Meurtrier ; 1, crocs, Meurtrier ; 4. Les chiens ont un bonus de situation de 2 pour toutes les actions impliquant la perception olfactive.

Corbeau

Caractéristiques : Agile, Pas Fort, Pas Instinctif, Pas Résistant, Peu Séduisant.

Compétences : Attaque A, Discrétion A, Esquive M, Vigilance A, Survie (tout milieu).

Armes naturelles : serres, Peu Meurtrier ; 2, bec, Pas Meurtrier ; 1. On résout les tests de vol avec la caractéristique Agile.

Éléphant

Caractéristiques : Pas Agile, Très Fort, Assez Instinctif, Très Résistant, Peu Séduisant.

Compétences : Attaque C, Sports (Athlétisme et Natation) A, Survie (savane) C.

Armes naturelles : défenses, Meurtrier ; 4, piétinement, Très Meurtrier ; 8.

Lion

Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Peu Instinctif, Assez Résistant, Assez Séduisant.

Compétences : Attaque M, Esquive C, Vigilance A, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (savane).

Armes naturelles : griffes, Assez Meurtrier ; 4, crocs, Meurtriers ; 4.

Requin

Caractéristiques : Très Agile, Fort, Instinctif, Assez Résistant, Séduisant.

Compétences : Attaque M, Discrétion M, Esquive C, Vigilance M, Sports (Natation) M, Survie (aquatique) M.

Armes naturelles : crocs, Très Meurtrier ; 8.

Loup

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Assez Instinctif, Résistant, Séduisant.

Compétences : Attaque M, Discrétion A, Esquive C, Vigilance A, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (forêt ou steppe) C.

Armes naturelles : crocs, Meurtriers ; 4, griffes, Peu Meurtrier ; 4.

Cheval

Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Assez Instinctif, Résistant, Séduisant.

Compétences : Attaque A, Esquive A, Vigilance A, Sports (Athlétisme et Natation) M.

Armes naturelles : sabots, Meurtriers ; 4, dents, Assez Meurtrier ; 2.

Crocodile

Caractéristiques : Peu Agile, Fort, Assez Instinctif, Assez Résistant, Pas Séduisant.

Compétences : Attaque M, Discrétion A, Esquive A, Vigilance A, Sports (Athlétisme et Natation) C, Survie (aquatique) C.

Armes naturelles : crocs, Très Meurtriers ; 6.

Rat

Caractéristiques : Très Agile, Pas Fort, Instinctif, Assez Résistant, Pas Séduisant.

Compétences : Attaque M, Discrétion M, Esquive M, Vigilance A, Sports (Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (tous milieux) M.

Armes naturelles : crocs, Peu Meurtriers ; 1. Une morsure de rat a 19 chances sur 20 de s'infecter si elle n'est pas correctement soignée.

Ours

Caractéristiques : Pas Agile, Fort, Assez Instinctif, Résistant, Assez Séduisant.

Compétences : Attaque C, Esquive A, Vigilance C, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) A, Survie (forêt).

Armes naturelles : griffes, Assez Meurtrier ; 2, crocs, Assez Meurtriers ; 4.

Taureau

Caractéristiques : Peu Agile, Très Fort, Pas Instinctif, Résistant, Pas Séduisant.

Compétences : Attaque M, Esquive A, Sports (Acrobatie, Athlétisme et Natation) C.

Armes naturelles : sabots, Meurtriers ; 4, cornes ; Très Meurtriers ; 4.

Cobra

Caractéristiques : Agile, Pas Fort, Assez Instinctif, Pas Résistant, Assez Séduisant.

Compétences : Attaque C, Discrétion M, Esquive A, Vigilance A.

Armes naturelles : crocs, Peu Meurtriers ; 1, venin (poison létal) ; Meurtrier ; 4.

LES **VÉHICULES**

DESCRIPTION DE LA NEF :

DESCRIPTION DE LA BARGE :

INSTRUMENTS **DU VOYAGE**

DIRECTION	BOUSSOLE	COMPAS
SEPTENTRION	Orienté ○○○○○○○○○○	Orienté ○○○○○○○○○○
MIDI	Orienté ○○○○○○○○○○	Orienté ○○○○○○○○○○
ORIENT	Orienté ○○○○○○○○○○	Orienté ○○○○○○○○○○
OCCIDENT	Orienté ○○○○○○○○○○	Orienté ○○○○○○○○○○
ZÉNITH	Orienté ○○○○○○○○○○	Orienté ○○○○○○○○○○
NADIR	Orienté ○○○○○○○○○○	Orienté ○○○○○○○○○○

PLANS **SUBTILS**

NATURE :
STRATE :
PRÉGNANCE : Prégnant
CONTAMINATION : Honni
○○○○○○○○○○

PORTES :
Septentrion :
Midi :
Orient :
Occident :
Zénith :
Nadir :
DESCRIPTION :

