NEPHILIM

LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

LIVRE D'HÉNOCH

AVANT-PROPOS

Nephilim est un jeu de rôle qui vous propose d'interpréter des êtres élémentaires incarnés depuis la chute de l'Atlantide dans des corps humains, leurs simulacres.

UN JEU DE... RÔLE(S) ?

Eh oui, vous allez définir un rôle et vous devrez l'interpréter et jouer avec, c'est-à-dire jeter des dés pour déterminer si ce que vous voulez lui faire faire réussit ou non.

Ce jeu ne se joue pas tout seul. Il faut être au moins deux : l'un propose des situations aux autres joueurs dans lesquelles leurs personnages devront agir. De situation en situation, vous racontez à plusieurs voix une histoire, celle de vos personnages, et peu à peu votre version du monde occulte contemporain.

Le narrateur est appelé Meneur de Jeu, ou MJ. Il guide votre création collective, mais il n'est pas un référent absolu. Le jeu de rôle est une activité sociale. Il n'y a qu'une seule manière de la pratiquer : celle qui procure du plaisir à tous les participants ! Amusez-vous !

Les Nephilim, car c'est d'eux dont il s'agit, ont été les créatures de nos mythes et de nos légendes. Ils ont inspiré hier les poètes et les peintres, aujourd'hui les auteurs de *fantasy*. Déchus de leur antique puissance, ils sont en quête de l'Agartha. L'Agartha ? Voilà un sujet difficile. Pendant des années, il a été dit qu'il s'agissait d'un accomplissement spirituel, physique et magique. Un état que les Nephilim atteindraient grâce à l'étude des Sciences occultes que sont la Magie, la Kabbale et l'Alchimie, ainsi que de l'histoire. Leur histoire, mais aussi celle des Hommes.

En vérité, qui peut dire ce qu'est l'Agartha ? Les Agarthiens, évidemment.
Qui sont-ils ? Où sont-ils ? Nous l'ignorons. En revanche, nous savons bien d'autres choses, ô combien plus intéressantes, pour interpréter des Nephilim.

Des Nephilim, ainsi que des hommes et des femmes qui les ont côtoyés, nous ont laissé de précieux témoignages à leur sujet. Nous avons choisi de leur laisser la parole. Seul l'essentiel est dit. C'est vrai. Nous aurions pu vous en dire davantage, mais ce livre aurait largement excédé les mille pages ! Cette édition aurait été celle de l'exégèse ; or nous voulions que tout recommence du début. Bien sûr, cette édition est aussi un jeu. Vous trouverez donc également des règles dans ces pages.

Faut-il en savoir davantage que ce que nous en avons dit ? Non. Sinon, ce ne serait pas notre jeu, à tous.

Nous sommes aujourd'hui. Les Nephilim existent.

Nous sommes parmi vous. Vous êtes des nôtres.

Nous ignorons de quoi l'avenir est fait. Mais nous vous faisons confiance pour nous le révéler, en partageant quêtes et sapience autour d'une table de jeu ou en échangeant avec d'autres, sur l'infini réseau de la Toile notamment.

« En ce temps-là, quand les hommes se multipliaient, après qu'Adam eut quitté le paradis, les Nephilim marchaient sur la Terre. » – Genèse 6 : 4

CRÉDITS

UNIVERS ET JEU DE RÔLE ORIGINAUX : Fabrice Lamidey et Frédéric Weil
RÉDACTEURS : Sébastien Célerin, Damien Desnous, Nicolas Heitz, Hélène Henry, Grégoire Laakmann, Isabelle Périer, Damien Rocroy et Martin Terrier
LEAD GAME DESIGNERS : Sébastien Célerin et Martin Terrier
CORRECTEURS-RÉVISEURS : Patrick Abitbol, Florent Cautela, Hélène Henry, Adrien *Kub* Tesio, Grégoire Laakmann et Isabelle Périer
CORRECTIONS : Coralie David
ILLUSTRATION DES COUVERTURES : Yayashin
ILLUSTRATIONS ORIGINALES INTÉRIEURES, KA-ÉLÉMENTS ET PENTACLE : Franck Achard
PLANCHES DES MÉTAMORPHES : Franck Achard et Nicolas Fructus
PLANS : Gouluen Quentel
DIRECTION ARTISTIQUE ET DESIGN GRAPHIQUE : Franck Achard
MISE EN PAGE : Patrick Mallet
ILLUSTRATIONS ORIGINALES INTÉRIEURES, KA-ÉLÉMENTS ET PENTACLE : Franck Achard
ICONOGRAPHIE : Patrick Mallet et Frédéric Weil
RESPONSABLES DE LA PRODUCTION : Nathalie Weil et Frédéric Weil
RESPONSABLE D'ÉDITION : Storyline Consulting
DIRECTION ÉDITORIALE : Fabrice Lamidey et Frédéric Weil
REMERCIEMENTS : Aux Héritiers de Babel pour leur soutien solide et précieux, à tous les « grands témoins » qui ont bien voulu jouer le jeu, à Gilles Garnier qui a cru au projet dès la première minute

Si j'étais la porte des mondes, je serais *La Tour de Babel* de Pieter Bruegel l'Ancien

DANS CETTE ÉDITION...

L'information est organisée de manière thématique, en fonction des Éléments. Dans chacun des Codex vous retrouverez toujours les mêmes thèmes au même endroit. Ainsi, tous commencent par une présentation des Nephilim dominés par l'Élément en question avec les métamorphoses qui leur sont accessibles, puis une série de simulacres, les compétences influençables par l'Élément, des règles de jeu, des sorts pour les trois Sciences occultes, des Atouts, des informations sur un ennemi et sur une quête célèbre de l'Agartha.
Pour vivre pleinement le monde occulte contemporain, nous vous recommandons de constituer un groupe de Nephilim de Ka dominants différents. Ainsi, votre groupe sera un véritable pentacle élémentaire en quête de toutes les sapiences magiques. Un joueur, un Ka, un Codex.

COMMENCER PAR LES RÈGLES

Si tel est votre cas, il vous suffit de lire les règles du jeu en page 6, puis les Sciences occultes en page 22. Ensuite, vous pourrez lire la septième page de chaque Codex pour prendre connaissance des règles permettant de résoudre les situations au tour par tour notamment. Enfin, si vous envisagez d'être Meneur de Jeu, les informations détaillées dans le Codex de l'Agartha *sont également à lire.*

QUI A LE DERNIER MOT ?

Autour de la table de jeu, le joueur dont la règle ou le sort est dans le Codex *de son Ka dominant expose aux autres joueurs de quoi il retourne. Son personnage est en effet le mieux placé pour exposer ce qui relève de sa nature. En outre, en cas de litige, il a le dernier mot quant à l'arbitrage d'un point de règles qui nécessiterait une décision. Si le point de règle est dans un autre* Codex, *la décision revient alors au MJ pour résoudre cette situation.*
Attention, les situations tranchées au cours d'une partie n'ont pas valeur de règles. En effet, les Éléments sont capricieux. Il est donc tout à fait possible que la prochaine fois qu'un cas semblable se présente, une toute autre décision soit prise.

NEPHILIM est une co-édition Edge et the SimStim
Nephilim © the SimStim

Cet ouvrage a été achevé d'imprimer par Standartu Spaustuve en décembre 2012
Imprimé en EU.

DES KAÏM AUX NEPHILIM

Voici l'ouvrage dont je t'ai parlé : le Manuscrit de Voynich. Non pas le faux conservé encore aujourd'hui à la bibliothèque Beinecke de Yale, mais bien le manuscrit original, rédigé dans l'extase d'une nuit de feu, par un humain initié du nom d'Edward Kelley. Son ami, John Dee, déroba l'exemplaire, laissant son compagnon s'enfoncer plus profondément dans la folie. Mais je te l'avoue, mon ami, ce vélin, écrit il y a fort longtemps, n'est pas simplement l'œuvre d'un dément.

Comme tu peux le constater, le langage écrit n'est ni humain, ni même pré-humain. En **vision-Ka,** tu peux voir que l'ouvrage est rédigé en **énochéen**, la langue des anges déchus dont parle le Livre d'Hénoch. L'histoire de ce manuscrit est complexe et recèle des intrigues que nul ouvrage de l'historiographie ne peut éclairer. On touche là, justement, à la différence entre l'histoire officielle et l'**histoire invisible,** c'est-à-dire entre d'une part, l'histoire profane connue de tous, et d'autre part, l'histoire occulte vécue par nous autres, les Nephilim, qui se dérobe à la lumière de la raison.

L'histoire invisible commence il y a bien longtemps, lorsque le monde était sous l'emprise des Sauriens, êtres magiques et lunaires qui furent les premiers maîtres du champ maudit de la **Lune Noire.** En ces temps-là, mes ancêtres, les **Kaïm**, apparurent et s'opposèrent à ces créatures monstrueuses. Victorieux, ils développèrent leur propre civilisation qui connut son apogée lors de la création de l'**Atlantide.** Il ne s'agit pas de l'île mythique décrite par Platon. Il s'agit bien du continent fantastique réel où les Kaïm menaient leurs ambitieux travaux d'étude du **Ka-Soleil,** la force magique propre aux humains à la fois fascinante et inaccessible à notre compréhension. Ce projet grandiose était appelé le **Sentier d'Or.** À l'époque déjà, des dissensions déchiraient les Kaïm sur la façon de considérer les humains comme toi. Pour certains, les humains étaient à peine plus intelligents que les animaux et servaient de cobayes dont on devait extraire le Ka-Soleil ; pour d'autres, ils étaient comme des frères, certes moins puissants, mais détenteurs d'une part de magie mystérieuse.

L'ensemble de cette civilisation fut anéanti lorsque la météorite **Orichalka** entra en collision avec la Terre et engloutit le continent. L'Orichalque qui constituait l'objet céleste souilla l'ensemble des champs magiques à l'exception du Ka-Soleil. Profitant de la confusion d'un monde en ruines, les humains saisirent cette opportunité pour se révolter et forgèrent des armes en Orichalque capables de détruire magiquement les Kaïm. Nous sommes les descendants des Kaïm déchus : nous portons désormais le nom de **Nephilim**. Depuis la chute d'Orichalka, pour survivre, nous sommes contraints de posséder des êtres humains pauvres en Ka-Soleil, nos **simulacres**, et de nous lier à un objet magique, la **Stase**, pour continuer de vivre sur la Terre parmi les hommes lorsque le hasard a voulu que nous ne trouvions pas de corps d'emprunt.

Le manuscrit décrit la Chute de façon détaillée. En revanche, il révèle peu d'éléments concernant l'origine des Kaïm. Certains érudits pensent que les Kaïm sont nés des champs magiques directement lors de conjonctions particulières comme les **plexus** où se croisent plusieurs flux d'un même champ magique. D'autres pensent qu'il s'agit plutôt de **nexus**, plus rares, où se mêlent les cinq champs et apparaissent dans des endroits prédisposés et en harmonie avec les éléments. Une chose est sûre, les champs magiques sont les constituants de notre être, le **Ka**, qui désigne notre vitalité magique et spirituelle. Le Ka nous permet d'agir sur les champs élémentaires et de les utiliser pour produire une puissante Magie. En tant que Nephilim, nous avons aussi la capacité de voyager à travers l'Astral, parmi les Plans subtils qui le constituent : les **Akasha**, ces mondes nés des rêves, des espoirs et des souvenirs des hommes, peuplés de **chimères** ; et les Anti-Terres, ces mondes dangereux où la colère et la peur engendrent des monstres maudits. Nous pouvons utiliser le Ka pour parler l'**énochéen,** ou une forme plus vulgaire intelligible par des humains au haut Ka-Soleil : le bas énochéen. Le Ka constitue notre source de pouvoir. Plus nous accumulons de connaissances, plus nous nous souvenons du passé immémorial et nous développons notre sagesse, la **Sapience**. Bien qu'immortels, nous ne sommes cependant pas omnipotents. Nos cinq Ka sont vulnérables aux attaques magiques ou à l'emprisonnement de notre Stase. L'Orichalque est la seule substance capable de détruire purement et simplement nos Ka. Chaque blessure du métal maudit, chaque Stase, obscurcit davantage notre Sapience, et nous éloigne de notre quête. Notre histoire est ainsi émaillée de guerres occultes opposant humains initiés

et Nephilim, auxquelles s'ajoutent les luttes au sein des ***Arcanes Majeurs,*** *des regroupements de Nephilim liés par un même but et toujours en quête de l'****Agartha,*** *et celles menées contre les initiés humains réunis en sociétés secrètes, les* ***Arcanes mineurs.***
Nous sommes constitués des cinq Éléments fondamentaux de l'univers, les ***Ka-éléments*** *(Feu, Eau, Air, Terre et Lune). Ils sont organisés en un* ***Pentacle****. Le Ka dominant est l'Élément qui nous caractérise en propre. Il influence tous les autres. En fonction du Ka dominant, on peut clairement identifier des groupes de Nephilim aux humeurs différentes : les colériques, ou* ***Pyrim*** *(Ka-feu), les sanguins, ou* ***Hydrim*** *(Ka-eau), les flegmatiques, ou* ***Eolim*** *(Ka-air), les mélancoliques, ou* ***Faërim*** *(Ka-terre) et les lunatiques, ou* ***Onirim*** *(Ka-lune) qui furent si souvent malmenés par leurs Frères. Le corps, humain pour la plupart d'entre nous, est comme une prothèse dont l'apparence se modifie selon le pouvoir du Ka dominant. C'est comme si notre personnalité magique originelle cherchait à transpercer la peau du simulacre. Comme tu l'imagines, cette relation n'a rien d'une symbiose. Et cela ne va pas sans poser de nombreux problèmes.*
Le Ka dominant dévoile notre forme magique originaire. Il s'agit de notre apparence au-delà de l'apparence humaine. C'est notre ***métamorphe*** *qui est aussi la réminiscence de notre aspect mythique, tel qu'il était en des temps qui précèdent la Chute. Le métamorphe consiste en l'expression de notre essence véritable, à la fois perdue et à venir. Il est la forme parfaite que nous cherchons à atteindre et qui cherche à remplacer celle du simulacre. Les changements qu'il provoque affectent l'ensemble du corps d'emprunt, surtout le visage, la peau, les mains, l'odeur et la voix. Ces changements physiques donnent le sentiment d'exister en tant qu'être physique réel comme autrefois. Cette métamorphose est cependant ambivalente, puisqu'elle représente à la fois la promesse de notre libération, mais aussi une menace, en mettant à nu notre nature magique véritable. Ce qui promet de nous sauver peut aussi être la cause de notre perte.*
*Redevenir ce que nous avions toujours été, telle pourrait être la quête qui nous anime. Et pour cela, il nous faut beaucoup de patience et d'attention. Nous devons compiler les secrets perdus depuis la Chute pour parvenir à la libération absolue : l'****Agartha.***
Tel est l'enjeu des trois Sciences occultes principales que nous étudions : la ***Magie****, qui permet de commander aux champs magiques, la* ***Kabbale****, qui permet de communiquer avec des créatures élémentaires venues d'autres mondes, et l'****Alchimie,*** *qui permet d'altérer la matière du monde des hommes. Elles sont aussi et surtout un moyen d'atteindre l'Agartha. Ces Sciences occultes se distinguent radicalement de l'ésotérisme et de l'occultisme ordinaires qui sont des savoirs humains limités. Seuls les Nephilim ont accès aux Sciences occultes proprement dites, car eux seuls peuvent les comprendre et les manipuler en utilisant les Ka-éléments unis dans notre Pentacle.*

CRÉER UN NEPHILIM

Les différentes étapes de la création d'un personnage sont décrites au fil des textes de ce chapitre, dans quatre encadrés comme celui-ci. Vous les trouverez respectivement :

- ***en page 7, dans le chapitre « Les règles du jeu »***
- ***en page 11, dans le chapitre « Histoire invisible »***
- ***en page 29, dans le chapitre « Les Sciences occultes »***
- ***en page 32, dans le chapitre « Le monde occulte contemporain »***

Lors des étapes de la création de votre Nephilim, vous devrez vous référer au Codex de l'Élément que vous avez choisi pour être le Ka dominant du Pentacle.

Je te le concède, il y a de nombreux passages confus dans le Manuscrit de Voynich. *Le texte est illisible et obscur à bien des égards. Mais ce livre infini, aussi énigmatique qu'un ruban de Moebius, est comme le reflet du monde dans lequel on vit. En effet, notre monde n'est pas uniquement tel qu'il apparaît. Par-delà le monde visible se tient un monde caché et étrange qui ne se réduit pas à une nature observée dans le laboratoire de la rationalité scientifique. Les lois qui gouvernent notre monde sont mystérieuses et invisibles au regard humain. C'est une forêt de symboles à interpréter et à découvrir, dont le sens se dévoile sans jamais se révéler ultimement. Le jeu de la vérité prend place entre différents niveaux de réalité. Il n'existe pas de révélation aveuglante d'un monde « vrai ». La vérité, pour nous, se donne à voir dans un clair-obscur où le mensonge peut parfois dire la vérité et, inversement, la vérité peut être un mensonge. La logique du sens du monde procède par symboles et métaphores. Elle est faite de métonymies comme un rêve que l'on peut interpréter sans fin. Et lorsque ces symboles sont détruits et inopérants, alors à la place du symbolique on trouve le diabolique et le monde cède la place à l'immonde.*
Depuis la chute de l'Atlantide, nous n'avons cessé d'œuvrer pour retrouver notre gloire et notre passé. Alors que nous faisions corps avec les champs magiques, nous devons désormais composer avec des incarnations humaines fragiles et limitées. La lecture du Manuscrit de Voynich, *écrit par cet humain initié tout comme toi, doit être une leçon pour moi, Nephilim. En effet, l'écriture de l'insensé est parfois source de vérité. L'obscur est également parfois source de lucidité. Et surtout, le savoir absolu parfaitement achevé se résorbe dans la nuit du non-savoir, de même que la clarté la plus étincelante peut nous aveugler. »*

– Retranscription audio verbatim d'un entretien avec Armand de la Tour, Conservateur de la Bibliothèque du Centre Sèvres (Facultés jésuites de Paris)

Dans le chapitre suivant, vous découvrirez les acteurs du monde de Nephilim et les grandes périodes de l'Histoire invisible avant de vous familiariser avec les règles du jeu.

LES RÈGLES DU JEU

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

– Jean Cocteau

Au cours d'une partie de Nephilim, les personnages tentent de réaliser des actions diverses. Dans de nombreux cas, on considère que ces actions réussissent automatiquement. Elles peuvent être si simples qu'il serait ridicule qu'un personnage échoue à les exécuter : il est inutile de se demander si un personnage réussit ou non à ouvrir une porte qui n'est pas verrouillée. Ou elles ne représentent simplement pas un enjeu narratif intéressant au moment où elles se déroulent.

Certaines actions ont toutefois des chances réelles d'échouer et leur réussite comme leur échec peut orienter la partie dans des directions différentes. Dans de tels cas, les règles de Nephilim vous permettent de déterminer simplement l'issue d'une action, en fonction des caractéristiques du personnage qui l'entreprend et de ses compétences et aptitudes. Pour cela, le Meneur de Jeu, ou MJ, détermine un seuil, une valeur chiffrée comprise entre 1 et 100. Plus l'action est difficile et plus ce seuil est bas. Le joueur du personnage actif lance ensuite deux dés à dix faces qui représentent un dé à cent faces (l'un pour la dizaine du résultat, l'autre l'unité) dont le résultat indiquera si son action est couronnée de succès ou non. S'il obtient un résultat inférieur ou égal au seuil de l'action, l'action entreprise par son personnage est un succès. Dans le cas contraire, la tentative échoue.

Déterminer le seuil d'une action se fait en trois étapes.

1. Le joueur décrit l'action de son personnage. Le MJ détermine alors quelle est la **caractéristique** utilisée pour la résoudre. Il choisit celle qui lui semble la plus appropriée en fonction de l'action entreprise et des intentions déclarées du joueur.

2. Le MJ détermine la difficulté de l'action (facile, normale ou difficile) et en déduit le **Facteur de Réussite** (ou **FR**) en accord avec les règles du jeu. Ce FR est un chiffre compris entre 1 et 4.

3. Le joueur détermine le **seuil de l'action en multipliant les deux paramètres.**

Seuil = Caractéristique x FR

LES CARACTÉRISTIQUES

Tous les personnages de Nephilim possèdent des caractéristiques qui mesurent leurs capacités. Elles sont notées sur une échelle graduée de 1 à 25 pour les êtres humains (et donc les simulacres). Une valeur de 13 est « moyenne » ; c'est celle d'un personnage qui n'est ni brillant, ni mal à l'aise dans les tâches associées à la caractéristique considérée. Un personnage avec une valeur de 8 n'a que peu d'affinités avec la caractéristique et n'y aura que rarement recours pour résoudre ses problèmes. Un personnage avec une valeur de 20 aura au contraire de réelles prédispositions et fera régulièrement appel à la caractéristique dans son quotidien.

Pour les Nephilim, il s'agit de caractéristiques élémentaires qui correspondent à cinq des Ka qui structurent l'univers magique de *Nephilim* : les Ka-éléments, soit l'**Eau**, le **Feu**, la **Terre**, l'**Air** et la **Lune**.

Ces Éléments s'agencent en un Pentacle.

L'un de ces Éléments domine les autres. Il est appelé le Ka dominant. Ainsi, un Pyrim est un Nephilim dominé par le Feu. Les quatre autres Éléments sont influencés par ce Ka dominant et leurs valeurs

TABLE DE PYTHAGORE

		VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CONSIDÉRÉE																								
ACTION	FR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	0	Échec automatique																								
Difficile	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Normale	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
Facile	3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75
	4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100
	5	Réussite automatique																								

en découlent. Au sein du Pentacle, ils sont placés suivant l'agencement cardinal, c'est-à-dire selon un ordre de neutralité ou d'opposition par rapport à celui qui les domine et les guide (voir encadré et table ci-après). Pour un même Ka dominant, il existe donc quatre agencements de Pentacle possibles.

Pour les êtres non magiques, comme les humains et les animaux, les **caractéristiques naturelles** sont la **Puissance**, l'**Agilité**, la **Vigueur**, l'**Intellect** et la **Présence**. Les Nephilim empruntent celles de leur corps d'accueil, le simulacre.

- La *Puissance* représente la force musculaire d'un personnage. Elle indique les poids qu'il est capable de soulever ou de traîner ainsi que les efforts physiques courts qu'il est capable de fournir. Elle est aussi utilisée pour combattre au corps à corps.
- L'*Agilité* représente à la fois la vivacité et l'adresse d'un personnage. Elle est notamment utilisée pour toutes les tâches qui exigent précision et coordination ou un bon sens de l'équilibre.
- La *Vigueur* représente l'endurance d'un personnage, sa capacité à résister aux coups, aux privations, à la maladie et à la fatigue. Elle sert aussi à réaliser des actions sur une longue durée.
- L'*Intellect* représente les capacités d'abstraction et de mémorisation d'un personnage. Il sert notamment à isoler des détails pertinents, résoudre des énigmes compliquées et mener des raisonnements scientifiques de toutes sortes.
- La *Présence* représente le charisme naturel que dégage un personnage. Elle dépasse la simple beauté physique et sert dans toutes les formes d'interactions sociales.

Il existe en outre d'autres **caractéristiques sociales** qui définissent le niveau de Richesse et de relations, les Proches, dont dispose un humain. Elles sont détaillées dans le *Codex de la Lune*.

LES COMPÉTENCES ET LES APTITUDES

Les caractéristiques sont des indications générales sur l'aisance avec laquelle un personnage se comporte dans différents types de situation. Pour autant, elles ne sont pas un indicateur unique de ce que le personnage sait faire de façon efficace. Elles sont en effet complétées par des **compétences** et des **aptitudes**, qui sont le fruit d'un apprentissage et d'un entraînement régulier dans un domaine précis, ainsi que des **traditions** qui définissent les savoirs des personnages en matière d'ésotérisme : les sociétés secrètes, les mystères de l'histoire, etc.

Les règles de *Nephilim* définissent une liste de compétences qui décrivent les principales activités qu'un personnage peut être amené à réaliser au cours d'une partie. Les compétences couvrent des champs d'activité plus restreints que les caractéristiques.

- Les **compétences** et les **aptitudes** sont réparties dans les cinq Codex dédiés aux Éléments, en fonction des affinités qu'entretient le Ka-élément avec les savoir-faire développés par les humains. Au sein de chaque compétence, il existe un nombre potentiellement infini d'aptitudes qui représentent autant de spécialités. Deux personnages peuvent posséder une même compétence mais se distinguer par des aptitudes différentes.

1/ CRÉER SON NEPHILIM : L'ESSENCE

La première étape de la création d'un Nephilim consiste à définir sa nature fondamentale de créature élémentaire. Celle-ci est déterminée par son Ka et par l'influence des cinq éléments sur celui-ci. Elle s'exprime de façon visible par des transformations qu'il impose au corps de ses simulacres successifs. L'ensemble de ces transformations forment ce qu'on appelle le métamorphe du Nephilim.

- ***La caractéristique la plus importante pour un Nephilim est son Ka. Elle représente le développement du personnage vers l'Agartha. À la création, la valeur de cette caractéristique est égale à 12. Une fois le Ka de votre Nephilim noté, choisissez l'un des cinq éléments. Il s'agira du Ka dominant de votre personnage. Cet élément l'influence physiquement comme psychologiquement et colore l'image qu'en ont les autres Nephilim, aussi choisissez-le soigneusement. Sa valeur est égale à celle du Ka dominant du Nephilim. Vous pouvez donc noter 12 dans la branche correspondante du pentacle de sa feuille de personnage. Maintenant que vous connaissez le Ka dominant de votre Nephilim, il vous faut définir le reste de son Pentacle. Les deux éléments des branches situées directement à droite et à gauche du Ka dominant sont dits neutres. Choisissez celui des deux dont vous voulez qu'il soit favorable. L'autre est défavorable. Les deux Éléments des branches directement en face du Ka dominant sont dits opposés. Choisissez celui des deux qui sera opposé majeur. L'autre est opposé mineur.***

Les valeurs de ces quatre Éléments dépendent directement du Ka de votre Nephilim. Consultez le tableau des Ka-éléments en page 8 pour connaître ces valeurs et les reporter sur votre feuille de personnage.

- *Vous avez déterminé le Pentacle de votre Nephilim. Il vous faut à présent choisir son **métamorphe**, c'est-à-dire l'ensemble des transformations qui se développent chez ses simulacres. Ces métamorphoses affectent cinq aspects différents d'un simulacre : son visage, ses mains, sa peau, sa voix et son odeur. Le premier chapitre de chaque Codex contient une liste de métamorphoses courantes chez les Nephilim de son Élément.*

Les métamorphoses ne se manifestent pas toujours avec la même évidence chez les différents Nephilim. Certains aspects peuvent être très marqués alors que d'autres sont presque indiscernables.

- *Les **métamorphoses** se font de plus en plus marquées au fur et à mesure qu'un Nephilim avance sur le chemin de l'Agartha. À chaque aspect affecté par les métamorphoses est associé une valeur comprise entre 0 et 3. Cette valeur correspond au FA du test d'Intelligence / Vigilance qu'un observateur doit réussir pour détecter qu'il y a quelque chose d'étrange chez le Nephilim. À sa création, votre personnage a 2 points répartis entre les 5 aspects de son métamorphe. Vous pouvez choisir de commencer avec 2 points dans un seul aspect ou avec 1 seul point dans 2 aspects différents. La somme de ces points est toujours égale à Ka du Nephilim -10.*

L'étape 2 de la création de votre personnage est en page 11.

TABLEAU DES KA-ÉLÉMENTS

Ka dominant	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Neutre favorable	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	18	19	20
Neutre défavorable	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12	13	13	14	14	15
Opposé mineur	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10	10
Opposé majeur	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5

LES AUTRES KA

Il existe trois autres Ka en plus des cinq Éléments.

- *Toutes les formes de vie animales possèdent aussi un Ka qui est unique dans l'univers : le* ***Ka-Soleil****. Les humains sont l'espèce dont le Ka-Soleil est le plus puissant. Certains d'entre eux sont même en mesure d'y recourir comme un Nephilim a recours à ses Ka-éléments, pour faire de la magie.*
- *L'****Orichalque*** *est exploité par les sociétés secrètes, notamment sous la forme d'armes terribles. Il est opposé à tous les Éléments. Tout Ka-élément en contact avec l'Orichalque est rongé par lui, jusqu'à l'anéantissement.*
- *Le* ***Ka-Lune Noire*** *des Sauriens disparus hante toujours les champs magiques, dissimulé dans celui de Lune. Les Selenim sont des êtres magiques dotés d'un Noyau de Ka-Lune Noire. Apparentés aux Nephilim, ils ne les fréquentent guère. Ils sont très dépendants des humains et insensibles à l'Orichalque.*

NEPHILIM ET APTITUDES

Les Nephilim sont capables de s'approprier des aptitudes de leur simulacre. Ainsi, ils les emportent d'un corps d'accueil à l'autre depuis la chute de l'Atlantide et leur dévolution. L'être élémentaire incarné sur la Terre est devenu un Pentacle élémentaire qui dérive de simulacre en simulacre, siècle après siècle.

LES ACTIONS OCCULTES

« Occulte » est synonyme de magique dans Nephilim. Les Nephilim ont recours à leurs caractéristiques, ou Ka-éléments, pour réaliser des actions occultes grâce à des compétences de Magie, de Kabbale et d'Alchimie (voir page 22).

CHAQUE SEMAINE...

Chaque Ka, à l'exception du ka-Lune noire influence un jour de la semaine. Chaque jour, toute action occulte est favorisée (cf. p. 23).

- *Lundi : Lune*
- *Mardi : Feu*
- *Mercredi : Eau*
- *Jeudi : Air*
- *Vendredi : Terre*
- *Samedi : Orichalque*
- *Dimanche : Ka-Soleil*

Ainsi, un coureur et un lanceur de javelot posséderont tous les deux la compétence « Athlétisme », mais le premier aura l'aptitude « Course » alors que le second aura l'aptitude « Javelot ». **Un personnage peut en outre posséder une aptitude associée à une compétence qu'il ne possède pas.**

Exemple : un personnage doté d'une Puissance élevée est en bonne condition physique et peut réaliser des actions simples reposant sur la force brute. Un autre avec une Puissance plus faible, mais qui suit un entraînement sportif dispose de la compétence « Athlétisme ». Le second battra régulièrement le premier à la course malgré de moins bonnes dispositions. Il pourrait aussi être spécialisé dans la course à pied : il posséderait alors l'aptitude « Course » associée à la compétence « Athlétisme ». Cette aptitude le rendrait plus efficace dans ce domaine que son compétiteur sans entraînement, même s'il ne possédait pas la compétence « Athlétisme ». Évidemment, un athlète de haut niveau possèdera les deux !

- Les **traditions** sont détaillées dans le *Codex de l'Air*. Elles s'ajoutent aux compétences pour définir les savoirs des personnages en matière d'ésotérisme : les sociétés secrètes, les mystères de l'histoire, etc. Elles obéissent à des règles différentes des compétences. Elles sont notées sur une échelle de quatre valeurs : Profane, Apprenti, Compagnon et Maître.

RÉSOUDRE UNE ACTION

Dans le cas le plus fréquent, le FR dépend de deux choses : la difficulté générale de l'action, et les compétences et aptitudes du personnage actif. Dans *Nephilim*, les actions sont réparties en trois niveaux de difficulté : **faciles, normales** et **difficiles**.

- Les actions **faciles** (**FR = 3**) correspondent à des tâches simples ou qui bénéficient de circonstances favorables. Elles sont routinières pour un professionnel compétent et même un amateur sans entraînement peut espérer les accomplir – avec un peu de chance.
- Les actions dites **normales** (**FR = 2**) sont les plus courantes au cours d'une partie de *Nephilim*. Elles ne doivent pas être prises à la légère pour autant : elles présentent un certain défi pour la majorité des professionnels, et seuls les experts les mieux entraînés peuvent espérer les réussir presque à coup sûr.
- Les actions **difficiles** (**FR = 1**) sont particulièrement complexes ou doivent être effectuées dans des circonstances problématiques. Les professionnels hésitent avant de s'engager dans de telles actions et même les spécialistes n'ont aucune garantie de les mener à bien.

La difficulté d'une action lui donne donc un Facteur de Réussite. Mais un personnage formé et entraîné à réaliser un certain type d'actions aura de meilleures chances de les mener à bien qu'un autre personnage qui ne les pratique jamais. Un personnage qui possède la compétence associée à l'action qu'il tente de réaliser augmente le FR de cette action de 1. On note dans les règles un tel modificateur « FR + 1 ». De même, s'il possède une aptitude liée à cette compétence et qui peut logiquement s'appliquer à l'action entreprise, il augmente aussi le FR de l'action de 1 (soit un FR + 2 au total s'il possède la compétence associée à l'action et une aptitude appropriée). Un joueur ne peut revendiquer pour son personnage qu'une seule compétence et / ou qu'une seule aptitude pour résoudre une action.

En appliquant ces règles, il est possible d'obtenir un FR égal à 5, lorsqu'un personnage entreprend une action facile pour laquelle il possède la compétence appropriée et au moins une aptitude qui s'applique. Les actions décrites par ce genre de situation bénéficient toutefois de tant de circonstances favorables qu'il est inutile de jeter les dés pour déterminer si elles réussissent ou non. **Une action dont le FR est égal à 5 (voire supérieur) réussit automatiquement sans qu'il soit nécessaire de jeter un dé.**

Les seuils de réussite possible dans *Nephilim* sont répertoriés dans la Table de Pythagore (cf. p. 6).

ACTIONS SIMPLES ET RÉSISTÉES

Lorsqu'un personnage tente une action et que la réussite de celle-ci ne dépend que de lui et de son environnement, sans qu'un autre personnage s'y oppose activement, il effectue un jet simplement, suivant le processus décrit ci-dessus. Le FR est donc déterminé en fonction de la difficulté de l'action et de ses compétences et aptitudes, la caractéristique appropriée est multipliée par ce facteur de réussite pour obtenir le seuil de l'action ; le joueur qui fait agir le personnage jette ses dés et compare le résultat obtenu au seuil de l'action pour voir si celle-ci produit ou non les résultats escomptés. Ce type d'action sans opposition active est appelé **action simple.**

Il n'est cependant pas rare que les efforts d'un personnage soient activement contrecarrés par un autre personnage. Prenons par exemple un personnage qui tente de passer discrètement à côté d'un autre alors que celui-ci surveille activement les alentours. Dans cette situation, le personnage qui s'infiltre cherche à utiliser sa compétence « Se cacher » alors que le garde tente de le tenir en échec avec sa compétence « Vigilance ». On parle alors d'**action résistée.** Pour déterminer l'issue d'une action résistée, on n'effectue **qu'un seul test pour le personnage qui initie l'action** ; mais la difficulté de son action ne dépend pas de l'action comme pour une action simple, mais des compétences et aptitudes de celui qui résiste.

- Si le personnage qui résiste ne possède aucune compétence qui lui permette de résister à l'action, celle-ci est facile (FR = 3). C'est également le cas d'un personnage qui n'a pas conscience de s'opposer à une action mais qui le fait par sa simple présence (par exemple, un personnage pris par surprise par une attaque).
- Si le personnage qui résiste possède une compétence ou une aptitude qu'il peut utiliser pour résister, l'action est normale (FR = 2).

RÉSOUDRE UNE ACTION

1. Choisir une caractéristique.
2. Déterminer une difficulté et en déduire son FR, puis modifier ce dernier en fonction des critères suivants :

SITUATION	FR
Compétence jugée adéquate	+ 1
Compétence adéquate influencée par le Ka dominant(*), pour un Nephilim	+ 1
Aptitude jugée adéquate	+ 1
Pour chaque groupe de deux personnages qui aident un joueur actif	+ 1

3. Consulter la Table de Pythagore ou multiplier la caractéristique par le FR modifié pour obtenir le seuil de réussite de l'action.
4. Le joueur lance un dé de pourcentage et doit obtenir un résultat inférieur à ce seuil.
(*) : voir les Codex des Éléments.

L'OMBRE

Parce que le corps qu'ils habitent n'est pas le leur, les Nephilim connaissent un problème supplémentaire lorsqu'ils sont blessés (cf. Le Codex de la Terre). La douleur affaiblit le contrôle qu'ils exercent sur leur simulacre et augmente les risques que leur Pentacle ne soit expulsé de leur corps d'accueil. Les Nephilim disent alors qu'ils sont en Ombre car ils sont les témoins impuissants de la situation. Le simulacre reprend alors le cours de sa vie, bien que le Pentacle lui reste attaché. Son dernier souvenir est la seconde qui a précédé l'incarnation.
Un Nephilim passe normalement en Ombre lorsqu'il obtient un 00 aux dés en effectuant un test. Chaque case cochée de sa Ligne de vie abaisse le seuil d'un point. Le résultat minimum qui déclenche une Ombre figure sur la fiche de personnage de Nephilim, sous chaque case de la Ligne de vie.

- Si le personnage qui résiste possède non seulement une compétence appropriée, mais aussi une aptitude liée à cette compétence et applicable à la situation, l'action est difficile (FR = 1).

Le facteur de réussite de l'action est modifié normalement par les compétences et aptitudes du personnage qui agit. Celui-ci calcule le seuil de son action et jette ses dés pour déterminer l'issue de son action.

Il peut aussi arriver que deux personnages s'opposent activement mais qu'il soit difficile de déterminer qui agit et qui résiste. C'est notamment le cas lorsque tous deux veulent réaliser une même action, mais que l'objectif réel est d'y arriver mieux que l'autre ou avant lui – lors d'une course par exemple. Si l'action oppose le personnage d'un joueur (un PJ) à l'un de ceux du MJ, ou personnage non-joueur (PNJ), on considère alors pour les besoins de la résolution que c'est le PJ qui agit et le PNJ qui résiste. Dans les autres cas, c'est le personnage dont la caractéristique utilisée pour l'action est la plus élevée qui agit.

L'HISTOIRE INVISIBLE

EFFET MNÉMOS

*En cours de partie, le MJ peut évoquer n'importe quel événement-clef pour tout personnage et ainsi révéler qu'il y a vécu, **même s'il ne s'en souvient pas.** Ces réminiscences sont appelées effets Mnémos. Quelle qu'en soit la durée, l'absence psychique du Nephilim est perceptible par quiconque en est le témoin. Le simulacre paraît absent ou distrait à tout passant et en état de choc à tout observateur attentif. Il est alors sans défense et quittera son état, ainsi que l'effet Mnémos, à la première interaction avec lui.*

Les effets Mnémos peuvent être des scénarios à part entière. Ils peuvent être à l'initiative de tout joueur de Nephilim qui aurait une idée d'aventure à partager avec ses amis à une autre époque que celle de leur époque de jeu habituelle. C'est pourquoi il est conseillé au MJ de créer lui aussi un Nephilim. En d'autres termes, Nephilim ne connaît pas un seul MJ mais plusieurs. Chacun peut ainsi apporter sa pierre à l'Histoire invisible en fonction de ses connaissances, de ses goûts et de ses idées. Il est évidemment possible à plusieurs MJ de proposer des scénarios à une même époque, y compris contemporaine. Et s'il n'existe qu'un seul monde occulte contemporain, c'est que les champs magiques, l'Astral, l'Eïdos... réservent bien des surprises à tous ceux qui empruntent le chemin de l'Agartha.

Ce chapitre présente les grandes périodes de l'Histoire invisible et les événements les plus importants de la culture Nephilim. Le XXe siècle a vu le réveil de nombreux Nephilim. Sortis de Stase, ils n'ont eu de cesse de se croiser pour partager leurs connaissances sur les époques passées pendant lesquelles ils développèrent leur maîtrise des champs magiques et leur connaissance des Sciences occultes.

De nos jours, tous les Nephilim savent désormais qu'ils ont vécu à chacune de ces six époques que sont les Guerres élémentaires, les Compacts secrets, l'Hermétisme, les Guerres secrètes, les Nouveaux Mondes et la Révélation. Ils ne furent pas toujours incarnés. Ils restèrent parfois des décennies en Stase. Leurs souvenirs d'incarnation, bien que gravés dans leur Pentacle, n'en sont donc pas moins flous.

EN CE TEMPS-LÀ

« La Chute… Celle de la météorite de Saturne, celle de l'Atlantide, celle du Sentier d'Or ou celle de notre état de Kaïm… Qu'importe sa nature ou son origine… Nous étions devenus des Déchus, prisonniers d'un simulacre de chair et traînant derrière nous notre Stase, symbole de notre nouvel état. L'incarnation nous était une chose inconnue. Nous étions désormais les spectateurs épisodiques d'une histoire dont nous n'étions même plus les maîtres. Nos périodes de sommeil nous privaient d'un contrôle et d'une mainmise sur les événements et les évolutions de nos anciens esclaves. Comme les Sauriens avant nous, vénérant la Lune Noire, notre temps semblait désormais terminé. Les humains étaient maintenant les architectes de leur destin et au fil de nos incarnations, il nous a fallu nous adapter, comprendre les forces en présence et parfois même lutter. L'Histoire invisible est un jeu, dans lequel nous ne pouvons participer à chaque tour. Parallèlement à la petite histoire, celle des humains, nous n'avons cessé d'être là : parfois cachés par des légendes, souvent dissimulés derrière des porteurs de Ka-Soleil manipulés, ou dans l'ombre des révolutions, des découvertes et des grands bouleversements. Nous tissions et tirions de nombreuses ficelles depuis l'envers du décor que nous partagions avec les Arcanes mineurs. »

2/ CRÉER SON NEPHILIM : LES INCARNATIONS PASSÉES

La deuxième étape de la création d'un Nephilim consiste à décrire ses incarnations passées : les simulacres qu'il a possédés, le rôle qu'il a joué dans la société d'une époque, les quêtes dans lesquelles il s'est investi, les ennemis qu'il a affrontés et les aptitudes qu'il a su graver dans son Pentacle.

Votre Nephilim s'est incarné à toutes les époques détaillées dans ce chapitre. Pour chacune, déterminez un événement-clef qu'il a vécu et pour lequel il vous faut choisir et reporter sur votre feuille de personnage :

1. **Trois** aptitudes que votre Nephilim a obtenues de son simulacre lors de cet événement. Vous pouvez vous inspirer de la liste d'aptitudes données à titre d'exemple pour chaque époque. Ces aptitudes sont porteuses de bribes de souvenirs d'une incarnation : à vous d'imaginer dans quelles circonstances et de quel simulacre votre Nephilim les a obtenues.

2. **Deux** traditions (cf. Le Codex de l'Air, p. 7). Le niveau d'initiation de votre Nephilim dans cette tradition augmente d'un cran – qui est Profane par défaut, à moins qu'un Atout n'indique le contraire. Les traditions disponibles pour un événement donné sont les suivantes :

- celle du nom de la période de l'Histoire invisible concernée ;
- les Arcanes mineurs figurant dans la description de l'événement-clef ;
- les Arcanes Majeurs mentionnés dans les avantages de l'événement-clef ;
- Plans subtils si « Accès à un Akasha » figure parmi les avantages de l'événement-clef ;
- Ésotérisme

Puis choisir et reporter sur la feuille de votre personnage…

1. Une des Mémoires du dernier chapitre du Codex dédié au Ka dominant de votre personnage.

2. Une Stase pour votre personnage parmi celles qui sont associées à la période de l'Histoire invisible que votre personnage connaît le mieux (au choix). Vous devez choisir aussi dans quelles proportions votre dernière Stase en date est chargée en Ka-éléments (cf. p. 13). Pour cela, indiquez un Élément en face de chaque ligne de puces sur votre feuille de personnage.

Pour finir, vous pouvez choisir un, et un seul, Atout parmi ceux qui sont proposés dans toutes les périodes de l'Histoire invisible. Votre Nephilim a réussi à conserver cet avantage (cf. p. 13) à travers toutes ses incarnations.

L'étape 3 de la création de votre personnage est en page 29.

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

« Le choc de la Chute fut si violent qu'il nous a littéralement brisés. Libérées de leurs chaînes, certaines de nos créations nous échappèrent. Ce fut le cas de Ram, androgyne au Ka-Soleil exceptionnel entouré des Ka-éléments. Celui-ci transcenda son être pour devenir le guide spirituel de la Coupe (cf. Le Codex de l'Eau*). Apeuré et isolé, chacun d'entre nous se replia sur lui-même. Cette période, connue sous le nom de Silence Fuligineux, était le préambule aux Guerres élémentaires qui allaient bientôt nous entre-déchirer. L'isolement entraînait la méfiance, puis rapidement la défiance. Les affrontements entre Nephilim ébranlèrent l'Histoire, gravant dans les sagas des origines humaines de nombreux récits. Tout était prétexte à la lutte : la récupération d'un vestige atlante, le contrôle d'un Plexus, la domination d'une tribu humaine ou simplement l'orgueil. Les sociétés secrètes, héritières des enseignements de Prométhée, en profitèrent pour jeter les bases de leur organisation, bien à l'écart de nos conflits. Au-delà des terribles dégâts qu'elles occasionnèrent, les Guerres élémentaires virent la naissance de la Magie. La première Science occulte, vestige de la maîtrise des éléments des Kaïm, explorait l'équilibre subtil entre le Pentacle, le simulacre et les Ka-éléments. Rapidement des groupes commencèrent à se former pour étudier et approfondir la Magie. Oubliant les guerres stériles, chacun d'entre nous espérait trouver un moyen de revenir à l'état de Kaïm. Ces fraternités allaient devenir les bases des futurs Arcanes Majeurs définis plus tard par Akhenaton. La quête de l'Agartha venait de nous apporter un nouvel espoir de rédemption. Adaptés à notre nouvel état, forts d'une nouvelle Magie, il était désormais temps pour nous de marcher aux côtés des humains. »*

Lutte contre les Glaives prométhéens (de -9000 à -4000)

« Immédiatement après la Chute, nombreux sont ceux qui voulurent trouver des coupables. Les Mystes (cf. Le Codex de l'Air*), nés des révélations de Prométhée, étaient des cibles toutes désignées. Le traître avait été enchaîné en Hadès avec les Titans, par les Ailes de Foudre. Mais, armés de leurs épées d'Orichalque et des rites de création de Stases, les fidèles de l'Épée restaient unis et dangereux. Ils pourchassaient les derniers Kaïm, leur faisant connaître la morsure du métal de Saturne, détruisant les vestiges d'Atlantide et emprisonnant les Nephilim. Seul le sacrifice de Lilith et de ses suivants, qui embrassèrent la Lune Noire, sema la mort au sein des Glaives prométhéens. »*

Aptitudes : Architecture (néolithique), Armes de trait / de jet (bolas ou sagaie), Armes tranchantes (biface ou hachereau), Combat à mains nues (morsure), Dissimulation (buissons ou grottes), Endurance (torture), Esquive (progression à couvert), Intimidation (sauvagerie), Orientation (étoiles) ou Stratégie (embuscade).
Stases : morceau de minerai, morceau de bois pétrifié, bloc de lave durci…
Atouts : artefact ou effet-Dragon.

Les peuples néolithiques (de -8000 à -5500)

« L'incarnation nous obligeait à errer parmi les tribus humaines depuis la chute de l'Atlantide. Certains de nos Frères décidèrent de les éduquer et ce pour diverses raisons : poursuivre le Sentier d'Or, éviter la propagation des thèses mystes, chasser les effets-Dragon ou simplement pour se protéger. Usant de leur lien avec les Éléments, ces Nephilim découvrirent avec surprise le potentiel caché des humains. »

Aptitudes : Armes contendantes (gourdin), Artisanat & Savoir-faire (primitif), Autorités (hurlements), Endurance (températures extrêmes), Équitation (un effet-Dragon au choix), Esquive (à terre), Pistage (gibier ou effets-Dragon d'un Élément au choix), Politique (clans), Sculpture / Poterie (glaise) ou Survie (faire du feu).
Stases : statuette en os, pierre gravée, pointe de lance…
Atouts : refuge (grotte) ou effet-Dragon.

Séjour en Hyperborée (de -8000 à -5500)

« Certains Nephilim se rappelèrent l'existence d'un sanctuaire mythique, qui aurait certainement résisté à la Chute de Saturne et où des Kaïm auraient pu trouver refuge. Appelée Hyperborée, Thulé ou Asgard, les bribes d'informations sur cette cité faisaient d'elle un paradis caché. Nombre de nos Frères partirent en quête de ce lieu, espérant trouver un moyen de redevenir Kaïm. Même si son existence n'a jamais été réellement prouvée, Hyperborée fut le premier voyage initiatique menant vers l'Agartha. »

Aptitudes : Armes de trait / de jet (sarbacane ou fronde), Botanique / Zoologie (forêt boréale ou toundra), Discrétion (forêt), Endurance (longues marches), Escalade (arbres), Histoire (mythe d'Hyperborée), Négoce (troc), Orientation (toundra), Peinture (pariétale ou rupestre) ou Vigilance (obscurité).
Stases : bois de renne sculpté, plaque en or, urne en terre…
Atouts : accès à un Akasha (Champs de bataille d'Asgard, Île boréale, Navire hyperboréen).

Thuata de Danann (de -5500 à -5000)

« L'Orichalque avait étouffé les champs magiques terrestres, mais certains lieux du Graal primordial avaient été préservés. L'Irlande était un de ces paradis magiques et naturellement, nombre des nôtres s'y sont réfugiés. Posant les bases des premiers compromis avec les humains, les Thuatha de Danann créèrent un havre de paix, depuis lequel s'ouvraient de nombreux Akasha féeriques. Mais après quelques siècles, les rancœurs opposant Nephilim, Selenim et Mystes eurent raison de l'équilibre d'Erin la Verte. »

Aptitudes : Artisanat & Savoir-faire (ambre), Botanique / Zoologie (landes ou tourbières), Empathie (un sentiment au choix), Esquive (combat à mains nues), Géographie (iles britanniques), Histoire (mythologie irlandaise), Intrusion (sentinelles), Politique (clans), Premiers soins (baies médicinales), Sculpture / Poterie (pierre).

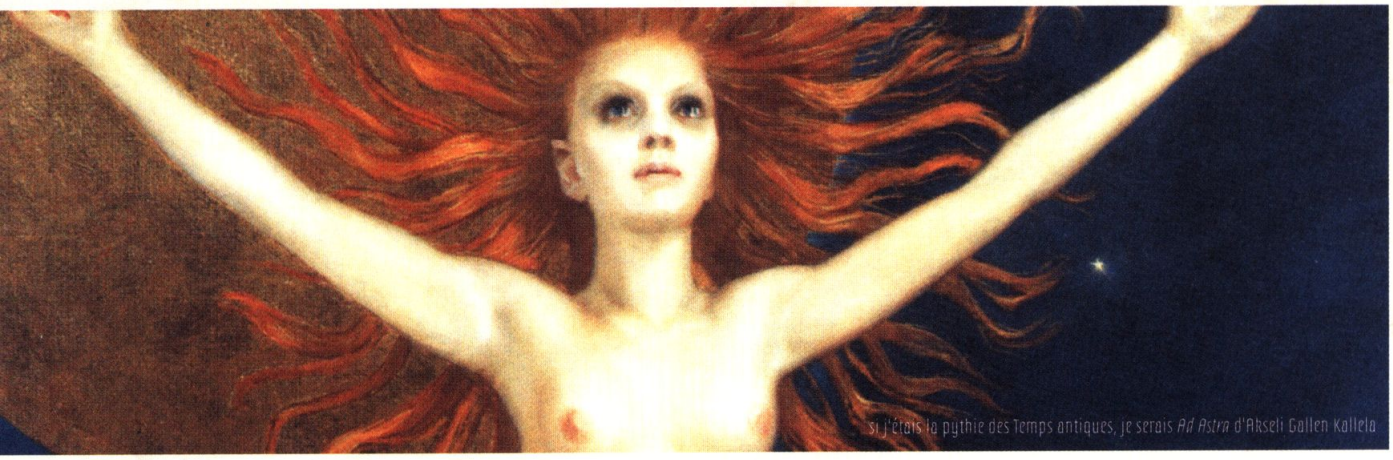
Stases : bouclier en bronze, casque à cimier, torque en étain...