CHIMÈRE(S)/ DÉMON(S) :

PLANS **SUBTILS**

NATURE :
STRATE :
PRÉGNANCE : Prégnant
CONTAMINATION : Honni
○○○○○○○○○○

PORTES :
Septentrion :
Midi :
Orient :
Occident :
Zénith :
Nadir :
DESCRIPTION :

CHIMÈRE(S)/ DÉMON(S) :

PLANS **SUBTILS**

NATURE :
STRATE :
PRÉGNANCE : Prégnant
CONTAMINATION : Honni
○○○○○○○○○○

PORTES :
Septentrion :
Midi :
Orient :
Occident :
Zénith :
Nadir :
DESCRIPTION :

CHIMÈRE(S)/ DÉMON(S) :

PLANS **SUBTILS**

NATURE :
STRATE :
PRÉGNANCE : Prégnant
CONTAMINATION : Honni
○○○○○○○○○○

PORTES :
Septentrion :
Midi :
Orient :
Occident :
Zénith :
Nadir :
DESCRIPTION :

CHIMÈRE(S) DÉMON(S) :

FEUILLE **DE CHRONIQUE**

JOUEUR	PERSONNAGE	IMMORTEL (KA DOMINANT)	SAPIENCE	CHUTE	QUÊTES	NIVEAU	NOTES
			Initiation :	○○○			
			Aspect :	○○○			
			Voie occulte :	○○○			
			Passé :				
				○○○			
				○○○			
				○○○			

JOUEUR	PERSONNAGE	IMMORTEL (KA DOMINANT)	SAPIENCE	CHUTE	QUÊTES	NIVEAU	NOTES
			Initiation :	○○○			
			Aspect :	○○○			
			Voie occulte :	○○○			
			Passé :				
				○○○			
				○○○			
				○○○			

JOUEUR	PERSONNAGE	IMMORTEL (KA DOMINANT)	SAPIENCE	CHUTE	QUÊTES	NIVEAU	NOTES
			Initiation :	○○○			
			Aspect :	○○○			
			Voie occulte :	○○○			
			Passé :				
				○○○			
				○○○			
				○○○			

JOUEUR	PERSONNAGE	IMMORTEL (KA DOMINANT)	SAPIENCE	CHUTE	QUÊTES	NIVEAU	NOTES
			Initiation :	○○○			
			Aspect :	○○○			
			Voie occulte :	○○○			
			Passé :				
				○○○			
				○○○			
				○○○			

JOUEUR	PERSONNAGE	IMMORTEL (KA DOMINANT)	SAPIENCE	CHUTE	QUÊTES	NIVEAU	NOTES
			Initiation :	○○○			
			Aspect :	○○○			
			Voie occulte :	○○○			
			Passé :				
				○○○			
				○○○			
				○○○			

JOUEUR	PERSONNAGE	IMMORTEL (KA DOMINANT)	SAPIENCE	CHUTE	QUÊTES	NIVEAU	NOTES
			Initiation :	○○○			
			Aspect :	○○○			
			Voie occulte :	○○○			
			Passé :				
				○○○			
				○○○			
				○○○			

Depuis la nuit des temps, des êtres immortels, liés aux forces magiques de l'univers, recherchent l'illumination et vivent parmi les hommes.

Sur la terre, au XXI[e] siècle, les mythes côtoient les sociétés secrètes ; les Immortels mènent des enquêtes occultes et combattent des initiés qui cherchent à prendre le contrôle du destin de l'humanité.

Le Livre du meneur de jeu est l'outil indispensable pour mener au mieux le jeu de rôle *Nephilim : Révélation*

Pour vous, meneurs de jeu, vous trouverez dans ce livre :

- *L'ensemble des secrets et des informations majeures de l'univers de Nephilim*
- *Des conseils pour mettre en scène le monde occulte contemporain et gérer les blessures et les ennemis des Immortels*
- *La présentation des Arcanes Majeurs et des Arcanes mineurs, ainsi que des organisations gouvernementales*
- *Les règles sur les voyages dans les Akasha et les Anti-Terres, ainsi que la description des mondes de Kabbale*
- *Les Sorts de troisième Cercle des Sciences Occultes et des informations sur l'Épiphanie des Ar-Kaïm*
- *Des révélations sur l'Agartha et les Adoptés du Monde*
- *La description des grandes quêtes ésotériques*
- *Neuf figures majeures du monde occulte contemporain*
- *Un scénario d'introduction original*

Nephilim : Révélation
est la troisième édition
du jeu de rôle
de l'occulte contemporain.

43 € / 282,06 FF
ISBN : 2-84476-099-6

www.nephilim-rpg.com

Multisim édition