Atouts : accès à un Akasha dit du *Sidh* (Tertre aux fées, Tumulus des héros, Forêt ensorcelée).

STASE

Tous les Nephilim ont une Stase qui est le réceptacle de leur Pentacle quand ils n'ont pas trouvé de simulacre capable de les accueillir. Une Stase vide de Pentacle capte les champs magiques qui la traversent. Elle dispose de cinq réserves élémentaires de capacités différentes (1 ; 2 ; 3 ; 5 ; 8). Chaque joueur doit attribuer un Ka-élément à chacune de ces réserves. À la création d'un personnage, une Stase est pleine. Elle peut se vider lors de recours aux Sciences occultes. ***Lorsqu'un Nephilim perd son simulacre,*** *un test normal a lieu. La caractéristique utilisée est la somme des points encore disponibles dans la Stase. Ainsi, une Stase pleine implique un test avec 19 pour valeur de caractéristique. Un échec signifie que la Stase a capturé son Nephilim. Quoi qu'il en soit, le Nephilim* ***perd un point de Ka dominant.***

Une Stase placée dans un Plexus ou un Nexus se remplit au rythme d'un point de Ka par heure. Si une Stase vient à être détruite, le Nephilim auquel elle est liée est détruit immédiatement. Ses Ka-éléments sont alors dispersés dans les champs magiques.



Si j'étais la pythie des Temps antiques, je serais *Ad Astra* d'Akseli Gallen Kallela

ATOUTS

- ***Accès à un Akasha :*** *votre Nephilim connaît la localisation d'une Porte et la Clé permettant de se rendre dans un Akasha parmi les Plans subtils.*
- ***Adoption :*** *votre Nephilim est membre d'un Arcane Majeur. On dit qu'il est Adopté (cf. p. 17).*
- ***Artefact :*** *votre Nephilim possède un artefact qu'il peut activer une fois par semaine. Celui-ci génère les mêmes effets qu'un sortilège de deuxième Cercle d'un Ka-élément opposé à votre Ka dominant, défini en accord avec les autres joueurs.*
- ***Effet-Dragon :*** *votre Nephilim a réussi à dresser un effet-Dragon qu'il peut appeler à ses côtés une fois par semaine. Celui-ci doit être choisi dans l'un des Codex dédiés aux Ka non opposés du Pentacle de votre Nephilim.*
- ***Figure :*** *votre Nephilim a rencontré un acteur occulte important, qui pourra l'aider ou le guider dans ses recherches. Cette relation est à double sens et la figure pourrait également demander de l'aide au Nephilim.*
- ***Focus :*** *votre Nephilim possède un focus de l'une des trois Sciences occultes (sauf Kabbale avant l'Incident Jésus et l'Alchimie avant l'An Mil). Des exemples historiques sont donnés dans les Codex des Éléments, mais vous êtes libres d'en créer de nouveaux avec l'accord des autres joueurs. D'autres protagonistes du monde occulte contemporain savent certainement que ce focus est entre vos mains...*
- ***Refuge :*** *votre Nephilim dispose d'un endroit relativement sûr pour se cacher, dissimuler des objets ou se réunir. Ce sanctuaire n'est pas pour autant une Demeure philosophale.*

COMPACTS SECRETS

« Après les terribles combats vint une période d'apaisement. Regroupés, nous ne pûmes que constater que les humains s'étaient approprié le monde. Les disciples de Prométhée régnaient par le biais de leurs cultes initiatiques, les Mystères. La poursuite des Guerres élémentaires ne pouvait durer alors que les humains se forgeaient un monde qui nous était hostile. Les plus puissants d'entre nous tentèrent de façonner de nouvelles civilisations, éloignées des Mystères. Certains cherchaient à reproduire l'Atlantide, en une pitoyable copie, d'autres posèrent les fondations d'une autre vision où Nephilim et humains devaient vivre ensemble. Ce furent les Havres.
Pour la majorité d'entre nous pourtant, aucun choix ne fut offert : vivre parmi les humains qui nous acceptaient, quitte à transiger avec les Mystes. Nous eûmes un nouveau foyer, notre destin fut lié à celui de l'Humanité, mais selon des conditions précises. Ainsi naquit le temps des Compacts secrets, des civilisations reposant sur des accords passés entre les Nephilim et les Mystes. Ceux-ci restèrent toujours secrets, divisant les humains entre les initiés et les profanes ; ceux qui savaient et dirigeaient, ceux qui ignoraient et subissaient. Les Compacts secrets devinrent le fertile terreau des sociétés secrètes qui, aujourd'hui encore, nous pourchassent. Les Nephilim qui acceptaient ce compact vivaient sous la domination des Mystes. Ils étaient dépossédés de leur Stase et devaient suivre un cycle d'incarnations imposé. En Amérique, sur les rives de la Méditerranée et en Orient se développèrent ainsi de grandes civilisations, bâties sur le fragile équilibre des accords entre Nephilim et humains. »

Le Grand Compromis (de -3000 à -1300)

« Né dans les terres fertiles d'Égypte, le Grand Compromis fut le plus abouti, le plus stable et le plus prospère de tous les compacts. Si les Nephilim devaient se plier à de nombreux rituels imposés par les prêtres, l'un deux devenait un roi-dieu, le Pharaon, gardien des traditions et protecteur des humains. Les initiés mortels se structurèrent en différents cultes. Ce compact vit ainsi la naissance formelle des plus anciennes sociétés secrètes, celles que nous regroupons désormais sous la figure de l'Épée dans le tarot.
Paradoxalement, c'est dans ce carcan qu'émergea le plus grand événement de notre histoire depuis la Chute. L'avènement d'Akhenaton, le pharaon des âmes. Il nous apporta l'espoir d'Agartha, avec ses vingt-deux quêtes. Il créa les Arcanes Majeurs, nos propres sociétés secrètes. »

Aptitudes : Administration (approvisionnement), Architecture (Égypte antique), Armes tranchantes (khépesh), Corruption (faveurs sexuelles), Danse (rituelle), Dressage (crocodiles), Intimidation (imprécations divines), Linguistique (sumérien ou hiéroglyphes), Premiers soins (incantations) ou Survie (désert).
Stases : pectoral de grand prêtre d'Amon, statuette d'Anubis, stèle représentant la Maison de la Vie…
Atouts : Adoption (Arcane Majeur au choix).

Le Compact d'Aïon (de -2000 à -1184)

« Marqué par le symbole de l'orage, le Compact d'Aïon vécut plusieurs incarnations. Il naquit après les guerres pélasgiques qui opposèrent des survivants des Guerres élémentaires installés dans les Cyclades, aux Pélasges, un groupe de Nephilim venant d'Hyperborée. À l'issue de cette dernière guerre fratricide fut imposé le pacte de Phaïstos. Selon les termes de ce dernier, nous devions vivre reclus dans des temples. Nous régnions sur les hommes, tout en étant coupés du monde, au sein d'une cour de prêtres initiés. Mais les blessures n'étaient pas guéries, d'autres batailles furent menées, plus feutrées. Un deuxième pacte fut passé, celui d'Olympe. Les cultes rendus aux Nephilim furent structurés, sous la houlette du plus puissant d'entre eux, le Roi de l'Orage, Prince de l'Arcane Majeur du Pape (cf. Le Codex de l'Air*). Malgré cette dernière tentative, le Compact d'Aïon prit fin dans une dernière guerre, celle de Troie. Elle vit s'opposer les Atrides, fidèles du Roi de l'Orage, aux Podarcides, rebelles réunis à Troie sous la houlette de Priam. »*

Aptitudes : Artisanat & Savoir-faire (construction navale), Combat à mains nues (pancrace), Comédie (tragédie), Dressage (effets-Dragon d'un Élément au choix), Informatique (machine d'anticythère), Interrogatoire (maïeutique), Linguistique (grec ancien), Musique (lyre), Orientation (maritime) ou Poésie (épique).
Stases : masque d'or de Mycène, caducée en bronze, vase d'albâtre orné de taureaux…
Atouts : Adoption (Chariot, Force, Pape) ou effet-Dragon.

Le Havre de Mohenjo Daro (de -2300 à -1700)

« Ce havre naquit du rêve du Lion Vert (cf. Le Codex du Feu*) : établir un royaume de paix, un refuge pour les Nephilim et les humains qui acceptaient son autorité. La cité fut construite selon ces critères, avec une cité haute pour accueillir les nôtres, une cité basse pour les humains profanes. Cette civilisation prospéra, mais le Lion Vert était un être autoritaire, enfermé dans sa vision, sourd aux attentes de son peuple. Lorsqu'il comprit son erreur, il était trop tard. La rébellion avait gagné le cœur de ses sujets, jusqu'à son proche entourage. Il explosa d'une rage terrible et provoqua le massacre de la cité. Son crime commis, le Lion Vert fit disparaître les vestiges de Mohenjo Daro dans une inondation. »*

Aptitudes : Administration (intendance), Artisanat & Savoir-faire (brique), Baratin (raconter des histoires), Dressage (lions), Droit (talion), Éloquence (charisme), Géographie (vallée de l'Indus), Orientation (constellations), Politique (royaume) ou Stratégie (siège).
Stases : sceau en stéatite représentant un serpent, buste d'un homme barbu en cuivre, jarre en céramique…
Atouts : Figure (Lion Vert) ou focus (Magie).

HERMÉTISME

« La fin du Grand Compromis d'Égypte avait sonné le glas d'une entente possible et durable entre les humains et les Nephilim. Nous n'avons eu d'autres choix que de retourner dans l'ombre de l'Histoire invisible où nous étions forcés de nous disperser. Notre sapience attirait sans cesse la convoitise des sociétés secrètes, même si nous acceptions de leur en faire bénéficier d'une infime partie. Il était temps pour nous de protéger notre savoir, de mettre à l'abri nos précieux focus et nos reliques. Le temps de l'Hermétisme et du secret était venu. Beaucoup d'entre nous se mirent alors en quête d'un Refuge, un lieu suffisamment sûr et secret pour protéger ses trésors d'une incarnation sur l'autre. Parallèlement à ce repli, certains de mes Frères au contraire décidèrent de se réunir au sein de fraternités occultes. Regroupés autour d'un même but, ces groupuscules développèrent leurs propres codes et leurs symboliques. Moins rigides que les Arcanes Majeurs, de nombreuses fraternités perdurèrent dans le temps. D'autres disparurent en laissant des traces qui dépassèrent le cadre de l'Histoire invisible. Avec la fondation de la Synarchie par Salomon et Hiram, le Denier fit son apparition sur la scène occulte, armé de la science, de l'économie et de la politique. »

L'Empire d'Alexandre le Grand (de -343 à -323)

« Nombre de nos recherches tournaient autour de la compréhension et de la maîtrise du Ka-Soleil. Le jeune Alexandre fut le résultat d'une expérience ratée. Au cours d'une cérémonie, qui éveilla sa conscience bien au-delà des limites humaines, l'Empereur (cf. Le Codex du Feu) *bascula lentement dans la folie. Capable de modifier les champs magiques, ivre de pouvoir et fort de nombreux artefacts, Alexandre voulut franchir les portes d'Aggartha, la cité des Vertiges. Son Ka-Soleil ne cessa de se consumer, mettant un terme à sa folie. »*

Aptitudes : Argumentation (démonstration), Armes de trait / de jet (arc ou javelot), Armes tranchantes (glaive ou épée courte), Athlétisme (course), Équitation (cheval), Esquive (jeu de jambes), Jeux (senet), Linguistique (grec ou égyptien), Sculpture (marbre) ou Vigilance (attaques surprises).

Stases : fer de lance hoplite, pièce de monnaie, statuette grecque en bronze…

Atouts : artefact ou Adoption (Papesse, Maison-Dieu, Soleil).

Pax Romana (de -600 à 410)

« L'ascension fulgurante de l'empire romain fut une surprise. Les humains savaient s'organiser par eux-mêmes, s'affranchissant de notre influence ou de celles des Arcanes mineurs. Certains d'entre nous, principalement Adoptés du Pape, trouvèrent leur place dans le vaste panthéon romain. Pendant ce temps, les Mystères infiltraient le Sénat, prenant rapidement le contrôle de Rome. La Pax Romana devint rapidement une nouvelle Grande Chasse, qui mènerait à la destruction du Pacte du Couchant celte. »

Aptitudes : Administration (institutions), Armes lourdes (catapulte ou baliste), Artisanat & Savoir-faire (métallurgie ou travail du bois), Baratin (bénéfice du doute), Combat à mains nues (lutte), Droit (romain), Linguistique (étrusque ou latin), Littérature (comédie ou tragédie), Poisons / Drogues (poisons végétaux), Stratégie (armée romaine).

Stases : emblème militaire romain, lampe à huile en terre, fibule en bronze…

Atouts : Adoption (Pape, Lune) ou artefact.

Carthage (de -146 à 439)

« Sous le nom de Baal, le Prince de l'Arcane maudit (cf. Le Codex de la Lune), *s'opposa avec violence aux volontés hégémoniques de l'Épée sur la Méditerranée. Accompagné par le Selenim Hannibal, il s'arma de la Nécromancie et de la Kabbale Noire, et ensemble ils traquèrent les dignitaires Mystes jusqu'à Rome. Par la suite, Baal fonda à Carthage l'un des premiers grands royaumes Selenim. L'alliance de Carthage vit le jour autour de la création d'une Nef lunaire, orchestrée par des Adoptés de la Tempérance (cf.* Le Codex de la Terre). *L'espoir d'un Agartha Selenim fut brisé net par les Fils de la Lune Bleue, fraternité de Déchus farouchement opposée à la Lune Noire. »*

Aptitudes : Artisanat & Savoir-faire (verre, ivoire, pourpre), Dressage (éléphants), Empathie (peur), Endurance (manque de sommeil), Géographie (bassin méditerranéen), Intimidation (apparences inquiétantes), Linguistique (hébreu, phénicien), Littérature (mythologie), Négoce (matières premières, métaux précieux), ou Usages (Arcane XIII, Arcane de l'Épée).

Stases : tablette en argile, amulette en verre, statuette en albâtre…

Atouts : figure Selenim (Hannibal) ou Adoption (Renaissance, Tempérance, Soleil).

Le Projet Jésus (de 0 à 33)

« La fraternité des Esséniens pensait que seul un guide spirituel hybride pourrait rassembler humains et Nephilim. Grâce aux membres du Bateleur, de la Roue de Fortune, de la Tempérance, du Soleil et du Mat, le projet Jésus naquit. Au cours d'une grande conjonction, un Nephilim fusionna avec un fœtus humain. Le résultat dépassa les espérances de ses créateurs et rapidement leur échappa. Jésus voulait faire profiter de ses enseignements l'ensemble du monde occulte. Explorant pour la première fois le monde de Sohar (cf. Le Codex de l'Air), *il posa les bases d'une nouvelle Science occulte : la Kabbale. Mais il fut finalement trahi par ses créateurs et sacrifié par l'Arcane mineur du Bâton (cf.* Le Codex du Feu). *»*

Aptitudes : Architecture (temples), Corruption (argent), Droit (Talmud), Éloquence (prédication), Histoire (Judée), Linguistique (hébreu ou araméen), Littérature (textes religieux), Négoce (marché du Temple), Passe-passe (prestidigitation), Premiers soins (coupures) ou Survie (désert).

Stases : stylet de lecture de la Torah, coupe en terre, pierre gravée d'un chrisme…

Atouts : focus (Kabbale) ou Adoption (Mat, Bateleur, Pape, Justice, Ermite, Roue de Fortune, Tempérance, Maison-Dieu, Soleil).

GUERRES SECRÈTES

« Après l'échec des Compacts secrets et le règne de l'hermétisme, où tous les acteurs occultes consolidèrent leur pouvoir, vint l'inévitable confrontation. Nous avions appris à vivre dissimulés parmi les humains, formant une société parallèle dont les Arcanes Majeurs constituaient l'épine dorsale. Face à nous, les sociétés secrètes menaient leurs plans dans l'ombre, dont le Bâton – le Temple (cf. Le Codex du Feu*) – qui ne cessa de grandir depuis Tubalcaan. L'Incident Jésus fut le déclencheur de ces guerres secrètes, inconnues des profanes, qui culminèrent jusqu'à la chute de l'ordre du Temple exotérique. Ce fut aussi à cette période que l'Alchimie nous fut révélée par les cinq membres du Glorieux Alliage. Une nouvelle fraternité prit son essor à partir de l'An Mil et diffusa rapidement ses enseignements. Les Demeures philosophales, ces sanctuaires des Arcanes Majeurs, accueillirent des groupes éphémères, plongés dans les travaux alchimiques, se nourrissant des expériences des uns et des autres, arborant quelques bribes de savoir par des symboles exposés aux yeux des profanes comme des bannières claquant au vent. Mais seuls les initiés savaient les déchiffrer. Dans cette euphorie, il était inévitable que certains s'approprient notre savoir. Ils devinrent les souffleurs, de pâles imitateurs, souvent avides d'or.*

Cathédrales empreintes de symboles alchimiques, dédales de rues médiévales figurant des motifs telluriques, chapelles perdues dans les forêts sauvages et élevées à la gloire de l'Unique, réseaux labyrinthiques dans les caves et les catacombes plongeant à la lisière de l'Hadès. Autant de lieux qui furent les champs de batailles d'une guerre millénaire, en grande partie oubliée aujourd'hui, autant par les hommes que par nous. »

Les Arthuriades (de 400 à 450)

« Les invasions romaines scellèrent la fin du Pacte du Couchant. Alors, lorsque les légions tournèrent leurs yeux vers l'Est et abandonnèrent peu à peu l'Île des Puissants, ce fut un âge sombre qui débuta. Il fallut la vision de l'un des nôtres, Merlin, pour établir un nouvel ordre, sous la bannière du roi Arthur. Ce dernier dut pourtant faire face à la traîtrise, y compris dans notre propre camp. Le culte du Dragon, perpétuant les rituels issus du Couchant, provoqua une guerre intestine par l'entremise de Morgane. Avant de disparaître pourtant, Arthur eut le temps de lancer la quête du Graal. Il transforma son royaume de telle sorte que les frontières avec l'Autre Monde, un Akasha féerique, s'estompèrent. Ces serviteurs, parangons des chevaliers pour les siècles suivants, chevauchaient d'un monde à l'autre. La Bretagne des légendes était née. Arthur lui-même, loin de mourir, entra dans l'Histoire et dans le Mythe. »

Aptitudes : Armes contondantes (bouclier), Armes de trait / de jet (francisque), Armes tranchantes (glaive ou épée), Autorité (commandement), Droit (romain), Intimidation (noblesse), Linguistique (vieil anglais ou latin), Littérature (épopées), Séduction (adultérine) ou Survie (Terres gastes).

Stases : pierre gravée de caractères oghamiques, crucifix à entrelacs celtes, fibule ouvragée en argent…

Atouts : accès à un Akasha (Château du Roi-Pêcheur, Îles du Dragon) ou Adoption (Mat, Bateleur, Pape, Amoureux, Ermite, Force, Renaissance, Tempérance, Lune).

Le temps des cathédrales (de 990 à 1270)

« Forteresses de la foi, les cathédrales gothiques surgirent brusquement et furent essaimées à travers l'Europe. Elles cachaient de plus sombres secrets, héritiers de temps antiques. Leurs réels commanditaires restèrent toujours secrets, nous les appelions les Pontifex. Depuis notre déchéance, certains hommes cherchaient à manipuler les champs magiques, d'abord pour les détourner en créant des points de vide tellurique afin d'y placer nos stases. Puis, avec l'architecture gothique, pour les attirer, les manipuler pour leurs propres visées à l'aide de rituels de masse où les pèlerins firent office de canaux. Après la chute du Temple, les Pontifex sombrèrent peu à peu dans l'oubli… »

Aptitudes : Architecture (romane ou gothique), Danse (carole), Éloquence (sermon), Histoire (hagiographie), Interrogatoire (confession), Mathématiques (arithmétique ou géométrie), Musique (chants grégoriens), Peinture (enluminures), Séduction (courtoisie) ou Usages (héraldique).

Stases : Gargouille gothique, Reliquaire décoré de pierres précieuses, Crosse d'évêque en or et argent…

Atouts : Adoption (Mat, Bateleur, Papesse, Amoureux, Ermite, Diable, Maison-Dieu), focus (Alchimie) ou refuge.

La chute du Temple (de 1291 à 1314)

« Point d'orgue des guerres secrètes, la disparition de l'ordre du Temple nous évita le pire. Fomentée par le Pape et le roi de France, sous l'égide de notre Maison-Dieu (cf. Le Codex du Feu*), elle rompit la puissance temporelle de nos ennemis séculaires. Ils perdirent leur pouvoir politique et financier, ils découvrirent l'obligation de vivre cachés, pourchassés. Mais ils*

survécurent et purent emporter certains de leurs plus grands trésors : nous ne pûmes retrouver le Baphomet dans les souterrains de Paris et ne comprîmes jamais le mystère du Caput LVIIIm… »

Aptitudes : Armes tranchantes (épée ou hache), Corruption (indulgences), Histoire (croisades), Interrogatoire (inquisition), Intrusion (cambriole), Linguistique (arabe ou latin), Négoce (usure), Orientation (dédale urbain), Politique (intrigues papales) ou Psychologies (tempéraments de Galien).

Stases : rosaire en argent et perles noires, épée de chevalier, calice en or…

Atouts : Adoption (Empereur, Maison-Dieu) ou artefact.

L'âge d'or de Grenade (de 1238 à 1492)

« Au carrefour de trois religions, Grenade irrigua le monde occulte. La Kabbale connut nombre d'avancées, nos sages transmirent leur savoir aux rabbins et aux soufis. Le palais de l'Alhambra fut bâti selon les préceptes de Salomon et devait servir à unir notre monde à la Jérusalem Céleste. Mais les dissensions amenèrent les trahisons. Grenade, après une longue agonie, céda à la Reconquista espagnole. Nos trésors et nos connaissances furent détruits ou emportés par les sociétés secrètes. Alors que l'Europe se tournait vers d'autres horizons, Grenade fut le dernier champ de bataille des Guerres secrètes. »

Aptitudes : Argumentation (disputation), Biologie / Médecine (humeurs d'Averroès), Explosifs (feu grégeois), Fusils (arquebuse), Géographie (cartographie), Linguistique (andalou, arabe, catalan, hébreu ou latin), Musique (cithare ou tambourin), Négoce (esclaves ou métaux), Politique (califat) ou Sculpture / Poterie (azuléjos).

Stases : le *Livre de l'extinction dans la contemplation* d'Ibn Arabi, roue de torture de l'Inquisition, vasque décorée…

Atouts : focus (Kabbale), Adoption (Bateleur, Papesse, Chariot, Justice, Ermite, Roue de Fortune, Force, Tempérance, Maison-Dieu, Soleil) ou refuge.

ADOPTÉ

Les Adoptés perçoivent les signes de reconnaissance de leur Arcane Majeur. À l'aide de la vision-Ka, ils reconnaissent immédiatement l'un des leurs, grâce au glyphe magique gravé au cœur de leur Pentacle, le Stellaire de l'Arcane Majeur. Ils partagent des rites et des connaissances, comme les moyens d'accès à leurs sanctuaires, les mystérieuses Demeures philosophales.

Au sein d'une Demeure philosophale, les Adoptés voient toutes leurs actions facilitées (FR + 1).

Si j'étais le temps de l'engloutissement, je serais *La fuite du roi Gradlon* de Charles-Évariste-Uital Lumingais

Si j'étais le temps de la guerre éternelle, je serais la bataille de Gog et Magog de la Tabla de Alba

NOUVEAUX MONDES

« La fin du XVIe siècle marqua un tournant dans notre histoire, comme dans celle des humains. L'horizon s'ouvrit à nous et dévoila de nouveaux rivages.
L'Europe découvrit d'autres terres, d'autres civilisations. Il en fut de même pour nous. Aux côtés des premiers colons, nous eûmes l'occasion de rencontrer les Wowakan d'Amérique du Nord (cousins de Ka des Nephilim), de pénétrer dans les terres des Seigneurs de la Nuit en Amérique du Sud et d'échanger avec les Shen, à la lisière de la singulière Chine. Hélas, les sociétés secrètes veillaient et ne pouvaient accepter de telles alliances. Les premières missions de découvertes devinrent des entreprises de conquête. Conquête de territoires, mais aussi de ressources magiques. La quête des nouveaux mondes aboutit ainsi à marquer durablement l'hégémonie de l'Europe. Une suprématie acquise par la violence.
Ces nouveaux horizons furent aussi intellectuels et mystiques. La société humaine subit de profondes transformations. La suprématie des initiés sur les profanes acheva de se déliter, la connaissance hermétique elle-même se vulgarisa, se propagea sous d'autres formes. Les symboles occultes furent accaparés, réutilisés. Au final, l'esprit des humains en sortit grandi. »

La Renaissance italienne (de 1402 à 1503)

« C'est en Italie, en particulier dans les cités de Florence, Milan et Venise, que nous eûmes la révélation de ces nouveaux temps. La redécouverte de l'Antiquité provoqua un renouveau dans les arts et les lettres. Accueillis parmi les humains en maîtres gardiens de la mémoire du monde, nous eûmes le loisir de faire fructifier notre sapience. Nos trois Sciences occultes progressèrent de façon incomparable. Les anciens focus furent compilés, réécrits. De nouvelles fraternités occultes émergèrent. Le mouvement du Carrousel utilisa l'art pictural pour établir un réseau de communication entre Arcanes Majeurs. Les grandes herméthèques furent constituées. »

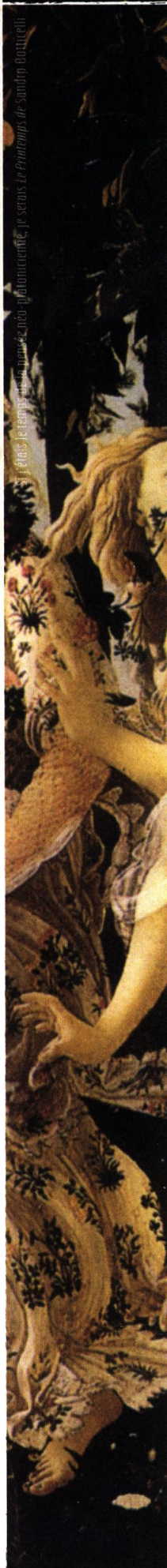
Aptitudes : Acrobatie (cascades), Armes tranchantes (rapière), Artisanat & Savoir-faire (mécanismes ou verrerie), Biologie / Médecine (anatomie), Comédie (comedia dell'arte), Corruption (clientélisme), Déguisement (masque), Escalade (grimpe urbaine), Peinture (ténébrisme, maniérisme) ou Psychologie (vendetta).

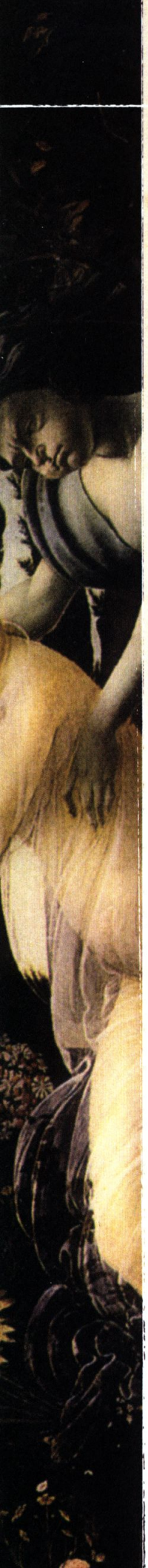
Stases : l'*Aridosia* de Lorenzo de Medicis, statuette de Michel-Ange, portrait de Lucrèce Borgia non signé…

Atouts : Adoption (Papesse, Empereur, Amoureux, Chariot, Ermite, Maison-Dieu) ou artefact.

Le Nouveau Monde (de 1400 à 1494)

« Les premiers temps de l'exploration des Amériques furent pour nous riches en découvertes. Nous pûmes renouer avec les Wowakan, nos cousins oubliés depuis la Chute, retrouver les traces de civilisations passées. Une ère prospère de partage des savoirs occultes s'ouvrait à nous. Mais les sociétés secrètes éventèrent nos intentions. Incapables de porter les guerres secrètes sur ces nouveaux territoires, elles usèrent d'autres moyens : la conquête profane. Influençant les royaumes d'Europe, elles poussèrent une véritable opération de colonisation. Le Temple en sortit plus puissant encore et put s'installer durablement sur ce nouveau continent, alors que les Wowakan tombaient. »



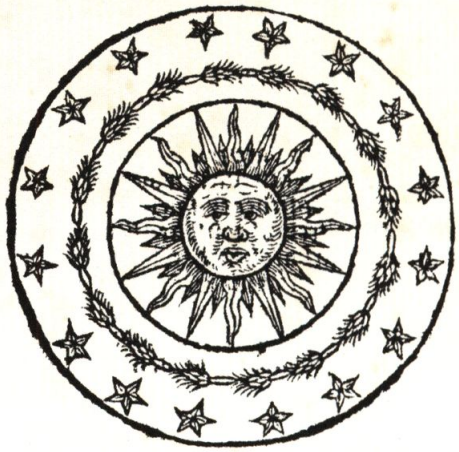


Aptitudes : Administration (rationnement), Argumentation (prosélytisme), Artisanat & Savoir-faire (distillerie, brasserie ou joaillerie), Discrétion (jungle), Dressage (cheval), Éloquence (harangue), Interrogatoire (torture), Linguistique (anglais, espagnol, français, néerlandais ou portugais), Pistage (indigènes) ou Poisons / Drogues (hallucinogènes).
Stases : bible protestante néerlandaise, casque de conquistador, miroir d'obsidienne aztèque…
Atouts : Adoption (Pape, Ermite, Roue de Fortune), effet-Dragon ou figure (Wakinyan Tanka).

Le Londres élisabéthain (de 1558 à 1603)

« Durant cette période, une confrérie occulte cherchait à instaurer une nouvelle Camelot. Elle regroupait d'illustres figures : John Dee, Philip Sidney, le comte de Saint-Germain. Soutenue par le Bateleur (cf. Le Codex de l'Air*), elle projetait d'unifier l'Europe dans une même quête, celle de l'Agartha, ouverte aux Nephilim et aux humains. Ce mouvement fut le précurseur de la vague rosicrucienne qui déferla sur l'Europe quelques années plus tard. Au sein du Bateleur, les disputations s'enchaînèrent, opposant deux camps : les Arcadiens soutenaient l'implication des Rose+Croix (cf.* Le Codex de l'Eau*) dans la Nouvelle Camelot ; les Rigoristes s'opposaient à toute compromission avec un Arcane mineur. Devant le risque de scission au sein du Bateleur, le projet fut abandonné. »*

Aptitudes : Argumentation (humour), Armes de poing (duels), Armes tranchantes (rapière), Autorité (conseiller occultiste), Droit (anglo-saxon), Éloquence (orateur), Explosifs (poudre noire), Littérature (théâtre élisabéthain), Politique (empire britannique) ou Stratégie (maritime).
Stases : astrolabe d'explorateur, binocles, plume d'écriture de Shakespeare…
Atouts : Adoption (Bateleur, Amoureux), focus ou refuge.



Le Roi-Soleil (de 1638 à 1715)

« Dans une expérience inédite depuis Alexandre le Grand, le jeune roi Louis XIV fut élevé par des précepteurs de notre peuple. Grâce aux rituels de l'Arcane XIX, le Soleil (cf. Le Codex de l'Air*), le roi devint un véritable initié exceptionnel par le rayonnement de son Ka-Soleil. Il aurait ainsi pu devenir un souverain éclairé, allié des Nephilim. Encore une fois, le projet s'acheva dans un désastre, le Roi-Soleil se détourna de nous. Les Mystères eurent son oreille. Ce fut lors du Ballet Royal de la Nuit en 1653 que le basculement eut lieu. En cette nuit endiablée, Nephilim et Bohémiens présents furent massacrés. Nul ne se souvint véritablement de la teneur de ce ballet. Les brumes du passé eurent mystérieusement raison de notre mémoire. »*

Aptitudes : Argumentation (rhétorique), Athlétisme (jeu de paume), Baratin (panache), Danse (menuet), Déguisement (perruque), Fusils (mousquet), Intimidation (humiliation), Mathématiques (Axiomes), Musique (clavecin ou opéra), ou Séduction (galanterie).
Stases : bronze « soleil en or » de Louis XIV, statue baroque de chérubin, carnet de notes de Molière…
Atouts : accès à un Akasha (Jardins sélénites, Jardin des délices, Théâtre royal ou Cours des miracles), Adoption (Soleil, Diable) ou artefact.

LA RÉVÉLATION

« Le XXe siècle fut placé sous le signe du Grand Réveil. Le rituel de l'Abra-Melin profondément modifia le maillage magique, libérant des Nephilim prisonniers depuis trop longtemps de leurs Stases. Pour beaucoup, ce réveil fut violent. La rapidité avec laquelle la civilisation humaine avait évolué depuis leurs dernières incarnations était spectaculaire. La technologie leur permet aujourd'hui de communiquer plus vite, de voyager aux quatre coins du monde et de disposer d'un arsenal sans limite. Il nous était nécessaire de nous adapter à ces progrès et de les apprivoiser. À l'opposé, les Arcanes mineurs s'étaient totalement approprié cette évolution et en contrôlaient les moindres rouages. Leur omniprésence sur la scène occulte était un avantage certain, nous reléguant à l'arrière-plan. »

L'Apogée victorien (de 1873 à 1901)

« Depuis l'Exposition universelle de 1851, Londres est devenu l'un des enjeux occultes les plus importants. Au-delà de son industrialisation grandissante, la ville se retrouve en la personne de Jack l'Éventreur, incarnation de la démesure, du sexe, de la mort, de la maladie et de la folie. Personne n'a jamais su qui il était réellement. Peut-être simplement un humain ? Mais c'est la Golden Dawn qui attire réellement toutes les convoitises occultes : Aleister Crowley, aidé par les Soleils Noirs, des R+C voués à la Lune Noire, pose les jalons d'un puissant rituel occulte : l'Abra-Melin. Ce rituel, censé déclencher l'Apocalypse, est à l'origine du Grand Réveil. »

Aptitudes : Armes de poing (pistolet), Autorité (influence), Biologie / Médecine (autopsie), Déguisement (prothèses), Fouille (œil de lynx), Intrusion (habitation), Passe-passe (pickpocket), Poésie (alexandrins), Poisons / Drogues (narcotiques ou opiacés) ou Usages (bourgeoisie, haute société ou pègre).
Stases : montre à gousset, canne-épée, petite horloge…
Atouts : focus (Magie) ou accès à un Akasha (Usine aux automates, Jardin labyrinthique, Ruelle sans nom).

Les Années noires (de 1933 à 1945)

« Les horreurs de la seconde guerre mondiale sont le symbole du côté incontrôlable des humains. Peut-être ne sont-elles qu'une réaction violente, résultante de nos tentatives de vouloir les maîtriser. Cette déflagration n'épargna pas le monde occulte, qui réagit lui aussi avec violence : la recherche de la Terre creuse, les recherches sur Daath, la sephira interdite ou la création d'une bombe magique nommée " Mercure Rouge ". Tous ces projets ont profondément marqué le monde magique, menaçant même à de nombreuses reprises de le détruire. Parallèlement, en 1929, le Denier organise une crise financière sans précédent, lui permettant de prendre le contrôle de l'économie mondiale. »

Aptitudes : Administration (services étatiques), Argumentation (propagande), Armes automatiques (une arme au choix), Autorité (hiérarchie), Fouille (méthodes policières), Négoce (marché noir), Photographie (argentique), Physique / Chimie (relativité ou physique nucléaire), Politique (dictature), Psychologie (freudienne), Vigilance (espions).
Stases : oscilloscope, casque de soldat, insigne militaire…
Atouts : focus (Kabbale ou Alchimie) ou figure (caravane de Bohémiens).

Les Guerres de l'Apocalypse (de 1999 à 2012)

« Après la violence des Années noires, vint l'ère de la Révélation. Certains d'entre nous crurent d'abord qu'il s'agissait de l'apparition de nouveaux êtres-Ka, les fils des décans : les Ar-Kaïm. D'autres pensèrent la discerner dans les rémanences de l'Alphabet primordial, à travers l'éclosion d'une nouvelle Science occulte : la Qiyas. Nous étions loin de penser que tous ces changements annonçaient l'Apocalypse. Non pas la fin du monde, mais la Révélation. Triomphant de son ennemi Mu, le seigneur des Sauriens pré-atlantes que tous pensaient disparu, et de ses fidèles du 666 (cf. Le Codex de la Lune*), le Pharaon reprit sa place de Rex Ka. Lors du Grand Conclave des Arcanes Majeurs, il nous révéla ce que longtemps nous avions voulu ignorer : les Nephilim ne sont pas les fils de Ka-Ïa, la Terre… Nous sommes les fils des Éthers et du cosmos. »*

Aptitudes : Acrobatie (parkour), Administration (entreprises), Armes automatiques (une arme au choix), Comédie (Actor's Studio), Empathie (marketing), Informatique (Internet), Interrogatoire (criminologie), Négoce (bourse), Peinture (art contemporain) ou Pilotage (un véhicule au choix).
Stases : meuble design, sculpture contemporaine, dalle de béton d'un édifice urbain…
Atouts : refuge ou Adoption (tous les Arcanes Majeurs).

UN AVENIR MAGIQUE POUR LES HUMAINS ?

Les Ar-Kaïm naissent de la rencontre d'un humain et d'un Nexus. Ils n'ont cependant pas de Pentacle. Capable de changer de corps au prix de rituels délicats, leur Cœur de Ka est instable. C'est la raison pour laquelle bon nombre disparaissent peu de temps après leur (re)naissance magique. Les Ar-Kaïm pensent être une nouvelle génération de Nephilim appelée à devenir l'avenir du genre humain. Cette perspective effraie de nombreux initiés de par le monde, humains comme Nephilim.

DE NOS JOURS

« Nous sommes désormais au XXIe siècle. Bon nombre d'initiés redoutent les années à venir. De vieilles croyances héritières de pactes anciens fascinent les profanes qui développent progressivement une véritable culture ésotérique.

Désormais, les Nephilim ne vivraient plus à l'abri des Demeures philosophales. Pour les Arcanes mineurs, la crainte de la fin des temps est réelle. Les Nephilim sont de plus en plus nombreux à arpenter la Terre devenue village en quelques années. Les souvenirs de leurs époques passées leur reviennent, et avec eux bien des sorts oubliés resurgissent. Les quêtes ancestrales deviennent plus faciles à entreprendre dans un monde occulte contemporain où une information cruciale peut être partagée instantanément et où les refuges d'hier sont désormais géolocalisables grâce à l'Internet. Mais les Arcanes mineurs semblent avoir pris beaucoup d'avance dans ce domaine, maîtrisent mieux ces outils et sont parfaitement intégrés dans les rouages décisionnels des sociétés humaines.

2012 est une année redoutée par beaucoup d'initiés depuis des décennies. Elle annoncerait la fin de l'Histoire invisible, l'avènement de la toute-puissance du Ka-Soleil sur la Terre. »

– Le Scribe

Si j'étais le temps de la Révélation, je serais *Saint Michel terrassant le dragon* d'Albrecht Dürer

LES SCIENCES OCCULTES

« Le Ka est doué d'une existence absolument indépendante. Il est libre de se déplacer sur la terre d'un endroit à un autre, à volonté ; il peut pénétrer dans le ciel et parler avec les dieux. »

– *Le Joyau des sept étoiles* (1903), Bram Stocker

L'univers ne repose pas seulement sur les principes que les physiciens tentent d'identifier. Les Éthers se meuvent dans le cosmos et se transmutent pour arriver sur Terre sous forme de champs magiques. Or, ces courants qui échappent aux profanes sous-tendent les mécanismes les plus intimes du monde de Nephilim. Alors que ces secrets restent interdits au commun des mortels, les Nephilim peuvent percevoir ce niveau de réalité. Leur nature élémentaire leur permet d'atteindre cette dimension et d'en manipuler certains éléments. Mais cela ne suffit pas. Depuis la Chute, les Nephilim ont recours, pour affecter l'univers, à divers savoir-faire qu'ils nomment Sciences occultes. Chacune génère des effets magiques différents, des sorts.

VISION-KA

La vision-Ka permet aux Nephilim de voir les champs magiques élémentaires, mais pas les traces de Ka-Lune Noire qui les contaminent ici ou là. « Entrer ou passer en vision-Ka » demande de réussir un test normal de Ka dominant. Ce n'est pas une action. Aucune compétence ou aptitude ne peut apporter de FR à cette action. Pendant que le Nephilim a recours à la vision-Ka, son simulacre semble en proie à une crise d'épilepsie. Le Nephilim peut alors avoir recours aux Sciences occultes. Il peut entreprendre d'autres actions, mais cela peut mettre en péril le simulacre car il ne perçoit plus rien d'autre que les champs magiques : chute, surpris par une attaque, etc. La vision-Ka connaît en outre les mêmes limites que la vue. Ainsi, elle ne permet pas de voir à travers les murs mais le verre ne lui masque rien.

- La **Magie,** ou « He-Ka » en énochéen, est la première Science occulte découverte par les Nephilim. Très libre, elle permet au Mage de produire intuitivement un sortilège. Sa pratique nécessite de prononcer des mots de pouvoir en énochéen.
- La **Kabbale** est la deuxième Science occulte des Nephilim. Elle permet l'invocation de créatures aux pouvoirs divers, provenant d'autres mondes que le Kabbaliste peut explorer. Sa pratique nécessite de tracer des sceaux, des pentacles et des clefs.
- L'**Alchimie** est la Science occulte la plus codifiée des Nephilim. Dans son laboratoire, l'Alchimiste produit des substances magiques qui, utilisées au moment propice, génèrent des effets magiques grâce à des formules. Sa pratique nécessite d'utiliser des composants précis.

La progression dans l'apprentissage des Sciences occultes est un cheminement individuel, mais les Nephilim en ont marqué les étapes avec minutie. Les pratiquants d'une Science occulte sont classés en trois Cercles en fonction des secrets qu'ils ont découverts ou qui leur ont été révélés. Un Nephilim qui vient de s'engager dans l'étude d'une Science occulte appartient au premier Cercle, un pratiquant expérimenté appartient au deuxième Cercle tandis que le troisième Cercle est réservé uniquement à ceux qui ont percé les mystères les plus profonds de leur science.

CERCLES ET TRADITIONS

Chaque Cercle d'une Science occulte n'est pas une compétence mais une tradition. Une tradition est un paramètre de jeu noté par une échelle de quatre paliers qui indiquent le niveau de connaissance du personnage : Profane (c'est la note par défaut de toute tradition qui indique qu'un personnage ne sait rien), Apprenti, Compagnon et Maître. Cette notation s'applique à chaque Cercle de chaque Science occulte.

Ces Cercles possèdent deux spécificités par rapport aux autres traditions. D'une part, ils représentent une progression dans l'étude des Sciences occultes : il est donc nécessaire d'être Maître dans un Cercle pour commencer à étudier le suivant. D'autre part, des **domaines** spécifiques leur sont associés, de la même façon que des aptitudes sont associées aux compétences. Contrairement aux aptitudes néanmoins, **les domaines n'augmentent pas le FR des tests effectués par un joueur.** Ils servent à définir plus précisément les arcanes d'une Science occulte que maîtrise le personnage, et donc les sorts (sortilège, invocation ou formule) qu'il est capable d'apprendre. Ce sont des champs d'étude délimités au sein des Sciences occultes. Chaque sort est associé à un ou plusieurs domaines ; pour graver un sort dans son Pentacle et l'apprendre ainsi définitivement, un Nephilim doit posséder le ou les domaine(s) en question.

ÉPHÉMÉRIDES

- ***Grande Conjonction :*** *jour favorable, mois favorable : FR +2*
- ***Petite Conjonction :*** *jour favorable, mois neutre ou défavorable : FR +1*
- ***Jour neutre :*** *pas de modificateur*
- ***Conjonction opposée :*** *jour défavorable ou d'Orichalque, mois favorable ou neutre : FR -1*
- ***Grande Conjonction opposée :*** *jour défavorable ou d'Orichalque, mois défavorable ou d'Orichalque : FR -2*

Lorsque le Soleil domine les champs magiques (les dimanches et les jours du mois du Lion), l'élément influençant l'éphéméride est déterminé aléatoirement en lançant un d10.
Les sorts de cet élément bénéficient d'un FR + 1 ou + 2 (les dimanches du mois du Lion).
Les sorts des Éléments opposés ont quant à eux un FR -1 ou -2.
1-2 : *Eau* ⅄ ***3-4 :*** *Feu* ⅄ ***5-6 :*** *Terre* ⅄ ***7-8 :*** *Air* ⅄ ***9-0 :*** *Lune*

LANCER UN SORT

Même si les procédés permettant d'utiliser un sort sont très variables d'une Science occulte à l'autre, le test à effectuer est sensiblement le même. Il s'agit d'un test de caractéristique qui utilise l'un des Ka-éléments du Nephilim, défini par le sort qu'il tente de lancer. **La difficulté de ce test dépend du niveau d'initiation du Nephilim dans le Cercle du sort qu'il utilise.**

- Pour un Apprenti, utiliser un sort est une action difficile.
- Pour un Compagnon, c'est une action normale.
- Pour un Maître, c'est une action facile.

Toutefois, tous les sorts n'exigent pas la même maîtrise des arts occultes. Les plus simples peuvent être utilisés sans peine même par les Nephilim les plus éloignés de l'Agartha, tandis que les plus complexes nécessitent un Ka hors du commun pour être exécutés. Cette facilité est représentée par un bonus à la valeur de Ka-élément qu'utilise le Nephilim pour effectuer son test :

- Les sorts du premier Cercle confèrent un bonus de + 10 ;
- Les sorts du deuxième Cercle un bonus de + 5.

Le macrocosme dans son entier influe sur le lancement des sorts. En effet, suivant que les étoiles sont favorables ou défavorables, c'est-à-dire en fonction de la conjonction astrologique du jour, le sort est plus ou moins facile à lancer. L'influence des jours et des mois astrologiques sur le FR des sorts est résumée dans l'encadré « Éphémérides ». Un **jour astrologique** commence et s'achève à minuit.

Enfin, la présence d'une forte concentration d'Orichalque dans l'environnement du Nephilim rend difficile la pratique des Sciences occultes élémentaires (FR -1). En outre, certains initiés portent des artefacts d'Orichalque qui empêchent un sort de les prendre pour cible (FR -1). Cela n'est jamais perceptible avant qu'un premier sort leur ait été lancé avec succès – et que son effet magique soit dissous immédiatement.
Un Nephilim peut passer en Ombre lors du lancement d'un sort, comme pour toute autre action. Dans ce cas, l'Ombre génère en outre soit un point de Khaïba, soit un point de Narcose dans le Pentacle du Nephilim (au choix du MJ).

Les grands rituels

Il existe deux grands rituels qui peuvent être utilisés pour renforcer toutes les Sciences occultes des Nephilim : celui de la Stase et celui du sacrifice.

⅄ Le **rituel de la Stase** permet à un Nephilim de puiser l'énergie élémentaire de cet artefact qu'il peut utiliser aisément en raison du lien empathique l'unissant à sa prison. Lorsqu'il lance un sort, le Nephilim peut puiser dans sa Stase autant de « charges » du Ka-élément correspondant qu'il le peut. Chaque charge utilisée augmente le FR du sort de 1.
L'exécution de ce rituel prend une action avant le lancement du sort et nécessite que le Nephilim touche sa Stase.

⅄ Le **rituel du sacrifice** est particulièrement puissant et dangereux. Il est interdit aux Onirim. Tous les Nephilim craignent de l'exécuter. Ce rituel permet de réussir un sort sans avoir à faire de test. La réussite est alors automatique, à moins qu'un ensemble de circonstances rende impossible l'effet magique (absence totale des Ka-éléments adéquats par exemple). Pour exécuter ce rituel, le Nephilim doit verser au sol une goutte du sang de son simulacre, et sacrifier un point de son Ka dominant (son Pentacle doit alors être rééquilibré). Ce rite prend une action et génère un point de Narcose dans le Pentacle du Nephilim. Le temps de lancement du sort reste inchangé.

« Si j'étais le temps, de la magie absolue, je serais » d'après Rembrandt van Rijn

LA MAGIE

Première Science occulte des Nephilim, souvent jugée primitive, la Magie est pourtant une discipline subtile. Elle s'appuie sur la manipulation des champs magiques qui baignent le monde. Grâce à son empathie avec les champs élémentaires qui l'entourent, le Mage est capable de modifier la réalité de l'univers. Les sorts de la Magie sont les **sortilèges**.

Les modifications qu'un Mage apporte sont dites « analogiques », c'est-à-dire qu'elles fonctionnent sur un principe de proximité symbolique. En percevant ou en renforçant les propriétés d'un champ magique donné, le Nephilim peut comprendre ou transformer la réalité selon des formes associées à cet Élément. Cette dimension symbolique permet au Nephilim de produire virtuellement n'importe quel effet sur la réalité, sans avoir pour cela besoin d'un sort prédéfini. C'est à tout moment que le Nephilim crée un sortilège, pour répondre à l'imprévisibilité de l'instant présent. La Magie est intuition.

- Les sortilèges du premier Cercle, la *Basse Magie*, permettent de percevoir les champs magiques et les phénomènes associés aux différents Éléments.
- Les sortilèges du deuxième Cercle, la *Haute Magie*, permettent de manipuler les champs magiques afin de renforcer ou d'affaiblir l'influence d'un Élément.
- Les sortilèges du troisième Cercle, le *Grand Secret*, permettent de maîtriser les champs magiques. Cela permet aussi bien de créer de nouveaux champs magiques à partir de rien que de détruire purement et simplement un champ existant.

Lorsqu'un Mage commence l'étude de la *Haute Magie*, il choisit une voie qu'il suivra désormais dans ses pratiques arcaniques. Les voies de la Magie sont au nombre de cinq :

- La *Voie du Dédale de l'Âme* pousse le Nephilim à consacrer son existence à la socialité. Il expérimente son être profond dans ses relations sociales et se cherche ainsi à travers les autres. Toujours entouré de Nephilim comme d'humains, il goûte à tous les plaisirs qu'offre la vie en société. Cette voie a la préférence des Onirim.
- La *Voie naturelle des Sentiers sinueux* incite le Nephilim à connaître le monde. Tourné vers l'extérieur, il veut découvrir les mécanismes qui régissent la Terre pour mieux s'y fondre. Il s'intéresse aux découvertes scientifiques comme aux phénomènes magiques tels que les Plexus, les Nexus, la naissance d'un effet-Dragon... Cette voie a la préférence des Faerim.
- La *Voie tortueuse du Labyrinthe schématique* encourage le Nephilim à trouver son chemin grâce au savoir occulte. Solitaire et méditatif, il se consacre à l'apprentissage spirituel et intellectuel et explore les édifices de la pensée des Immortels et des humains. C'est un excellent archiviste qui préfère chercher avant

FOCUS

Les focus sont des supports magiques sur lesquels des connaissances ésotériques ont été inscrites. Les plus courants permettent de reconstruire des sorts à partir de la description d'un mode opératoire. Les focus peuvent prendre toutes sortes de formes. La plupart du temps, il s'agit de livres mais il en existe dissimulés dans des mélodies, des tableaux, des sculptures... Ce sont souvent des objets uniques. Étant magique, un focus est toujours détectable par la vision-Ka.

Les focus qui contiennent une description d'un sort permettent à un Nephilim, une fois les recherches nécessaires effectuées, de lancer ce sort même s'il ne possède pas les domaines qui lui sont associés. Il doit toutefois être au moins Apprenti du Cercle auquel le sort appartient. Chaque fois qu'il veut lancer un sort déchiffré dans un focus, il doit pouvoir consulter ce focus. Il n'a alors qu'à suivre la procédure habituelle de lancement du sort.

Pour déchiffrer un sort inscrit dans un focus, le Nephilim doit tout d'abord posséder une aptitude qui lui permette de comprendre le code qui le protège. Pour un texte écrit, il s'agit souvent d'une langue, mais de nombreux focus dissimulent des sorts de façon plus exotique. Une aptitude en Musique permet de déceler un sort caché dans une mélodie, une aptitude en Peinture ou en Photographie permet d'en trouver un dans un tableau, etc. Le MJ valide la pertinence de l'aptitude proposée. Le Nephilim doit ensuite effectuer un test d'Intellect pour réussir effectivement à déchiffrer le sort. La difficulté de ce test varie en fonction du Cercle du sort : il est facile pour un sort du premier Cercle, moyen pour un sort du deuxième et difficile pour un sort du troisième. De plus, le degré d'initiation du Nephilim dans le Cercle en question influe sur ses chances de réussite : un Compagnon bénéficie de FA + 1 et un Maître d'un FA + 2. Une journée d'étude est nécessaire pour chaque test effectué. Une fois qu'un Nephilim a déchiffré un sort contenu dans un focus, il peut aussi utiliser celui-ci pour acquérir les domaines auxquels appartient ce sort et pour graver définitivement le sort dans son Pentacle (comme expliqué dans le Codex de l'Agartha*).*

Si j'étais le temps de la beauté magique, je serais *Circé* de John William Waterhouse

LANCER UN SORT

1. Déterminer le Ka-élément utilisé pour lancer le sort.
2. Modifier la valeur de ce Ka-élément en fonction du Cercle du sort.
3. Déterminer le FR du sort en fonction du niveau d'initiation du Nephilim dans le Cercle auquel il appartient.
4. Modifier ce FR en fonction de l'éphéméride.
5. Consulter la table de Pythagore ou multiplier le Ka-élément modifié par le FR pour obtenir le seuil de réussite du sort.
6. Le joueur lance les dés et doit obtenir un résultat inférieur à ce seuil.

de se jeter dans les embûches. Cette voie a la préférence des Eolim.

⅄ La *Voie axiale des Principes égarants* oriente le Nephilim vers l'action directe. Il se confronte aux vérités les plus crues et les plus cruelles pour trouver sa vérité. Il est prêt à user de tous les moyens car au bout du chemin, il découvrira un sens à son existence qui les justifiera tous. C'est un spécialiste de terrain qui sait s'entourer de compagnons fiables. Cette voie a la préférence des Pyrim.

⅄ La *Voie primitive de la Spirale d'élévation* jette le Nephilim sur le chemin de l'errance. Son parcours est ponctué de tentatives et d'erreurs, de joies et de déceptions. C'est un touche-à-tout de génie qui aime tout essayer. Léger et inconstant, il reste pourtant fidèle à sa nature et à ceux qu'il aime. Cette voie a la préférence des Hydrim.

Les **domaines associés à la Magie** sont les mêmes pour les trois Cercles et n'ont pas besoin d'être rachetés à chaque Cercle. Il s'agit de concepts symboliquement liés aux cinq Éléments. Les Codex contiennent la liste des domaines qui sont associés à leur Élément. Chaque Nephilim remplit sa propre **table analogique** au fur et à mesure qu'il développe de nouveaux domaines. Lorsqu'il accède au deuxième Cercle, le Mage choisit l'une des cinq voies de la Magie. Il doit impérativement acheter les domaines liés à cette voie, s'il ne les possède pas déjà, avant de pouvoir en acheter d'autres (cf. encadré).

Incanter

Tout sortilège peut être décrit par une phrase, que le joueur doit prononcer pour que son personnage lance le sortilège en question. Le Nephilim en est le sujet et le verbe dépend du Cercle du sortilège (percevoir pour le premier Cercle, manipuler pour le deuxième Cercle et maîtriser pour le troisième Cercle). Le ou les compléments du verbe sont la cible du sortilège et un nom qui décrit son effet. Les Codex contiennent de nombreux exemples par Ka-élément.

Si ce nom est issu de la table analogique, aucun problème particulier ne se pose et le FR du sortilège est calculé normalement. Mais s'il est absent, il faut le relier à un terme de la table par une chaîne analogique, grâce à une suite de mots. Le premier mot de cette suite appartient forcément à la table, et le dernier est le nom qu'on souhaite utiliser dans le sortilège.

Deux mots se suivant dans la chaîne sont analogiquement proches l'un de l'autre. On nomme étape analogique le passage d'un mot à l'autre. Plus la chaîne est longue, et donc plus elle comporte d'étapes, plus le sortilège est difficile à lancer.

Une chaîne analogique comporte au minimum une étape : on passe d'un mot de la table à un autre ne s'y trouvant pas. Elle peut comporter autant d'étapes que le joueur le désire. Chaque étape de la chaîne réduit le FR du sortilège de 1.

Le premier mot d'une chaîne, appartenant à la table analogique, définit l'Élément du sortilège.

Par exemple, si un Mage souhaite accélérer la montée de la mer pour qu'elle engloutisse ses ennemis Templiers, il doit manipuler le phénomène de « marée » – absent de la Table analogique. Il doit donc construire une chaîne analogique. Le Nephilim pourrait partir du mot « vague » présent dans la colonne de l'Eau, si ce domaine est noté sur sa fiche. Le sortilège serait donc un sort d'Eau. Une seule étape permet ensuite de passer de « vague » à « marée » car ces concepts sont proches. Cette chaîne comporte une seule étape analogique. Un sortilège qui l'utiliserait verrait donc son FR réduit de 1. D'un autre côté, un Mage ne possédant pas le domaine « vague » pourrait aussi décider de partir de « renouveau », présent dans la colonne du Feu. De « renouveau », il passerait à « cycle », puis de ce mot à « marée ». Le sortilège serait alors un sort de Feu et verrait son FR réduit de 2. **Il n'y a pas de règles pour décider de la validité d'une analogie si ce n'est celle de la sensibilité des joueurs.** Si une analogie est acceptée autour d'une table de jeu, le MJ doit la noter. Elle est désormais valable pour tous, PJ comme PNJ.

Dans la construction d'une telle chaîne, il est plus facile de partir du mot terminant celle-ci puis de remonter jusqu'à un mot de la table.

VOIES DE MAGIE ET DOMAINES ASSOCIÉS

⅄ Les domaines associés à la Voie du Dédale de l'Âme sont le miroir (Lune), la plénitude (Terre) et l'équilibre (Eau).

⅄ Les domaines associés à la Voie naturelle des Sentiers sinueux sont l'ordre (Terre), le renouveau (Feu) et le mystère (Lune).

⅄ Les domaines associés à la Voie tortueuse du Labyrinthe schématique sont la spiritualité (Air), l'artisanat (Feu) et le kaléidoscope (Eau).

⅄ Les domaines associés à la Voie axiale des Principes égarants sont le conflit (Feu), la solidité (Terre) et l'illumination (Air).

⅄ Les domaines associés à la Voie primitive de la Spirale d'élévation sont l'inconstance (Eau), la subjectivité (Lune) et la liberté (Air).

Les domaines associés à la Voie de magie suivie par un PJ doivent être soulignés sur sa feuille de Magie.

TABLE DES EFFETS DES SORTILÈGES

Cercle	Premier	Deuxième	Troisième		
Portée	Ka mètres	2 x Ka mètres	3 x Ka mètres	10 x Ka mètres	Ka kilomètres
Durée	Ka minutes	Ka heures	Ka jours	Ka mois	Ka années
Nombre de cibles	1	2	5	Ka personnes	une communauté

La durée nécessaire pour lancer un sortilège dépend de son Cercle : il faut une action pour lancer un sortilège du premier Cercle, une minute pour un sortilège du deuxième Cercle et une heure pour un sortilège du troisième Cercle.
On distingue deux types de sortilèges : les sortilèges dont l'effet s'applique sur une zone et les sortilèges ciblés.
Les sortilèges de zone appliquent leur effet dans toute la zone de portée du sortilège définie dans la Table des effets des sortilèges.
Les sortilèges ciblés appliquent leur effet sur une ou plusieurs cible(s) définie(s) par le Mage. Pour définir sa cible, il doit la percevoir par les sens de son simulacre, par la vision-Ka ou par un sortilège de premier Cercle.
La variété des effets potentiels des sortilèges est infinie. Toutefois, par défaut, ils partagent des paramètres qui dépendent essentiellement de leur Cercle. Ces paramètres sont :

- la portée maximale jusqu'à laquelle les effets du sortilège peuvent s'étendre ;
- la durée pendant laquelle les effets du sortilège persistent ;
- le nombre de cibles que le sortilège peut affecter.

Par défaut, un sortilège du premier Cercle utilise les paramètres de la première colonne, un sortilège du deuxième Cercle ceux de la deuxième colonne et un sortilège du troisième Cercle ceux de la troisième colonne. Il est toutefois possible de renforcer un sortilège en pratiquant un rituel plus complexe que le strict nécessaire. Le rituel pratiqué pour utiliser un sort peut avoir jusqu'à trois dimensions :

- une formule prononcée en énochéen ;
- une gestuelle consistant à tracer des symboles occultes ;
- des composants liés au sort (en général l'un des objets associés à l'élément du sortilège dans la Table analogique).

Réciter une formule en énochéen est une condition nécessaire au lancement d'un sortilège. Chaque dimension supplémentaire qu'un Nephilim rajoute à un sortilège décale ses paramètres d'une colonne vers la droite.

Habitus

Bien que les Nephilim puissent inventer des sortilèges à volonté pour s'adapter à leur situation, ils ont souvent recours à certains d'entre eux, à tel point que ces sorts ont fini par prendre une forme fixe. Ces sorts sont moins souples, mais plus faciles à lancer que des sortilèges improvisés. Les Nephilim qui recherchent l'Agartha par la Magie les ont baptisés habitus. **La première étape de la chaîne analogique d'un habitus est « gratuite » : elle ne réduit pas le FR du sortilège.**
Tout sortilège formalisé sur un focus pour que des Nephilim puissent l'apprendre par l'étude est un habitus. Le Codex de chaque Élément décrit des habitus liés à cet Élément. Les habitus étant des formules figées, un joueur doit prononcer cette formule avec exactitude pour pouvoir lancer le sortilège et bénéficier de ses avantages.

LA KABBALE

Deuxième Science occulte découverte par les Nephilim, la Kabbale reste peut-être la plus difficile à appréhender. Les Kabbalistes ne sont pas des jeteurs de sorts. En effet, leur art consiste à invoquer des créatures venant de lieux appartenant à d'autres mondes élémentaires – distincts des Plans subtils qui naissent des émanations de Ka-Soleil des humains. Ces créatures sont magiques : elles sont animées par un Ka-élément. En invoquant ces êtres, le Kabbaliste s'inscrit progressivement dans l'un de ces mondes parallèles. Il est donc une sorte d'explorateur, d'ethnologue et de passeur. Les sorts de la Kabbale sont les invocations. Mais le but ultime n'est pas l'asservissement de ces créatures. En effet, la pratique de cette Science occulte vise à parcourir un cheminement initiatique, l'Arbre de Vie, composé de dix étapes, les sephiroth. Chaque sephirah représente une fraction du long voyage qui mènera le Kabbaliste au bout de sa quête : la découverte et l'appréhension de l'Unique, le principe singulier et universel qui gouverne le microcosme et le macrocosme.
Si l'essence même de la Kabbale peut paraître religieuse, en raison de la recherche de l'Unique vers laquelle elle est tournée, la réalité de sa pratique est tout autre. Le Kabbaliste entre en communication avec des créatures douées d'intelligence. De ce fait, ce contact passe souvent par une négociation ou une démonstration de force, et l'attitude du Kabbaliste vis-à-vis de la créature détermine la façon dont celle-ci se comportera avec lui à l'avenir.
C'est dans ses rapports avec les créatures de Kabbale que le Nephilim puise la Sapience et parcourt l'Arbre de Vie vers l'Agartha. La Kabbale est relation.

Les **domaines associés à la Kabbale** sont de deux sortes. Certains sont transversaux aux trois Cercles. Il s'agit des cinq mondes d'origine des créatures que le Kabbaliste peut invoquer : Aresh, Meborack, Pachad, Zakai et Sohar. Un de ces

mondes est présenté dans chacun des *Codex*. Un Kabbaliste peut acquérir autant de *mondes* de Kabbale qu'il le veut au premier Cercle, mais il ne peut en associer qu'un seul à son deuxième Cercle (et par la suite au troisième). Les autres sont associés à un Cercle précis : il s'agit des dix *sephiroth*. Chaque Nephilim décrit son propre parcours symbolique que l'on nomme Arbre de vie au fur et à mesure qu'il acquiert de nouveaux domaines.

Au premier Cercle, les *Sceaux*, les Nephilim apprennent à maîtriser les quatre sephiroth suivantes :

- *Malkut* se trouve à la base de l'Arbre de Vie. Initiant sous des auspices favorables la longue quête du Kabbaliste, Malkut gouverne les créatures dédiées à la protection physique.
- *Yesod* est la *sephirah* de l'instinct et de la réaction immédiate. Elle représente aussi pour les Kabbalistes la vivacité de l'esprit. Yesod gouverne des créatures parfois guerrières, souvent brutales, infligeant sans réfléchir des dommages à leurs adversaires.
- *Hod* est la *sephirah* de la psyché. Elle représente la structure de l'esprit, ainsi que ses relations avec l'univers des émotions et des rêves. Hod gouverne les créatures qui sont en prise avec les pensées, les ressentis et parfois même les souvenirs. Il faut être Compagnon du premier Cercle pour acquérir ce domaine.
- *Netzah* est la dernière *sephirah* du premier Cercle. Au carrefour de l'Arbre de Vie, elle symbolise pour les Kabbalistes le motif central de l'univers : celui de la vie, de la mort et de la renaissance. Netzah gouverne les créatures ayant trait à la vie, aux soins et à la mort. Il faut être Maître du premier Cercle pour acquérir ce domaine.

Au deuxième Cercle, les *Pentacles*, les Nephilim apprennent à maîtriser les trois sephiroth suivantes :

- *Tipheret* est la *sephirah* du soleil, cœur des transformations et des mutations. Elle représente la construction et la destruction, qui sont les deux faces d'une même médaille. Elle correspond aussi à la lumière et au déplacement. Tipheret gouverne les créatures ayant trait à l'invention, à l'élaboration, mais aussi à l'annihilation, ainsi que les créatures ayant quelques talents dans les déplacements rapides.
- *Geburah* est la *sephirah* de la quête du perfectionnement de soi et de la discipline. Elle gouverne les créatures ayant trait à l'amélioration physique ou mentale de l'individu. Il faut être Compagnon du deuxième Cercle pour acquérir ce domaine.
- *Chesed* est la *sephirah* de l'ordre et de la loi. Elle permet d'invoquer des créatures souvent puissantes et intelligentes. Ces entités se montrent volontiers guerrières, car le glaive est le prolongement de la loi. Il faut être Maître du deuxième Cercle pour acquérir ce domaine.

Au troisième Cercle, les *Clefs*, les Nephilim apprennent à maîtriser les sephiroth suivantes :

- *Binah* est la *sephirah* la plus crainte des Kabbalistes, celle des malédictions, métaphores de la colère divine s'abattant sur un individu.
- *Chokmah* est la *sephirah* de la tradition et des Sciences occultes. Les Kabbalistes l'appellent également le Grand-Père ou le Dévoreur d'enfants. Il faut être Compagnon du troisième Cercle pour acquérir ce domaine.
- *Kether* est la dernière *sephirah* et la plus mystérieuse. Appelée aussi la Couronne, c'est la sephirah des Agarthiens et des empereurs. Seul un Maître du troisième Cercle peut acquérir ce domaine.

Invoquer

Un Kabbaliste ne peut contrôler en même temps qu'un nombre d'invocations égal à sa valeur de Ka.
Le Kabbaliste fait appel à un pacte différent pour chaque créature qu'il invoque, mais certaines clauses sont identiques pour toutes les invocations d'un même Cercle d'initiation (sauf précision contraire dans la description de l'invocation). Il s'agit de la distance dont une créature est autorisée par son contrat à s'éloigner du Kabbaliste et de la durée qu'elle passera auprès de celui-ci à attendre sa mission avant de retourner dans son monde.

- Les créatures du premier Cercle ne peuvent s'éloigner de plus de 20 mètres du Kabbaliste et restent à son service pendant 3 heures.
- Les créatures du deuxième Cercle peuvent s'éloigner jusqu'à 1 kilomètre du Kabbaliste et restent à ses côtés jusqu'à la prochaine aube.
- Les créatures du troisième Cercle sont libres de leurs mouvements et peuvent rester auprès du Kabbaliste aussi longtemps qu'elles le désirent.

Les créatures invoquées se distinguent par leur visibilité aux yeux des tiers, leur attitude en cas d'échec du Kabbaliste et par leur autonomie par rapport à celui-ci en cas de réussite.

- Les créatures du premier Cercle sont visibles par toutes les créatures surnaturelles, tandis que les humains ne peuvent discerner que leur ombre. Elles sont incapables de faire preuve de quelque initiative que ce soit en dehors de leur fonction première. Si le Kabbaliste ne réussit pas à leur donner un ordre, elles restent figées dans leur pentacle pendant toute la durée de l'invocation.

ENTRE DEUX MONDES

Lorsqu'un Nephilim pénètre dans un monde de Kabbale, son simulacre ne le suit pas. Il sombre dans l'inconscience. Son rythme cardiaque ralentit et sa température corporelle baisse. Un médecin jugerait nécessaire une hospitalisation, bien que la vie du simulacre ne soit pas en danger.

- Les créatures du deuxième Cercle ne peuvent être perçues qu'en vision-Ka. Elles sont capables de s'adapter pour accomplir la mission qui leur a été confiée. Si le Kabbaliste ne réussit pas à passer un marché avec elles, elles se comportent de façon erratique et lui nuisent si elles en ont l'occasion – mais sans aller jusqu'à le mettre directement en danger.
- Les créatures du troisième Cercle peuvent être perçues en vision-Ka, mais elles peuvent aussi choisir de se révéler, même aux yeux mortels. Elles sont entièrement libres de leurs actions et lorsqu'elles acceptent de répondre à la requête du Kabbaliste, elles choisissent la façon dont elles l'exécutent. Si le Kabbaliste ne réussit pas à les convaincre, elles peuvent se retourner contre lui ou même tenter de l'emporter dans leur monde d'origine comme prisonnier...

Les créatures invoquées sont insensibles à tous les dégâts physiques. Les attaques élémentaires les affectent normalement. Elles effectuent toutes leurs actions en utilisant leur valeur de Ka comme caractéristique et peuvent subir autant de points de dégâts que cette valeur avant d'être bannies vers leur monde d'origine. En plus des compétences et aptitudes définies dans leur invocation, les créatures élémentaires bénéficient d'un FR + 1 pour toutes les compétences associées à leur élément (décrites dans les différents Codex).
Le Ka des créatures de Kabbale est indiqué entre parenthèses dans la description des invocations après leur monde d'origine.

Invocations

Pour invoquer une créature, un Kabbaliste doit exécuter un rituel, parfois complexe et souvent long s'il est rigoureusement réalisé. Dans un premier temps, le Kabbaliste doit dessiner au sol une figure géométrique et ésotérique que l'on nomme un sceau au premier Cercle, un pentacle au deuxième Cercle et une clef au troisième Cercle. Il en existe autant qu'il y a de créatures mais ces figures occultes sont toujours associées à un Cercle.
Le **temps du rituel d'invocation** correspond au temps nécessaire pour tracer le sceau et appeler la créature. Une invocation du premier Cercle dure un tour, une invocation du deuxième Cercle une minute et une invocation du troisième Cercle une heure. **Le joueur doit appeler la créature que son personnage invoque par son nom exact, sans quoi la formule échoue.** Son personnage obtient les noms des créatures au cours de recherches ésotériques (dans des livres, des légendes...) ou de la bouche d'autres créatures d'un même monde de Kabbale.
Lorsque celle-ci se manifeste, le Kabbaliste entre en communication avec elle. Il doit consacrer une action supplémentaire à négocier le service qu'il souhaite qu'elle lui rende, et c'est à l'issue de cette action qu'il effectue le test du Ka-élément correspondant à celui de la créature pour réussir ce sort. Si le jet est réussi, la créature obéit au Nephilim ou est du moins suffisamment bien disposée à son égard pour répondre à ses attentes. La négociation se déroule sur un plan différent de celui du Kabbaliste et le temps semble alors comme suspendu ; aussi longue que soit la discussion, elle ne « dure » qu'une seule action.

Il y a plusieurs façons d'obtenir les faveurs d'une créature de Kabbale. On peut lui promettre des cadeaux, des services, ou encore lui faire une brutale démonstration de force. Ce comportement du Kabbaliste détermine l'attitude de la créature à son égard. Si le Nephilim montre du respect à la créature, celle-ci se comporte comme un allié tentant de l'aider au mieux sans toutefois prendre de risques trop importants. Si au contraire il affirme sa supériorité, il fait de la créature son féal, obéissant mais peu zélé.

L'ALCHIMIE

L'Alchimie est née des mains enchanteresses de cinq Nephilim pour le moins étranges. L'histoire de l'Alchimie, et finalement l'Alchimie elle-même, est indissociable des cinq mystérieux membres du *Glorieux Alliage*. Les sorts de l'Alchimie sont des **formules.**
L'Alchimie est la troisième Science occulte des Nephilim, et pour certains la plus perfectionnée. Elle consiste en la transmutation des matériaux, c'est-à-dire la révélation du Ka latent, enfermé au cœur de la matière, appelé aussi *Ka résiduel*. Cette transmutation permet de changer la matière en *substance* alchimique.
Pour ce faire, l'Alchimiste met en œuvre plusieurs procédés, et plusieurs acteurs magiques. Ainsi, il utilise son Pentacle, mais surtout un ensemble d'artifices assemblés dans son laboratoire. Et c'est là que réside toute l'essence de l'Alchimie. Le laboratoire est une extension artificielle du Nephilim qu'il utilise pour percer les mystères de la matière et s'en rendre maître. Il n'est pas fabriqué au hasard, ni fondé sur un modèle fermé et préétabli. Le laboratoire d'un Alchimiste constitue une partie de son être. C'est ainsi que le sens profond de la troisième Science occulte est révélé : l'Alchimie est construction.

L'Alchimiste utilise les Ka-éléments sous une forme particulière, celle de la matière transmutée en substances. Ces substances sont au nombre de cinq :

- Le *Métal* représente magiquement l'état solide de la matière. Il semble la plupart du temps lourd et se présente sous forme de billes. Il est créé dans la *forge*, une construction de pierre faite pour supporter les chaleurs les plus extrêmes.
- La *Vapeur* s'apparente à l'état gazeux de la matière. Elle n'est jamais fixe et semble toujours se balancer et tourner sur elle-même, tout en gardant une certaine unité. Elle est créée dans la *cornue*, un vase au long col dans lequel la matière est portée à ébullition.
- L'*Ambre* est l'état cristallin de la matière. Il se présente sous la forme d'un objet dur et translucide de forme ovoïde, de couleur variable, parcouru d'irisations mouvantes. Fragile, il se brise comme du cristal en tombant d'une faible hauteur. Il est créée dans le *creuset*, lourde pierre dans laquelle on a sculpté une matrice en forme d'œuf.

La *Poudre* est l'état pulvérisé de la matière. Elle semble parfois animée de courants, comme si une bête souterraine rôdait en ses tréfonds. Elle est créée dans l'*athanor*, qui ressemble beaucoup au creuset à ceci près qu'il peut être fermé par un couvercle d'argent.

La *Liqueur* est l'état liquide de la matière. Elle prend toujours la forme de son contenant un bref instant avant de tomber dans celui-ci, comme si elle pressentait la forme qu'on attend d'elle. Par la suite, elle fait apparaître des gouttes de condensation à l'extérieur du récipient. Elle est créée dans l'*alambic*, complexe structure de verre qui s'enroule sur elle-même en formant des anneaux.

Les **domaines associés à l'Alchimie** sont des substances des différents éléments.

Au premier Cercle, l'*Œuvre au Noir*, le Nephilim s'engage dans l'étude d'une ou plusieurs voies pour comprendre les secrets de la transmutation. La *Voie sèche* lui permet de créer le Métal et l'Ambre, la *Voie humide* étudie la Vapeur et la Liqueur, alors que la *Voie brève* s'intéresse à la Poudre. Il ne parvient pas encore à percevoir la singularité de l'Alchimie. Il associe chaque substance à un Élément et ne peut donc maîtriser que le Métal de Feu, la Vapeur d'Air, l'Ambre de Terre, la Poudre de Lune et la Liqueur d'Eau.

Ce n'est qu'au deuxième Cercle, l'*Œuvre au Blanc*, qu'il comprend que chaque Élément peut être transmuté en n'importe quelle substance grâce aux cinq processus. Il peut désormais créer des Métaux de tous les éléments grâce à la *Chrysopée*, des Ambres grâce à l'*Androgyne*, des Vapeurs grâce à l'*Alkaest*, des Liqueurs grâce au *Cinabre* et des Poudres grâce à l'*Escarboucle*. Outre les domaines acquis au premier Cercle qu'il n'a pas besoin de racheter, il peut désormais maîtriser des combinaisons d'une substance qu'il connaît déjà et d'un nouvel Élément.

3/ CRÉER SON NEPHILIM : LES SCIENCES OCCULTES

La troisième étape de la création d'un Nephilim consiste à définir sa maîtrise des Sciences occultes. Choisissez tout d'abord l'une des trois Sciences occultes, celle avec laquelle votre personnage aura le plus d'affinités et qu'il maîtrisera le mieux. Votre Nephilim possède la tradition correspondant au premier Cercle de cette Science occulte au niveau Maître et celle qui correspond à son deuxième Cercle au niveau Compagnon. À présent, vous devez déterminer les domaines de cette Science occulte qu'il maîtrise.

***S'il s'agit de la Magie**, choisissez tout d'abord la voie de Magie que suit votre Nephilim. Choisissez ensuite dix domaines dans la colonne de la table analogique associée à son Ka dominant, et cinq domaines dans chacune des colonnes associées à ses Ka-éléments neutres. N'oubliez pas que votre Nephilim doit obligatoirement connaître les domaines associés à sa voie de Magie (cf. p. 25) ! Pour finir, notez qu'il connaît tous les habitus des deux premiers Cercles associés à ces domaines.*

***S'il s'agit de la Kabbale**, choisissez trois mondes de Kabbale qui seront associés au premier Cercle, puis choisissez l'un des trois pour l'associer au deuxième Cercle. Notez de plus que votre Nephilim maîtrise les Sephiroth Malkut, Yesod, Hod, Netzah, Tipheret et Geburah. Il connaît toutes les invocations du premier Cercle des trois mondes choisis et toutes les invocations de Tipheret et Geburah du monde associé à son deuxième Cercle.*

***S'il s'agit de l'Alchimie**, choisissez trois substances d'Œuvre au Noir et trois substances d'Œuvre au Blanc. Votre Nephilim possède dans son laboratoire les outils nécessaires à la création de ces substances d'Œuvre au Noir. Déterminez la valeur de Ka de ces outils comme si vous procédiez à l'enchantement du laboratoire. De plus, votre Nephilim connaît toutes les formules associées aux substances qu'il maîtrise.*

Ensuite, choisissez à présent l'une des deux autres Sciences occultes. Votre Nephilim la pratique de façon moins assidue que la première mais en connaît tout de même les bases. Il possède la tradition correspondant au premier Cercle de cette Science occulte au niveau Maître. À présent, vous devez déterminer les domaines de cette Science occulte qu'il maîtrise.

***S'il s'agit de la Magie**, choisissez cinq domaines dans la colonne de la table analogique associée à son Ka dominant, et trois domaines dans chacune des colonnes associées à ses Ka-éléments neutres. De plus, notez qu'il connaît tous les habitus du premier Cercle associés à ces domaines.*

***S'il s'agit de la Kabbale**, choisissez deux mondes de Kabbale qui seront associés au premier Cercle. Notez de plus que votre Nephilim maîtrise les sephiroth Malkut, Yesod, Hod et Netzah. Il connaît toutes les invocations du premier Cercle des deux mondes choisis.*

***S'il s'agit de l'Alchimie**, choisissez deux substances d'Œuvre au Noir. Votre Nephilim possède dans son laboratoire les outils nécessaires à la création de ces substances d'Œuvre au Noir. Déterminez la valeur de Ka de ces outils comme si vous procédiez à l'enchantement du laboratoire. De plus, votre Nephilim connaît toutes les formules associées aux substances qu'il maîtrise.*

Chaque Cercle de Sciences occultes est également une tradition (cf. Le Codex de l'Air*). Il n'est pas nécessaire de reporter le niveau de ce Cercle dans la colonne des traditions sur la feuille de personnage.*
L'étape 4 de la création de votre personnage est en page 32.

Au troisième Cercle, le *Grand Œuvre*, les recherches du Nephilim se transforment en quête d'une *Materia Prima*, le produit ultime de l'un des cinq processus. Pour atteindre cette *Materia Prima*, il cesse de se concentrer sur les substances et doit apprendre à maîtriser les trois étapes définitives de la transformation de la matière : la Perfection, la Sublimation et la Transmutation.

Le laboratoire

La pratique de l'Alchimie passe par la construction d'un système de liaisons magiques : le laboratoire. Un laboratoire est un ensemble d'outils magiques permettant de faire apparaître les Métaux, les Vapeurs, les Ambres, les Poudres et les Liqueurs. Mais pour pouvoir être utilisés, ces outils doivent être construits et enchantés selon une méthode bien particulière.

Dans un premier temps, l'Alchimiste doit fabriquer lui-même la partie physique de ses outils alchimiques. Cette construction prend en général deux ou trois jours pour chaque outil que l'Alchimiste est capable d'utiliser (parce qu'il possède un domaine correspondant à une substance produite grâce à cet outil). Dans un deuxième temps, l'Alchimiste doit enchanter tous les outils du laboratoire. Pour ce faire, il doit lui transmettre du Ka préalablement stocké dans sa Stase. Chaque charge dépensée ajoute au Ka d'un outil un nombre de points égal au plus haut Cercle d'Alchimie qu'il maîtrise. Un outil peut recevoir du Ka de tous les éléments, mais aucun outil ne peut posséder un Ka plus élevé que le Ka dominant du Nephilim.

Plus l'Alchimiste transmet du Ka à ses outils, plus ils sont puissants. En effet, la quantité d'énergie magique incorporée dans chaque outil détermine l'efficacité des formules qui sont produites grâce à eux. Et plus cette quantité est élevée, plus l'Alchimiste a de facilités pour réussir une Formule, car **les tests d'Alchimie sont réalisés avec le Ka de l'outil approprié du laboratoire** et non les Ka-éléments du Nephilim.

Le laboratoire est lié à l'Alchimiste par l'entremise des Ka-éléments qu'il a reçus. Or, comme ces Ka-éléments ont séjourné dans la Stase du Nephilim, ils unissent de façon inextricable le laboratoire à son créateur. En construisant un laboratoire, l'Immortel donne naissance à un être alchimique composé de son Pentacle, de sa Stase et de son laboratoire. Détruire le laboratoire ou une partie du laboratoire, c'est amputer cet être.

Lorsqu'un outil alchimique est détruit, toutes les substances qui y ont été produites perdent instantanément leur efficacité. L'Alchimiste subit alors un choc profond. Il est anéanti pendant trois jours au cours desquels il ne peut entreprendre aucune action alchimique, y compris la reconstruction de l'outil détruit. Remplacer un outil, en ajouter un nouveau ou tout simplement renforcer les outils existants exige de réenchanter tout le laboratoire pour créer un nouveau lien. Il est en revanche possible de renforcer la valeur de Ka d'outils existants sans réenchanter le laboratoire entier. La procédure correspondante est décrite dans *Le Codex de l'Agartha*.

Formules

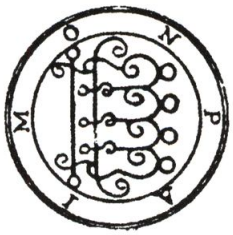
Pour exercer son art, l'Alchimiste doit utiliser des formules. Chaque formule permet de créer une substance, qui contient le principe magique efficace nécessaire au sort. Même au sein d'un Cercle donné, la complexité des formules varie grandement, et la tradition impose à ses pratiquants une progression stricte. Les formules d'Alchimie peuvent donc se voir associer un niveau d'initiation pré-requis : certaines ne sont accessibles qu'aux Compagnons du Cercle auquel elles appartiennent, et d'autres sont le domaine exclusif des Maîtres.

La mise au point d'une formule se déroule en deux temps. L'Alchimiste produit dans son laboratoire la substance en appliquant une formule, puis il l'utilise au moment propice, la concluant ainsi. Il ne peut produire ses substances qu'un jour où les étoiles lui sont favorables. Autrement dit, les substances ne peuvent être produites que le jour de l'Élément concerné.

Aucun test n'est nécessaire. La réussite est automatique. L'opération nécessite toujours une heure de travail effectif pour chaque substance différente, mais le processus de création prend la journée entière. La quantité de doses d'une substance qu'un Alchimiste crée chaque jour dépend de son niveau d'initiation dans le Cercle correspondant. Un Apprenti ne produit qu'une seule dose d'une même substance par jour, un Compagnon en produit deux et un Maître trois.

Au moment où il souhaite lancer un sort, le Nephilim met en contact la cible de la formule et la substance. Le joueur doit annoncer quelle substance son personnage utilise et décrire l'action accomplie pour cela. La cible peut fort bien être l'Alchimiste lui-même. Conclure une formule prend autant d'actions que le Cercle de la formule. À l'issue de ces actions, **l'Alchimiste effectue un test du Ka de l'outil qui a servi à créer la substance plutôt que de son propre Ka-élément.**

Chaque formule alchimique est un sort entièrement codifié dont les effets sont immuables. Il n'y a donc aucun paramètre commun entre formules : la description de chacune précise tous ses effets.



LE MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN

« Connais-toi toi-même – et tu connaîtras l'Univers et les Dieux »

– Inscription du temple de Delphes

Le 22 février 2013
Quelques mots pour les incrédules

Toi qui me lis, sache que pour moi ce post est le dernier. Je viens de m'éveiller de ce que j'ai longtemps cru être un cauchemar, pour me rendre compte que la réalité est encore plus terrible que le pire des cauchemars.

Le monde n'est pas celui que tu crois : le monde dans lequel j'ai cru vivre pendant trente-deux ans est une illusion. Le véritable monde est celui qu'ils désignent comme « occulte », si bien occulté que ni toi ni moi n'avons rien vu pendant tout ce temps.

Si tu penses avoir affaire à un fou paranoïaque du genre de ceux qui hurlent dans le métro en dénonçant le complot du Grand Capital, tu te trompes et tu peux passer ton chemin. Je n'ai rien à gagner ici qu'à tenter de faire éclater la vérité avant de disparaître.

Notre monde abrite des créatures surnaturelles, terribles, grandioses et victimes à leur manière d'un impitoyable destin. On les nomme Nephilim. L'un d'entre eux réside dans mon corps et seule la mort pourra m'en délivrer. J'ai vécu possédé par cet être pendant treize ans.

Ces Nephilim ne sont pas solitaires : ils tendent à se regrouper en sectes mystiques, qu'ils nomment « Arcanes Majeurs ». Ces Arcanes Majeurs constituent des refuges, des façons de concevoir l'existence mais aussi des quêtes mystiques. Comme les Lames du Tarot, auxquelles elles ont donné naissance, elles sont au nombre de vingt-deux. Bien évidemment, vingt-deux sectes aussi différentes que la Papesse ou le Diable ne pouvaient pas tomber d'accord sur les buts que doivent atteindre les Nephilim, ni sur les moyens à employer pour atteindre ces buts. Toutefois, depuis peu, ces vingt-deux Arcanes Majeurs ont retrouvé leur fondateur, le pharaon Akhenaton, qui tente de les accorder sur quelques grandes lignes.

Ces Nephilim ont des alliés humains, ou plutôt presque humains : mortels comme des humains, ils vivent dans l'errance, possèdent d'étranges pouvoirs et servent Akhenaton, ses Arcanes Majeurs et plus généralement tout Nephilim dans le besoin. Ils portent beaucoup de noms : Roms, Tziganes, Mannush, Gitans, Gypsies mais on les nomme plus simplement Bohémiens. Leur soif de liberté n'a d'égale que leur mauvaise réputation et le traitement parfois indigne que leurs ennemis, parfois déguisés sous le masque des États nationaux, leur font subir.

Car les ennemis des Nephilim sont nombreux, et ils ne sont pas plus dignes de confiance, hélas, que les créatures qu'ils poursuivent.

En effet, dans les ombres de la Lune qu'ils nomment Lune Noire, se tapissent leurs cousins Selenim. Ces derniers ont des rapports très divers avec les Nephilim : certains leur sont franchement hostiles, d'autres pactisent avec eux, quelques-uns sont leurs amis. Toutefois, beaucoup de Nephilim craignent ces encombrants cousins car ils seraient en quelque sorte « contagieux ».
Bien évidemment, ces Selenim possèdent également leurs groupuscules et leurs sectes. En effet, l'Arcane Majeur nommé la Mort, rebaptisée la Renaissance depuis le retour d'Akhenaton, et portant le funeste nombre treize, leur est consacré. Outre sa mission de conservation et d'approfondissement des connaissances sur la Lune Noire, l'Arcane XIII tente de s'opposer au Culte de Lilith, l'autre groupuscule incontournable des Selenim portant le nom de sa fondatrice qui passa en son temps pour une divinité babylonienne. Outre leurs recherches et collectes d'informations occultes et magiques, le Culte de Lilith a longtemps constitué le bastion de ralliement des Selenim qui, par leur caractère mélancolique et leur nature vampirique – les Selenim se repaissent des émotions humaines – tendent à rester solitaires. Le Culte de Lilith tend également à agrandir les rangs des Selenim en convertissant de force des Nephilim imprudents capturés et sacrifiés à la Lune Noire. Ces pratiques, proches des sabbats de sorcières et des sacrifices humains satanistes expliquent les liens qu'a pu tisser le Culte avec certaines sectes humaines.

INITIÉS

Les Nephilim nomment ainsi les humains qui en savent autant qu'eux, ou presque. Les plus érudits et les plus entraînés de ces humains ont développé leur Ka-Soleil et sont familiers des Sciences occultes. C'est pourquoi certains imposent un FR -1 à tout sort qui les prendrait directement pour cible.

Mais l'horreur de mes révélations ne serait somme toute que surnaturelle si je m'arrêtais là. La vérité est autre : les hommes se mentent et certains ont étouffé leurs frères sous un voile de mensonges pour assurer leur propre domination sur le monde profane.
En effet, Nephilim, Bohémiens et Selenim sont combattus par des humains, comme toi et moi. Toutefois, ces humains n'ont pas jugé bon de mettre au jour cette vérité gênante et ont préféré garder leurs secrets bien enfouis afin de nous dominer.
En réaction contre les Nephilim et leurs Arcanes Majeurs, les humains se sont regroupés au fur et à mesure de l'histoire en quatre Arcanes mineurs qui ont quelques points communs. En effet, tous jalousent les Nephilim et leurs cousins Selenim, tous cherchent à changer l'ordre du monde en leur faveur et tous usent de la manipulation et du complot pour y parvenir.

Le premier d'entre eux remonte à l'Antiquité : il s'agit des Mystères, symbolisés par l'Épée. Connus dans le monde profane sous le nom de Mystères d'Isis ou d'Éleusis, ils demeurent puissants aujourd'hui encore car ils maîtrisent nombre de savoirs magiques antiques qui provoquent à la fois la curiosité et la peur chez les Nephilim. Leur but serait de délivrer leur prophète Prométhée des entrailles de la terre afin qu'il les guide jusqu'à la victoire finale.

Le deuxième appartient à notre histoire médiévale, bien que ses origines remontent à l'Antiquité égyptienne : il s'agit des fameux Templiers. Loin de n'être qu'un fantasme collectif entretenu par des groupuscules sectaires et la littérature de gare, les Templiers, symbolisés par le Bâton, constituent une force occulte importante - l'une de leurs organisations maîtrise le métal maudit appelé Orichalque qui peut blesser les Nephilim – et très impliquée dans le monde profane. J'ai déjà pu rencontrer certains de leurs séides, dissimulés derrière de longs manteaux noirs, une arme à feu au côté et l'air impassible.

Le troisième est également connu du monde profane, sous les traits de mouvements ésotériques, sectaires ou même désormais New Age : il s'agit des Rose+Croix, symbolisés par la Coupe. Leur origine m'échappe, comme elle échappe à de nombreux Nephilim. En effet, les R+C sont à la fois discrets, car ils se dissimulent derrière d'innombrables édifices de mensonges et de demi-vérités, et très dangereux car ils tentent de développer leur propre puissance, une puissance purement humaine basée sur le pouvoir du Soleil. Toutefois, le partage et la diffusion de la connaissance ne font pas partie de leur programme : les R+C pratiquent un élitisme écœurant qui leur permet de dominer le reste de l'espèce humaine, leur propre espèce.

On raconte qu'une quatrième puissance est à l'œuvre dans les coulisses de notre monde : j'ignore sa date de naissance et je n'ai jamais rencontré l'un de ses membres, ou du moins je le pense. On la nomme Synarchie et on la représente sous le symbole du Denier. Certains disent que ce symbole marque sa prégnance dans le monde profane financier. D'autres murmurent qu'elle est vouée à la stabilisation du monde et travaille à la grande équation qui permettrait de le comprendre, dans un acte d'absolu déterminisme. Beaucoup parlent, peu savent.

Enfin, mon tableau ne serait pas complet si je n'évoquais pas le 666 dont l'ombre, qui prend la forme d'un être nommé Mu ou de son serviteur le Dévoreur, menace le monde.
Car tous ces acteurs du grand complot occulte, crispés sur leurs secrets immémoriaux, ont trouvé leur Némésis : le 666 est un groupuscule mal connu dont on parle beaucoup. Ses membres recherchent le chaos, l'Apocalypse et la fin de l'ordre Nephilim. À la place, ils veulent rétablir le règne de leur prophète, Mu, un être antédiluvien de Lune Noire. Et tous les moyens leur seront bons, de la contamination magique à la bombe nucléaire.

J'en ai déjà dit beaucoup. Je laisse les incrédules à leur incrédulité. J'espère que les autres oseront soulever le voile qui recouvre notre monde, le monde qu'ils nomment « profane ».
Pour moi, il est trop tard. Lorsque tu auras lu ce post, je serai déjà mort.

4/ CRÉER SON NEPHILIM : LE SIMULACRE

La dernière étape de la création de votre Nephilim consiste à déterminer son simulacre, le corps qui sert de réceptacle à son essence élémentaire. Pour cela, choisissez simplement l'un des simulacres décrits dans le Codex de l'élément dominant de votre Nephilim. Puis reportez sur votre fiche de personnage ses caractéristiques, ses aptitudes, qu'il vous faut souligner pour les distinguer de celles des époques passées, et ses possessions, sans oublier de cocher ses compétences.
Noircissez les cases de sa ligne de vie en partant de la droite afin qu'il ne reste qu'un nombre de cases disponibles égal à la Vigueur du simulacre. (Les valeurs marquées d'un trait ou d'une croix en cours de jeu seront celles qui correspondent à une Ombre sur un test.)
Votre personnage est terminé, prêt à reprendre sa quête de l'Agartha !

CODEX DE L'AGARTHA

LES MONDES INVISIBLES

Il existe d'autres mondes engendrés par les rêves et les espoirs des hommes, leurs cauchemars et leurs désillusions. Ces Plans subtils sont au-delà de la Terre, dans les champs magiques. Les uns, lumineux ou solaires, sont appelés Akasha. Les autres, plus sombres, car façonnés par l'Orichalque et le Ka-Lune Noire, sont les Anti-Terres. Ensemble, ils constituent ce que les Nephilim nomment l'Astral. Il y aurait tant à dire à leur sujet qu'une encyclopédie pourrait leur être consacrée par bon nombre d'Arcanes Majeurs. Certains éléments de réponses se trouvent dans un manuscrit anonyme des années 1930, dont beaucoup d'initiés ont eu vent et qu'ils recherchent activement : *le Voyage dans les Archipels pélasgiques.*

O QUI COELI TERRAEQUE SERENITAS

« Peut-être était-ce ma destinée que de quitter l'île de Délos, dans les Cyclades, et d'accompagner mon mentor Anaximandre à la recherche de son disciple Diotime. La nuit était tombée. Mes compagnons et moi étions réunis sur le site du sanctuaire d'Apollon.

La plupart de mes frères ne conçoit le Graal primordial que comme un vaste terrain de jeu, dans lequel les Plexus et les Nexus sont des bornes magiques. Cette vision puérile et étriquée marque bien le traumatisme de la Chute et de l'incarnation. Nous avons oublié les temps primordiaux, lorsque nous ne faisions qu'un avec les champs magiques. Notre vision est désormais tronquée, amputée de sa partie la plus réceptive. Comme si aujourd'hui tout n'était qu'une simple palette de couleurs… Mais les champs magiques sont bien plus que cela. Il y a des milliers de nuances, de reflets, de chatoiements, d'éclats et d'intensités. Mon Pentacle garde encore une image fugace de cette magnificence qu'il retrouve au cœur d'un Nexus. »

LES RIVES D'HYPÉRION

« Nous étions prêts à faire ce voyage périlleux. L'ambroisie agissait comme le pharmakon *idéal pour endormir la conscience du simulacre et nous transporter dans l'Akasha d'Hypérion, plus connu sous le nom de Jardin des Hespérides. Il s'agissait d'un Akasha des Rives, appartenant à la première strate des Akasha. Les Rives sont les plus proches de la réalité profane et les seuls Akasha à avoir des portes permanentes sur la Terre. Hypérion était la première étape de notre odyssée dans les Plans subtils.*

Tandis que le psychisme de mon simulacre s'endormait, je sentais son esprit lutter, crier puis s'enfoncer profondément dans le rêve.

Le voyage était dangereux et contraire aux pratiques des voyages physiques, car les risques de rejet étaient élevés. Mais il n'y avait pas d'autre moyen d'accéder au Jardin des Hespérides et de tromper la vigilance de Ladon. Existait-il seulement des portes physiques pour accéder en Hypérion ? Nous commencions à entendre le chant envoûtant des nymphes...

Libérés de nos simulacres qui somnolaient là où nous les avions laissés, nos alter ego *astraux marchaient péniblement tous les quatre sur un grand pré verdoyant, aveuglés par la lumière étincelante de deux soleils qui irradiaient la nuée. Je n'avais jamais*

Arthur Rackham, illustration pour *Peter Pan* de James Barrie (© The Scriptorium)

rien vu de si beau. Le Jardin des Hespérides était un labyrinthe végétal fabuleux : tout autour de nous s'étendaient des fantastiques et gigantesques arbres, des fougères multicolores et des fleurs exotiques qui parfumaient l'air d'odeurs de lavande, d'orchidée et de rose. Le temps se dilatait et s'accélérait à mesure que nous pénétrions la prairie sans fin. Nous traversâmes une savane mordorée et nous nous enfonçâmes enfin dans une jungle épaisse couleur de jade. La lumière scintillait difficilement au travers de l'épais rideau végétal. Nous fûmes très rapidement abordés par une pénombre de plus en plus opaque.

Un clappement d'ailes puissant nous alerta. Je levai les yeux vers le ciel et observai, pétrifié par la peur, la silhouette majestueuse du gardien du Jardin des Hespérides. Ladon, ce DraKaOn à cent têtes, survolait lentement le jardin dans une ronde sans fin.

Encore aujourd'hui, les DraKaOn mènent une existence alternant profond sommeil et éveil troublé par de nombreuses crises qui agitent leur Souffle et produisent des effets-Dragon. Ils causent des altérations irréversibles de Pentacles pour les Nephilim. Les êtres humains qui vivent dans les régions influencées par un DraKaOn s'organisent généralement en culte autour de sa personne qu'ils vénèrent comme une divinité ancienne. Ils développent leur propre croyance et des liturgies cruelles ou macabres. Les effets-Dragon, quant à eux, sont une représentation symbolique des champs magiques dont ils proviennent. Ils émanent souvent directement de DraKaOn plus puissants. Contrairement aux Nephilim, les effets-Dragon ne s'incarnent pas dans des simulacres. Leur nature magique les oblige à trouver des Plexus ou des Nexus où ils peuvent se ressourcer et ainsi éviter la dissolution dans les champs magiques. La naissance imprévisible des effets-Dragon est un phénomène aussi mystérieux que l'origine des Kaïm.

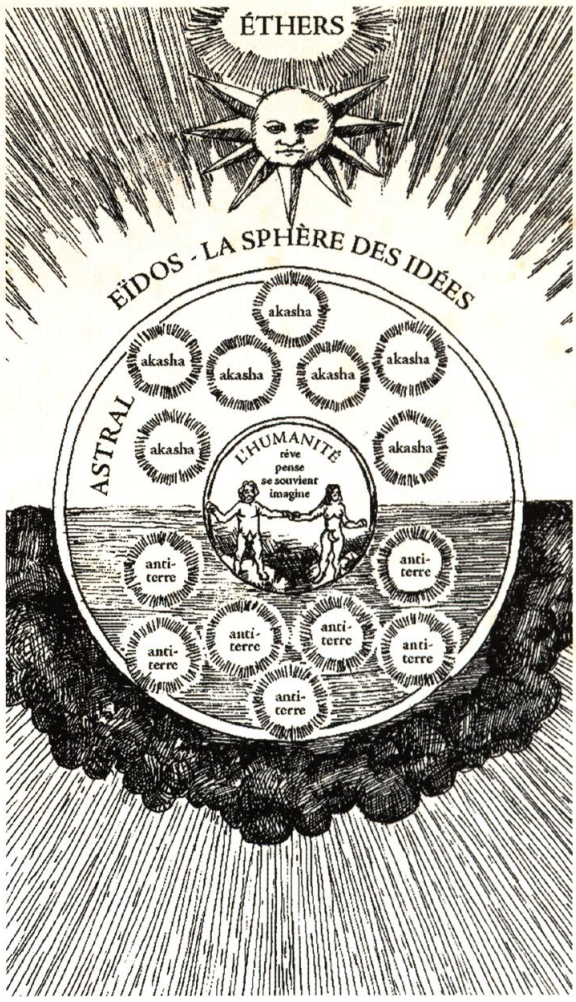
Heureusement que l'ambroisie nous rendait invisibles à la présence de Ladon. Nous hâtâmes le pas pour déboucher sur une immense clairière au centre de laquelle se tenait un baobab millénaire. Le sol était jonché de grosses pommes d'or. Nous goûtions aux fruits gorgés de sapience pendant que, tout en jouissant de cette nourriture céleste, mon compagnon Alchimiste Pausanias commençait à construire une nef d'airain pour traverser l'Akasha des Rives. Il utilisa quelques pépins de pommes d'or qu'il mélangea à différents types de sels. À peine la nef construite, nous quittâmes la clairière à bord du vaisseau qui s'élança sur l'océan de verdure.

La nef s'engagea dans un large fleuve couleur cobalt qui se jetait sur une vaste mer intérieure. À plusieurs reprises, il nous sembla apercevoir la silhouette de monstres marins sous les flots. Entée D'Orion m'avait raconté l'existence de créatures constituées exclusivement de Ka-lune hantant les Akasha. Certains prétendent qu'il s'agit de Sauriens ayant survécu à la destruction de leur astre maudit, la Lune Noire. Ou bien s'agit-il de Chimères, ces êtres solaires, ces reflets de souvenirs, qui peuplent les Akasha ? Tandis que je m'interrogeais sur l'existence possible de telles "formes de vie", notre navire fut secoué par une forte tempête. Nous perdions le contrôle du bateau qui se dirigeait dans le gouffre d'un gigantesque maelström prêt à nous engloutir. Je criai à tue-tête lorsque Pausanias disparut en un instant, sans doute expulsé de son simulacre. »

LES AKASHA

Les Akasha sont un océan de territoires rêvés ou nés des souvenirs, alimentés par les sentiments de l'humanité. Chacun de ces Plans subtils est plus qu'un fragment d'univers. Il est une histoire, ou plutôt une bulle à la dérive dans l'Astral au sein de laquelle des histoires se répètent jusqu'à ce qu'un quêteur, Nephilim ou initié, à la recherche de réponses, s'y aventure. Ce chapitre est l'un de ces récits.

LES PLANS SUBTILS



ENTÉE D'ORION

Entée d'Orion n'a rien oublié de l'Atlantide. Il n'a jamais connu la Stase et vit la plupart du temps dans les Akasha. Il fait autorité parmi les Nephilim sur les questions concernant les rêves et les liens entre le Ka-Soleil, la Lune et la Lune Noire. Il a de nombreux alliés parmi les Nephilim (comme les Adoptés du Bateleur), les Selenim et les A+C. Ses seuls ennemis sont ceux qui s'abandonnent à l'intolérance vis-à-vis de ce qu'ils ne comprennent pas.

LES ÉCUMES DE KUBLA-KHAN

« Nous nous accrochions au pont du navire lorsque je vis apparaître, dans la main d'Anaximandre, une sphère d'ambre : il s'agissait d'une boussole akashique. Cet artefact se forme naturellement lorsqu'on atteint un Akasha des Écumes. Je sentis alors mon Ka vibrer et j'étais assailli de souvenirs traumatisants lorsqu'au même moment, les flots s'apaisèrent et l'on découvrit une mer étale sur laquelle dansaient des spectres de brume vaporeuse. Le navire avançait de lui-même vers le port majestueux de l'Akasha de Kubla-Khan, un Akasha des Écumes créé par l'esprit du poète Coleridge. Les Écumes sont le domaine du fantasme, de l'irréel et de la poésie débridée. Elles sont très éloignées de la réalité profane et forment un barrage pour atteindre les strates akashiques les plus reculées.

LES RÈGLES DES AKASHA

Un Plan subtil a une caractéristique, notée de 1 à 25, appelée la **Prégnance**. Plus cette valeur est élevée, plus le Plan subtil est éloigné de la Terre et donc proche de l'Eïdos. Les Akasha des **Rives** comme Hypérion ont une Prégnance comprise entre 5 et 15 ; les **Écumes** comme Kubla-Khan entre 10 et 20 ; et les **Archipels** comme Samsara entre 15 et 25. Par défaut, les **chimères** qui peuplent un Akasha ont des caractéristiques égales à la Prégnance des lieux et des aptitudes qui reflètent son époque d'origine.

Dans les Akasha, seule la Magie peut être utilisée, y compris par des humains initiés armés d'Homoncule. Les créatures de Kabbale invoquées préalablement peuvent cependant accompagner le Kabbaliste.

L'Orichalque corrompt les Akasha et menace leur stabilité si sa valeur est supérieure à la Prégnance du lieu. Le cas échéant, l'Akasha se désagrège en sa présence à la vitesse d'un feu de brousse.

Tout visiteur des Plans subtils développe naturellement un artefact de navigation, la **boussole akashique**, qui est liée au Pentacle du Nephilim ou au Ka-Soleil d'un initié humain. Elle ressemble à une sphère d'ambre en vision-Ka. Elle permet de localiser les seuils ou les portes entre les Plans subtils sur un test normal de Ka dominant. Pour pouvoir se déplacer d'un Plan subtil à un autre, les quêteurs construisent une Nef avec les matériaux trouvés sur place. Cet assemblage rituel est inné à tout visiteur. Une **Nef** trouve toujours le chemin vers un Plan subtil dont elle transporte un élément, comme un souvenir, une poignée de terre, etc. Dans le cas contraire, un test facile de Ka dominant pour une Rive, un test normal pour une Écume ou un test difficile pour un Archipel est nécessaire pour trouver une route dans l'Astral qui y conduit. Il est évidemment possible de rejoindre un Akasha en procédant par étapes, en faisant escale dans d'autres plans subtils.

Le paysage urbain qui se dessinait devant moi ressemblait à un gigantesque théâtre en gradins où s'étageaient des cascades de maisons blanches en terrasses et des casbahs agglutinées les unes aux autres. Les bâtisses semblaient se déverser dans la baie du port de Kubla-Khan, qui grouillait d'activité. Des silhouettes humaines de petite taille s'affairaient nerveusement autour des quais et transportaient des instruments de musique. Elles semblaient préparer une sorte de fête. Les rues tortueuses du port n'avaient aucune logique et menaient la plupart du temps vers des impasses ou des voies sans issue. Nous distinguions des cours fleuries, des sculptures baroques bizarres et des jardins à l'italienne. La ville s'étendait aussi bien horizontalement que verticalement. Au-dessus de nos têtes, nous pouvions voir un enchevêtrement invraisemblable de ponts qui reliaient des tours à des minarets, comme si les voies d'accès véritables se situaient en haut de la cité plutôt qu'en bas. Diotime avait-elle pu traverser cet Akasha ? J'avais l'impression d'évoluer au sein d'une gigantesque fourmilière. Nous déambulions dans ce dédale de rues étroites et sinueuses, lorsque nous arrivâmes devant l'entrée d'une grande place de forme elliptique. Au centre de la place se trouvait le long escalier d'une tour d'albâtre. Son architecture gothique était complexe et en parfaite contradiction avec le reste de la ville. Nous étions face à la tour de Xanadu. La place était étrangement déserte. Nous pénétrâmes dans l'immense salle de réception de la tour où nous rencontrâmes Coleridge, affalé paresseusement sur un trône d'or et fumant le narguilé. La cité avait été créée de toutes pièces par l'imagination de ce poète opiomane, à la fois initié humain et haut-rêvant. Coleridge nous invita poliment autour de lui et engagea la conversation d'une voix lente, éraillée et fatiguée. Il ne se souvenait manifestement pas de Diotime. Il maugréait et accusait sa mémoire défaillante altérée par les effluves d'opium tout en récitant des vers de Hafez :

> "Je me tiens, les yeux ouverts, sur le seuil de ton désir.
> Dans l'attente d'un regard… mais, de moi, tu te retires."

Il nous offrit un objet d'art qiyasim qui, selon lui, aurait appartenu au poète persan rencontré lors d'un voyage dans l'Akasha des statues solaires. Il s'agissait d'une petite statuette d'ivoire représentant un serpent qui se mordait la queue ; un agalma *dont la reproduction devait servir de clé pour accéder à Samsara. Ganymède s'entretint longuement avec le poète sur les mystères du Ka-Soleil, siège des émotions et des actions humaines, que Coleridge identifiait au désir humain, le* conatus.

> "Le champ magique des humains est volonté d'agir et passions : désir de persévérer dans l'être. Le Ka-Soleil est la flamme de vie qui anime tout homme. On le trouve également sous la forme de l'instinct dans l'animal… De même que le Ka-Soleil est le mouvement aimanté vers le Soleil, de même, le désir est mouvement vers le Souverain Bien dont l'achèvement est l'Agartha."

Coleridge se perdait dans des considérations hermétiques sur les champs magiques et les Plans subtils. Je ne parvins pas à saisir toutes les subtilités de ses arguments. Il parlait des champs solaires et de ses rapports avec le Ka-Soleil et Akhenaton, le Rex Ka.

"Les champs solaires sont issus de Sol, le soleil, et non des planètes. Ils sont les champs les plus puissants mais aussi les plus mystérieux, car ils ne permettent aucune magie. Ils sont une source de pouvoir hors d'atteinte. Leur omniprésence sur Terre et dans les Akasha est telle qu'elle aveugle la vision-Ka des Nephilim. Ils sont donc invisibles, contrairement au Ka-Soleil qui apparaît sous l'aspect de taches dorées scintillantes. On parle de « tache aveugle » pour caractériser l'invisibilité des champs solaires. Ceux-ci obéissent à des lois propres et sont animés par l'Axis Terram, courant d'énergie issue directement du Soleil." »

L'ARCHIPEL DE SAMSARA

*« Après des heures de conversation, nous prîmes congé de notre hôte et nous quittâmes la salle du trône en direction du port. Au détour d'une ruelle sombre, Anaximandre laissa tomber la statuette d'ivoire, l'*agalma*, qui éclata en mille morceaux. La ville entière parut alors s'effondrer et se décomposer ! Avec quelle stupeur vis-je mon compagnon Ganymède se liquéfier et disparaître sous mes yeux ! En quelques secondes, je me retrouvai moi-même violemment projeté au milieu d'un désert avec mon mentor Anaximandre. Quel funeste présage cela annonçait-il ? Allions-nous disparaître comme Ganymède et redevenir poussière parmi la poussière ? N'étions-nous que les grains de sable d'un édifice dont nous ne comprenions pas l'étendue ? Surtout, où étions-nous à présent ? Anaximandre et moi-même, interloqués et choqués, nous observions longuement en nous tenant la main dans un réflexe stupide d'autoconservation.*

Après quelques instants, constatant que nous n'avions pas disparu dans le néant, nous nous mîmes en route dans le désert. Il n'y avait ni nef d'airain, ni boussole akashique pour nous guider. Le sable blanc était brûlant et un vent sec balayait le sol sous nos pas. Je ne saurais dire combien de temps nous marchâmes. Des heures, des jours, peut-être des siècles ? Arrivés au sommet d'une immense dune, le spectacle grandiose d'une cité du désert qui s'étirait à perte de vue nous saisit d'émerveillement : Samsara. J'étais à la fois épuisé et heureux ; mais je pus lire sur le visage de mon compagnon, au contraire, un sentiment d'abattement qui trahissait un profond désespoir. Samsara devait être une cité magnifique, luxueuse et raffinée. Or, face à nous s'étendaient des ruines désolées : des colonnes effondrées et des obélisques en morceaux. Les vestiges d'une ville abandonnée au milieu d'un désert sans fin. Dans cet endroit sans vie, quelle chance avions-nous de retrouver Diotime ?

Samsara n'était donc pas l'oasis que nous avions imaginée. Les chemins qui relient traditionnellement les Écumes aux Archipels sont les Voies fantomatiques. Mais ici, le cheminement avait été presque immédiat. Samsara appartenait sans conteste à la troisième strate akashique qui, dit-on, contiendrait des restes de l'Atlantide. Les Archipels sont les Akasha les plus riches, les plus structurés et les plus fascinants. Et il y avait quelque chose de sublime dans cette cité du désert, mélange d'architecture byzantine, égyptienne et arabe. Elle ressemblait à la fois à Samarkand, Persépolis et Palmyre. Mais elle avait été abandonnée par ceux qui l'avaient construite. On pouvait apercevoir des ziggourats colossales, des pyramides à la curieuse forme rhomboïdale et des palais antiques aux angles arrondis par l'érosion. Un édifice en particulier retenait notre attention. Une immense coupole noire, encastrée au milieu de colonnades en parfait état, scintillait d'une lumière sinistre. L'ensemble du site était construit dans une étrange pierre noire translucide. S'agissait-il de marbre noir, d'obsidienne, ou peut-être, qui sait, de Ka-Lune Noire ? Mes pensées se perdaient dans des conjectures sur le sens à accorder à cette ville et à ce curieux monument. Et si Coleridge avait raison ? Et si le Ka-Soleil n'était qu'une métaphore pour désigner le désir humain ? L'Agartha était-il inaccessible aux initiés humains ? Et si l'échec du Sentier d'Or s'expliquait par notre incompréhension du mystère du désir des hommes ? Car de quoi le désir est-il désir sinon de sa propre perte ? Mais alors, l'Agartha n'était-il qu'une quête vaine ? Je me remémorais les phrases du poète rencontré à Kubla-Khan au sujet du destin et du mektub, *cette fatalité que l'on ne pouvait nier, mais qu'il convenait d'aimer. S'agissait-il de l'*amor fati *dont il parlait ? »*

*« Nous nous approchâmes de l'étrange palais. Des sculptures en forme de serpents, similaires à l'*agalma *que nous avait confié le poète, semblaient garder l'édifice sans âge. Le sol de la cour d'argent était pavé de pierres précieuses dont j'ignorais la nature. Je me retournai pour interroger mon mentor, lorsqu'avec effroi, je fis face à un vieillard au visage flétri. Anaximandre vieillissait à vue d'œil et peinait à respirer. La cité lui pompait son énergie. Voyant Anaximandre s'effondrer, je paniquai et me mis à courir en direction du dôme noir situé à quelques mètres de moi. Le sol paraissait se déliter sous mes pieds. J'ouvris les portes grises du palais et m'enfonçai dans les ténèbres.*

Étais-je alors entré dans une autre strate akashique ? En Eïdos ou dans une Anti-Terre ? Sur le sol, curieusement, devant moi, je pouvais voir le corps de mes trois compagnons inanimés, Anaximandre, Ganymède, Pausanias, ainsi qu'un quatrième corps couché sur le côté. S'agissait-il de Diotime ? Les murs du bâtiment autour de moi semblaient avoir disparu. Je m'approchai du dernier corps pour l'examiner. Avec horreur, je reconnus le visage de mon simulacre et compris que j'avais moi-même été expulsé de son corps. »

DES HUMAINS DANS LES AKASHA

Les initiés des Arcanes mineurs, comme tous les humains, peuvent accéder aux Akasha en rêvant. Mais tandis qu'un profane s'égare le temps d'un songe, simple témoin de la vie d'un Plan subtil, les Compagnons et les Maîtres peuvent y agir, comme tout Nephilim. Mieux, certains Maîtres ont la capacité de s'y rendre physiquement. Évidemment, toute mort pour un tel visiteur est définitive. La perte de son Ka-Soleil en ces lieux n'est pas sans conséquence. Sa mémoire et tout ce qui constitue son Ka-Soleil se répandent dans l'Akasha et l'altèrent profondément, transformant à jamais le Plan subtil.

Le nouvel Akasha s'éloigne alors un peu plus de la Terre.

© Patrick Mallet

GLOSSAIRE

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

AGARTHA : état d'accomplissement spirituel, magique et matériel que recherchent tous les Nephilim.

AGARTHIEN : Nephilim doué d'une puissance physique et magique jusqu'alors inconnue, si ce n'est quand il était Kaïm.

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

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

ARCANE MAJEUR : sociétés secrètes des Nephilim, inspirées par Akhenaton.

ARCANE MINEUR : sociétés secrètes s'opposant aux Nephilim.

AR-KAÏM : espèce humaine magique légendaire douée d'une sensibilité aux Ka.

ASTRAL : espace rassemblant les Akasha.

ATHANOR CÉLESTE : terme désignant la Terre.

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

AXIS TERRAM : axe autour duquel gravitent et dérivent les Akasha depuis la Chute.

BOHEIM : culture et mythologie des Bohémiens.

BOUSSOLE AKASHIQUE : artefact de navigation dans les Akasha.

BRUME : essence magique invisible à la vision-Ka constituée de tous les Ka sauf l'Orichalque et le Ka-Lune Noire.

CHAMP MAGIQUE : énergie invisible et élémentaire transmise par les sept corps célestes influençant ou ayant influencé la Terre. Selon la position des astres, les champs magiques changent de lieu, de forme et de puissance.

CONJONCTION OU GRANDE CONJONCTION : position des étoiles favorable à un Élément.

DÉCHU : nom péjoratif pour désigner les Nephilim.

DRAKAON : Kaïm ou Nephilim que la Narcose ou le Khaïba a conduit à assumer la forme légendaire des dragons. Dépourvus de Pentacle, leurs Ka-éléments n'obéissent à aucun équilibre élémentaire. Leur taille et leurs pouvoirs sont incommensurables. Ils sont heureusement confinés sur le territoire qu'ils occupent appelé Souffle du Dragon ou Terre draconique.

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

EFFET JÉSUS : terme Nephilim désignant les réincarnations des Nephilim.

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

ÉNOCHÉEN : langue originelle des Nephilim, composée de vibrations des champs magiques.

ÉTHER : fluide d'Éléments purs sillonnant le cosmos, à l'origine de la création des étoiles et des planètes.

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

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

GRAAL PRIMORDIAL : la Terre pour les Nephilim.

HADÈS : monde souterrain où se trouve Orichalka.

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

HUMEUR : la personnalité d'un Nephilim.

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

Giuseppe Arcimboldo, *Le Bibliothécaire*

- **IZ :** courant cosmique qui rythme l'évolution de l'univers par son passage. Son souffle est à l'origine de la formation du Graal Primordial.
- **KA :** force vitale des êtres (humains, Nephilim, Selenim Ar-Kaïm...) ; c'est aussi leur sagesse et leur puissance magique.
- **KA-ÉLÉMENT OU ÉLÉMENT :** constituant magique des Nephilim.
- **KAÏM :** Nephilim des origines, avant la Chute de l'Atlantide et l'incarnation dans des simulacres.
- **KHAÏBA :** (signifie instincts) transformation néfaste du Ka du Nephilim qui le mène à la folie.
- **KLN :** abréviation du Ka Lune Noire, l'Élément des Selenim.
- **LIGNE LEY :** sillons tracés par le passage régulier des champs magiques qui peuvent être détectés en vision-Ka. Le maillage des Lignes Ley relie des lieux occultes entre eux. Par exemple, l'île de Délos (Omphalos de Terre) est reliée au mont Olympe (Omphalos d'Air).
- **MAUDIT :** Selenim ; nom et adjectif péjoratifs liés à la Lune Noire et aux Selenim.
- **MÉTAMORPHOSE :** changement physique que le Nephilim fait subir à son simulacre au niveau du visage, des mains, de la peau, de l'odeur, de la voix. Un ensemble cohérent évoquant un mythe est un Métamorphe.
- **MYSTE :** membre des Mystères.
- **MYSTÈRES :** (Arcane mineur de l'Épée) premières sociétés secrètes humaines, héritières de Prométhée et ayant régné durant l'Antiquité occulte.
- **NARCOSE :** état du Nephilim quand il est obligé de quitter son simulacre et qu'il ne peut pas réintégrer sa Stase ou un autre simulacre. Elle correspond à un coma profond.
- **NEF :** vaisseau permettant de naviguer à travers les Akasha sans devoir repasser par la Terre.
- **NEXUS :** croisement des cinq champs magiques.
- **OMBRE (OU SHOUÏT) :** état du Nephilim quand il a perdu le contrôle du corps humain dans lequel il s'incarne.
- **OMPHALOS :** lieu où s'est formé un plexus permanent et où se croisent les Lignes Ley. Ils sont aux plexus ce que les Lignes Ley sont aux champs magiques. Les Omphalos sont des lieux mythiques aussi bien chez les humains que les Nephilim.
- **ORICHALKA :** météorite d'Orichalque venue de Saturne qui tomba sur le monde dix millénaires avant notre ère.
- **ORICHALQUE :** champ magique apporté par la météorite Orichalka qui a la propriété de détruire tous les autres champs magiques, à l'exception de celui de Lune Noire et du Soleil.
- **PENTACLE :** combinaison des Ka-éléments déterminant le Nephilim ; nom du second Cercle de Kabbale.
- **PÉRÉGRINS D'ENTREMONDES :** fraternité d'Immortels versée dans l'exploration et l'étude des Plans subtils. Longtemps, elle ne compta que des Nephilim dans ses rangs, ce n'est plus le cas de nos jours.
- **PLANS SUBTILS :** mondes parallèles engendrés et alimentés par le Ka-Soleil des hommes. Ils n'existent que dans les champs magiques.
- **PLEXUS :** croisement de deux rayons du même champ magique.
- **ROSE+CROIX :** (Arcane mineur de la Coupe) société secrète développant des techniques psychiques pour une magie liée au Ka-Soleil. Ses véritables membres se nomment R+C. Les rosicruciens contemporains ne sont pas des R+C.
- **SAURIENS :** dinosaures conscients liés à la Lune et à la Lune Noire qui dominèrent la Terre avant les Nephilim et dont le prophète s'appelait Mu.
- **SELENIM :** être magique de Lune Noire qui vole le Ka-Soleil des humains.
- **SENTIER D'OR :** projet à l'origine de l'Atlantide qui conduisit au désastre les Nephilim.
- **SHOUÏT :** voir Ombre.
- **SILENCE FULIGINEUX :** période de grande confusion, juste après la Chute, durant laquelle les Nephilim ont dû apprendre à maîtriser leur simulacre.
- **SIMULACRE :** corps humain d'incarnation du Nephilim.
- **STASE :** artefact prison du Nephilim.
- **SYNARCHIE :** (Arcane mineur des Deniers) société secrète moderne cherchant le pouvoir matériel par la technoscience et des conspirations à l'échelle mondiale.
- **SYNARQUE :** membre de la Synarchie. Ce terme désigne aussi toute personne manipulée par la Synarchie pour la mise en application de ces projets – il s'écrit alors sans capitale : synarque.
- **TEMPLE (DE LA VIE) :** (Arcane mineur du Bâton) société secrète de chevalerie très violente contre les Nephilim, qui veut réaliser un Grand Plan.
- **TEMPLIER :** membre du Temple de la Vie.
- **VISION-KA :** perception Nephilim directe des champs magiques. Bien que relativement difficile à utiliser dans un simulacre, elle permet de percevoir sans avoir à passer par les sens du simulacre.

LE GRAND SECRET

Démocrition : *Salut à toi, ô excellent Socrate ! Me voilà revenu de mon périple initiatique. J'ai enfin trouvé ma voie et suis parvenu à manipuler l'Air ! Quel soulagement !*

Socrate : *Ô jeune Démocrition, te voilà bien enthousiaste ! Mais ne sais-tu pas que, pour toi, la véritable quête ne fait que commencer ? Les portes du sanctuaire du Grand Secret s'entrouvrent juste pour te livrer passage. Tu es désormais des nôtres, mais il te reste tellement de chemin à parcourir !*

Démocrition : *Ô merveilleux Socrate, je sais que de ta bouche, comme de l'antre de la Pythie, souffle la Vérité. J'ai confiance. Tu me guideras, tel le taon piquant le cheval et l'aiguillonnant dans la bonne direction. Je suis prêt. Je t'écoute.*

Socrate : *Démocrition, apprenti Magister, écoute donc mes paroles, car jamais la Vérité ne se répète.*
Tu vas apprendre à Maîtriser les Éléments, à créer, à détruire. C'est un grand pouvoir que te confie la Divinité : tu dois t'en montrer digne et ne pas l'utiliser à mauvais escient. Car ces pouvoirs nous égalent aux Dieux ! Mais cela, tu le sais, je ne vais pas le répéter.
Ce divin pouvoir, tu vas devoir t'en servir afin d'ériger dans les profondeurs des champs magiques un Royaume élémentaire. De ton âme il sera le reflet. Vers l'Agartha il sera ton phare.
Ce Royaume élémentaire sera pureté : il sera construit sur une parcelle magique purifiée des scories qui la souillent.
De ton âme il sera le reflet. De l'Atlantide il sera le souvenir.
Ce lieu mystique sera de grand pouvoir : tu pourras y user de Magie sans craindre les revers du destin. Ta puissance sera absolue, comme elle l'était à l'Origine. De ton âme ce lieu sera le reflet. De la Nouvelle Atlantide il sera un fragment.
À ton tour, tu vas pouvoir participer à notre Grand Secret : la Magie, alpha de la manipulation des champs magiques, est également l'oméga du Graal primordial. Notre but à tous est de restaurer la Terre Gaste, la Terre Dévastée, dans sa pureté et son intégrité originelles.
À présent, va ! Va méditer sur mes paroles, et reviens lorsqu'elles auront imprégné ton Être.

[Quelques pages plus loin]

Démocrition : *Ô excellent Socrate, serai-je le seul à pouvoir en profiter ?*

Socrate : *Jeune Démocrition, le Royaume est une construction élémentaire : en tant que telle, il est visible par notre Vision d'Étant et nous ne pouvons y circuler que sous notre forme naturelle et élémentaire, et non pas revêtus de ce costume de chair et de sang. Toutefois, qui voudra le pénétrer devra accomplir un acte particulier : réussir un exploit, résoudre une énigme, créer quelque chose de ses mains… Étrangement, ce n'est pas toi qui choisiras cette clef : elle naîtra spontanément de ton Royaume et en sera le reflet, comme si ce Royaume qui est ta création avait une volonté propre et une identité qui se choisira.*

[Quelques pages plus loin]

Démocrition : *Ô divin Socrate, j'ai médité, les yeux ouverts, pendant cinq jours et cinq nuits. J'ai rêvé des palais dont tu m'as*

Luciano Laurana, La Città ideale

parlé. J'ai habité en esprit les hauts portiques que tu m'as décrits. Je suis prêt. Comment dois-je procéder afin de participer, moi aussi, au Grand Secret ?

Socrate : *Démocrition, apprenti Magister, écoute donc mes paroles, car jamais la Vérité ne se répète.*

Afin de bâtir ton Royaume élémentaire, tu devras suivre et respecter huit étapes. Ces étapes sont autant de pierres nécessaires à sa construction : omets-en une, tout l'édifice s'écroulera dans le Chaos élémentaire.

La première étape est celle de la purification du Mage. Tu devras purifier chaque branche de ton Pentacle en détruisant les souillures qui en rongent l'intégrité. Tu redeviendras l'Être que tu étais originellement.

La deuxième étape consiste à trouver le site le plus approprié à la construction de ton Royaume. Ce lieu sera le reflet de ton Être et il te semblera le connaître depuis toujours.

La troisième étape est celle de la purification du site. Tu devras purifier le lieu que tu auras choisi en le rendant à sa nature originelle, élément par élément, en un rituel qui sera très proche de celui de la purification du pentacle.

À partir de la quatrième étape, tu commenceras à construire ton Royaume à proprement parler.

La quatrième étape est celle de la construction du Pilier. Ce Pilier ne sera pas physique : c'est ainsi que l'on nomme le Plexus soutenant le Royaume élémentaire. Il est le fondement, la base sans laquelle tu ne pourras rien construire. De plus, c'est de ce Plexus que tu tireras les champs magiques nécessaires à la création des autres principes.

La cinquième étape est celle de la création du Gardien. Il s'agit d'un effet-Dragon dont le rôle consistera à protéger ton Royaume, à en garder la porte et à en interdire l'accès aux indésirables. Toutefois, reste prudent, et ne tente pas d'en invoquer plusieurs : ils pourraient se liguer contre toi et s'approprier ton Royaume !

La sixième étape est celle de la construction du Portail. Il ne s'agit pas de l'entrée de ton Royaume mais bien d'un passage te permettant de le lier à n'importe quel lieu terrestre. Il te faudra choisir sa localisation avec soin : créer un Portail prend un jour entier et tu ne pourras jamais créer deux Portails simultanément. Ainsi, pour créer un nouveau Portail, il te faudra détruire le précédent. Toutefois, lorsque tu l'auras construit, son utilisation sera des plus simples : il te suffira de prononcer un mot choisi lors du rituel pour l'activer.

La septième étape est celle de l'aménagement de l'Ergasterion. Il s'agit d'un principe, représenté spatialement par un lieu du Royaume élémentaire, qui te permettra de lancer tes Sortilèges et de faire des expérimentations magiques. Il sera réservé à toi seul : nul autre que toi ne pourra en bénéficier. Tu devras l'aménager à ta convenance, y canaliser les champs magiques grâce à des signes et des symboles particuliers et y apporter les objets et artefacts nécessaires à tes recherches.

La huitième et dernière étape est celle de l'aménagement du Sanctuaire. Il est l'ultime principe de création du Royaume. Il te permettra de t'harmoniser avec l'environnement physique et naturel entourant ton Royaume et de t'en rendre maître. Toi seul pourras t'y rendre et toi seul pourras le contrôler. Lorsque tu auras fini de l'aménager, tu pourras sentir toute intrusion dans ton Royaume et, à partir de ton Sanctuaire, manipuler les puissances élémentaires pour repousser les intrus.

LE TEMPLE DE LA SAGESSE AÉRIENNE

Les Royaumes élémentaires de l'Air

Démocrition : *Dis-moi, ô divin Socrate, je suppose que tu as déjà construit ton Royaume. Je ne suis qu'un humble disciple, mais j'aimerais tellement que tu m'en parles et que tu me le décrives. Devant la tâche qui m'attend, un tel découragement me prend que je suis comme le marin perdu dans une tempête, avalé par les flots. Toutefois, au milieu de cette tourmente, ton exemple est pour moi un phare qui me guide vers la sûreté du littoral et de l'embarcadère.*

Socrate : *J'ai cette chance, ô enthousiaste Démocrition, d'avoir pu construire mon Royaume au-dessus de l'éternelle Athènes, ville des arts et de la philosophie, dont la sapience rayonnera sur les générations à venir. J'ai construit mon pilier sur l'Acropole, là où les vents viennent murmurer leurs secrets aux oreilles des promeneurs attentifs.*

L'Ergasterion est une bibliothèque emplie de rouleaux de papyrus, aux étiquettes rédigées dans toutes les langues du monde et aux rayonnages de cristal. Au fur et à mesure de mes études, des sentences s'inscrivent seules sur les murs, reflet subtil de mon esprit et de ma propre sapience.

Quant au Sanctuaire, c'est un temple de marbre blanc, dont la pureté éblouit le visiteur qui pose ses yeux sur lui pour la première fois. Ses fines colonnes et son fronton ont été comme ciselés par les mains les plus délicates. Il abrite une statue d'Athéna, la patronne de notre belle ville, transparente comme le plus pur cristal. Au pied de la statue se trouve mon modeste siège, d'où je peux guider mes amis et punir mes ennemis, à l'image du divin Zeus manieur de foudre.

Quant à mon Portail, je l'ai lié à la terre sacrée du sanctuaire de Delphes, lieu de savoir et de vérité où je suis toujours bien accueilli.

Voilà, Démocrition, tu sais maintenant quel est mon Royaume et tu peux désormais penser le tien à ta convenance.

Extrait d'un dialogue apocryphe de Platon nommé *Des Éléments*, 473c – 483e

CONSTRUCTION D'UN ROYAUME

Les sortilèges de construction du Royaume élémentaire ne sont pas ordinaires : ils ne peuvent être modifiés, ils ne requièrent pas de chaîne analogique et ils sont définitifs. Néanmoins, si le Mage connaît tous les domaines associés à sa Voie de magie, il bénéficie d'un FR + 1 pour les sortilèges de construction de son Royaume élémentaire. Contrairement aux autres sorts, la construction d'un Royaume élémentaire inscrit la Magie non plus dans le fugitif et le transitoire, mais bien dans l'éternité.

Purification du Pentacle

Verbe : Maîtriser **/ Niveau :** Maître **/ Élément :** Ka-élément purifié

Temps d'incantation : un jour

Ce sortilège permet au Mage de purifier ses Éléments de toutes les impuretés qu'ils recèlent. Il peut s'agir du Khaïba, du Ka-Lune Noire ou de n'importe quelle autre anomalie magique. Avant de poursuivre la construction de son Royaume, le Mage doit avoir purifié son Pentacle (voir ci-dessus). Le Pentacle du Nephilim ne peut plus développer de Narcose, de Khaïba ou toute autre affliction magique.

Purification du site

Verbe : Maîtriser **/ Niveau :** Maître **/ Élément :** Ka-élément purifié

Temps d'incantation : un jour

Ce sortilège permet au Mage de redonner au site de son futur Royaume sa pureté originelle.

Construction du Pilier

Verbe : Maîtriser **/ Niveau :** Maître **/ Élément :** Ka dominant du Mage

Temps d'incantation : une semaine, ou un jour en période de Grande Conjonction

Ce sortilège permet au Mage de construire les fondations de son Royaume. Le Pilier est un Plexus du Ka dominant du Mage et il correspond également à la Voie de magie suivie. Cette opération est définitive car changer l'élément du Plexus entraînerait l'effondrement du Royaume élémentaire. Ce Plexus est permanent et fonctionne comme n'importe quel Plexus : le Mage et ses compagnons peuvent s'en servir, de manière raisonnable, pour recharger leur Stase, libérer un Nephilim de la sienne ou guérir plus vite de leurs blessures magiques. Toutefois, si des Nephilim absorbent toute sa puissance sans lui laisser le temps de se régénérer, le Plexus s'effondre, et le Royaume s'effondre avec lui.

Naissance du Gardien

Verbe : Maîtriser **/ Niveau :** Maître **/ Élément :** Ka dominant du Mage

Temps d'incantation : une semaine, ou un jour en période de Grande Conjonction

Ce sortilège permet au Mage de créer l'effet-Dragon qui gardera son Royaume. Celui-ci sera du même Élément que le Plexus et que le Ka dominant du Mage. Sa puissance est de 25 et il maîtrise tous les sortilèges de son Élément possédés par son Maître.

Ouverture du Portail

Verbe : Maîtriser **/ Niveau :** Maître **/ Élément :** Ka dominant du Mage

Temps d'incantation : un jour

Ce sortilège permet au Mage d'ouvrir son Portail après avoir décidé de son emplacement et d'avoir bien défini le mot qui permettra de l'ouvrir. Quiconque utilise cette clef peut emprunter ce passage, dans un sens ou dans l'autre. 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.

Néantisation du Portail

Verbe : Maîtriser **/ Niveau :** Maître **/ Élément :** Ka-élément du Portail
Temps d'incantation : un jour

Ce sortilège permet de détruire un Portail et pas nécessairement le sien ! Pour ce faire, il faut lancer le sortilège dans le Royaume relié au Portail en question : être sur le lieu physique du Portail ne suffit pas. Pour connaître le Ka-élément du Portail, il suffit de l'observer en vision-Ka. La destruction d'un Portail peut avoir pour conséquence de retenir prisonnier un Nephilim dans son Royaume quelque temps car il est impossible de lancer ce sortilège depuis un Royaume clos.

Génération de l'Ergasterion

Verbe : Maîtriser **/ Niveau :** Maître **/ Élément :** Ka dominant du Mage
Temps d'incantation : une semaine, ou un jour en période de Grande Conjonction

Ce sortilège permet d'ériger l'Ergasterion, le cœur de son œuvre. Lorsqu'il lance un sortilège dans son Ergasterion, le Mage ne peut pas subir d'échec critique et il bénéficie toujours d'un FR + 1 pour lancer tous ses sorts.

Alpha de Sensation naturelle

Verbe : Percevoir **/ Niveau :** Maître
Élément : Ka-éléments choisis pour défendre le Royaume
Temps d'incantation : une semaine

Ce sortilège permet de projeter ses sens à travers les éléments naturels correspondant au Ka-élément choisi : la Terre permet de percevoir à travers les végétaux et les animaux, l'Air à travers les vents et les créatures intelligentes, l'Eau à travers l'eau et les courants, le Feu à travers toute manifestation ignée ou de sentiments passionnels comme l'amour, la colère, le désir, la Lune à travers toutes les choses ou toutes les créatures qui manifestent un don ou une attirance particulière pour la dissimulation, l'ambivalence, le chaos et la monstruosité. Il est possible de répéter plusieurs fois ce sortilège avec différents Ka-éléments afin d'étendre ses perceptions à différents aspects naturels. Toutefois, chaque Élément ajouté rend la construction de la Symbiose plus difficile, puisqu'il faut à chaque fois lancer le sortilège Oméga avec l'Élément choisi.

Oméga de Symbiose naturelle

Verbe : Maîtriser **/ Niveau :** Maître
Élément : Ka-éléments utilisés pour l'Alpha de Sensation naturelle
Temps d'incantation : une semaine, ou un jour en période de Grande Conjonction

Ce sortilège clôt la construction du Sanctuaire. Le Mage crée un lien symbiotique entre son Sanctuaire et son Pentacle : il peut ainsi maîtriser les éléments naturels choisis lors de l'Alpha de Sensation naturelle. En termes de règles, une fois l'Oméga de Symbiose naturelle achevé pour tous les Éléments choisis, le Mage n'a besoin d'effectuer aucun test pour maîtriser l'environnement naturel de son Royaume. Il peut donner un ordre par tour de jeu.

LA FORTERESSE DES PORTES DU DÉSERT

Les Royaumes élémentaires du Feu

Dans sa forteresse de granit et d'airain
Le Guerrier songeur au front vaste et pensif
Profite du répit don de ses ennemis

Sur son trône d'or pâle et de cuivre mêlés
Le Guerrier sans crainte sans remords sans regret
Attend l'œil aux aguets que l'Hydre se redresse

Dans ses vastes couloirs brûlent d'immenses torches
Les statues d'acier aux reflets argentés
Attendent ses ordres main crispée sur l'épée

Des geôles obscures hurlent les prisonniers
Soumis à la torture attendant le bourreau
Qui d'une main sûre leur ôtera la vie

Dans sa forteresse de granit et d'airain
Le Guerrier prudent armuré d'acier
Et le regard lointain attend ses ennemis

Anonyme, extrait des *Carmina Ignis*

LES CLEFS

La Kabbale permet d'atteindre l'illumination par la relation à autrui. L'enjeu des Clefs est l'exploration de ses mondes. Au seuil du troisième Cercle, le Kabbaliste doit rencontrer le Gardien du monde qu'il souhaite mieux connaître et créer un portail y menant.

Les Gardiens sont des créatures très puissantes. Ils connaissent parfaitement leur territoire magique. Ils aideront parfois le Kabbaliste dans son périple mais ils veilleront toujours à ce qu'il découvre la complexité et les subtilités de leur monde par lui-même, ou faciliteront les rencontres avec l'empereur des lieux. La relation qu'un Gardien et un Kabbaliste tisseront au fur et à mesure des voyages est la première étape permettant d'atteindre Kether.

La deuxième étape est la construction d'un seuil lors d'une Grande Conjonction de l'Élément du Gardien. Pour ce faire, le Kabbaliste doit l'invoquer là où il souhaite établir son portail. Il ne réussit qu'à la condition que le lieu évoque le monde de Kabbale. Il peut s'agir d'une arche, d'une porte ou plus symboliquement d'un tableau, de l'orée d'une forêt, de l'entrée d'une caverne, d'un feu qui sera toujours entretenu, etc. Cette invocation crée simultanément dans le monde de Kabbale une réplique de Ka de ce seuil.

Le Kabbaliste participe alors à un rituel complexe. En obéissant aux injonctions du Gardien (représenté par un test difficile de Ka dominant), il détermine une clef (mot, geste, chant...) qui lui permettra désormais de franchir son seuil vers le monde de Kabbale.

Tout Kabbaliste aux portes de l'Agartha doit avoir rencontré au moins une fois l'empereur de son monde et avoir obtenu de lui qu'il le reconnaisse comme un ami fidèle.

BINAH

Dworkin, Maître des infortunés de l'Hysope, de la lune et de l'absinthe

Pachad (21) / Binah / Lune

Dworkin est 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 peindre en quelques secondes le portrait d'une cible nommée par le Kabbaliste. 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. Elle peut voir tout ce qui se passe devant sa geôle et entendre tous les sons produits à proximité.

Voix rauques, les sœurs de vengeance vêtues d'épines

Zakaï (19) / Binah / Feu

Ces femmes aux traits ravagés par la douleur ont des vêtements en lambeaux. Leurs cheveux sont hérissés et clairsemés à force d'être arrachés par leurs ongles noirs et longs. Cette invocation doit être lancée à l'occasion de la mort violente d'un simulacre proche du Kabbaliste, dont le Nephilim n'a pas encore réintégré de Stase. Le Kabbaliste peut alors diriger les créatures sur le meurtrier, où qu'il se trouve. Le soir suivant l'invocation, l'assassin voit distinctement les Voix rauques arriver puis le tourmenter. Très vite, son équilibre mental vacille et il devient incapable de communiquer avec qui que ce soit. Les Voix rauques harcèlent le meurtrier à tout jamais – ou jusqu'à ce que le Nephilim qu'elles vengent ait réintégré sa Stase. La victime conservera des séquelles irréversibles de cette expérience (FR -1 sur ses tests d'Intellect ou de Présence désormais).

Gardiens vêtus d'arc-en-ciel, du vaisseau à distiller le sang

Meborack (19) / Binah / Air

Ces créatures de taille humaine aux couleurs chatoyantes dotées de têtes d'animaux ont le pouvoir de rendre vivant et intelligent un objet. Ce dernier développera un ego et des aptitudes permettant de favoriser les actions de son utilisateur. Les gardiens demandent un sacrifice de points de Ka, transmis à l'objet. Le premier point dote l'objet d'un Intellect de 1. Chaque point supplémentaire peut augmenter cette caractéristique ou doter l'objet d'une aptitude possédée par le Kabbaliste.

Armée des navires d'ambre, les Lampes de terreur

Aresh (23) / Binah / Feu

Une quinzaine de navires aux couleurs de feu apparaît dans le ciel pour livrer bataille. Chacun transporte un équipage de vingt Ministres implacables, Lampes vivantes de l'autel dissimulé (cf. *Le Codex du Feu*). L'armée suit les ordres du Kabbaliste en essayant de les accomplir de son mieux. Y avoir recours sans raison valable risque d'attirer les foudres de l'Arcane Majeur de la Justice ou du Souverain d'Aresh. Le bouleversement magique entraîné par l'apparition de cette armée trouble les Champs élémentaires environnants et toute utilisation des Sciences occultes subit un FR -1 pendant un an dans un rayon de 1 km.

Puissants Seraphim des palais des étoiles oubliées

Sohar (19) / Binah / Tous 19

Ces cinq oiseaux ont chacun la couleur d'un Élément et un majestueux ramage chatoyant. En déplaçant les courants magiques avec leur bec pendant près de cinq heures, ils tissent un Nexus qui restera en place pour les vingt prochaines heures.

CHOKMAH

Shaï-Hulud, le vent profond de Kesh

Pachad (23) / Chokmah / Feu

Shaï-Hulud est un ver géant de plus de cinquante mètres de long et haut de trois mètres. Sa gueule est criblée de plusieurs centaines de crocs – et ce jusqu'aux tréfonds du ver. 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 nécessairement la sienne ! Shaï-Hulud transfère alors les Terres rares qui sont l'essence d'une Stase d'un contenant à l'autre. Il n'accepte de faire cette opération qu'une seule fois par invocation.

VOYAGE DANS LES MONDES DE KABBALE

Un Kabbaliste peut permettre jusqu'à cinq autres Nephilim de l'accompagner dans le monde de Kabbale qu'il a choisi, même si ses compagnons n'ont aucune connaissance dans cette Science occulte. Pour ce faire, il doit prononcer leur nom lorsqu'ils franchissent le seuil.
Lors d'un tel voyage, le Kabbaliste est responsable des faits et gestes de ses compagnons. Le Gardien peut demander réparation en sacrifice de Ka d'éventuelles exactions commises dans le monde de Kabbale pour calmer le courroux de son empereur.

SEPHER HA BAHIR

Aurelius Dioclos, en grec et en latin, XIe siècle. Le Sepher Ha-Bahir est un lourd grimoire à la couverture de cuir craquelé difficilement fermé par une serrure menaçant de se rompre sous la pression des pages qu'il contient. Cette étude des textes apocryphes s'intéresse particulièrement à l'Apocalypse.

Pachad

- **Dworkin, Maître des infortunés de l'Hysope, de la lune et de l'absinthe – Lune**
- **Harabel, le Roi mendiant, Celui qui attend l'apocalypse – Tous**
- **Shaï-Hulud, le vent profond de Kesh – Feu**

Hugo van der Goes, grisaille du triptyque *Portinari*

SEPHER RAZIEL

Fraternité des Initiés de Mabon, en langue romane, XIIe siècle. L'ouvrage compile toutes les racines du mythe arthurien à travers de nombreuses civilisations, ainsi qu'une étude détaillée de l'ensemble des sources qui constituent la matière de Bretagne.

Zakaï

- Chêne-Mémoire qui brûle tel un Bûcher des Arrogances – **Terre**
- Eloath Daath, le Mystère des cinq Plaies, le Crâne, le Roi Pêcheur – **Tous**
- Voix rauques, les sœurs de vengeance vêtues d'épines – **Feu**

SEPHER YETSIAH

Auteur inconnu, en énochéen, période inconnue. Le Sepher Yetsiah est un ouvrage d'apparence extraordinaire. Malgré sa petite taille, il est très lourd et jamais personne n'a pu en déterminer le nombre de pages. C'est une véritable énigme occulte à laquelle de nombreux Kabbalistes se sont confrontés.

Aresh

- Armée des navires d'ambre, les Lampes de terreur – **Feu**
- Kamael, le démon des destructions, prince des Seraphim – **Air**
- Tsadael, Emblème du delta, le Guerrier suprême – **Tous**

Tzeboath le Clairvoyant

Sohar (22) / Chokmah / Terre

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 Akasha 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 Akasha lié à la région où il est appelé. Il peut aussi renseigner les Nephilim sur l'existence et la localisation d'autres Akasha.

Seigneur de la plaine de chrysolithe

Meborack (19) / Chokmah / Eau

Des pierres semblables à de grands menhirs d'or aux contours polis surgissent. Leurs faces sont réfléchissantes comme des miroirs. Le Kabbaliste qui a invoqué un Seigneur de la plaine peut lui demander une vision brève d'un événement futur très probable qui le concerne. Il peut tout percevoir de cette scène : sons, odeurs, etc. Attention ! Le test d'invocation est effectué par le MJ. Le résultat est tenu secret car, en cas d'échec, la vision est erronée.

Kamael, le démon des destructions, prince des Seraphim

Aresh (23) / Chokmah / Air

Kamael est un colosse bleu de dix mètres de haut, aux yeux rouges et aux jambes se terminant par des serres tranchantes. Il est entouré d'un grand nombre de serviteurs qui lui ressemblent, mais ils sont plus petits, munis d'ailes et armés de lances. Quand Kamael et son armée s'élèvent dans les airs, ils deviennent invisibles – sauf par la vision-Ka. Kamael peut déchaîner les plus violents typhons, ouragans et phénomènes aériens destructeurs. Ses serviteurs peuvent utiliser leurs lances et projeter sur le sol une pluie de foudre ravageuse, tuant instantanément tous ceux qui s'opposent à eux. Kamael est habité par une grande soif de dévastation et ne partira jamais sans avoir accompli des dégâts importants.

Chêne-Mémoire qui brûle tel un bûcher des arrogances

Zakaï (22) / Chokmah / Terre

Un arbre gigantesque au tronc d'un noir d'ébène et aux feuilles qui ressemblent à des parchemins recouverts de caractères très fins apparaît au centre du pentacle. Il plie ses branches pour les mettre au niveau du Kabbaliste. Le Chêne-Mémoire est capable de montrer n'importe quel écrit déjà rédigé sur Terre. Il peut s'agir d'un texte très ancien, d'un rapport secret ou d'un plan. Il n'est pas possible de demander un focus au Chêne-Mémoire.

KETHER

Eloath Daath, le Mystère des cinq Plaies, le Crâne, le Roi Pêcheur

Zakaï (25) / Kether / Tous, un par un

Eloath Daath est l'empereur de Zakaï. Il ne quitte que très rarement son monde et pour le voir, il faut aller jusqu'à lui. Il aime 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. Eloath Daath a des pouvoirs étendus sur tout ce qui concerne les créatures anciennes et les Akasha, ainsi que les vestiges et les traces, matérielles ou immatérielles, laissées par les Nephilim au cours de l'histoire.

Tsadael, Emblème du delta, le Guerrier suprême

Aresh (25) / Kether / Tous, un par un

Tsadael est l'empereur d'Aresh. Il a l'apparence d'un guerrier au torse nu, dont l'impressionnante musculature est sillonnée de cicatrices formant des sceaux, des pentacles et des clefs. 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 orchestre des affrontements perpétuels dans son monde pour préparer ses troupes à de terribles batailles à venir. Il est persuadé qu'un jour ses armées déferleront sur les autres mondes. Parfois, il intervient dans les conflits, lorsque la violence de ceux-ci risque de mettre en péril l'équilibre 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. Un Kabbaliste digne de sa confiance peut se voir prêter une troupe d'Aresh qui éliminera toute résistance dans un lieu donné.

Harabel, le Roi mendiant, Celui qui attend l'apocalypse

Pachad (25) / Kether / Tous, un par un

Harabel est l'empereur de Pachad. 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. Harabel 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 de toutes formes de vie consciente, humains comme Nephilim, et mutations physiques ou magiques. Il a le pouvoir de rendre fou ou d'enkhaïbater un Nephilim. Vengeur mais miséricordieux, cynique et généreux, Harabel est un personnage ambigu. La Justice fait souvent appel à lui pour trancher les litiges et punir les Nephilim responsables des crimes les plus odieux.

Nyamalat, Celle qui Comprend, la Gardienne de la Balance cosmique

Meborack (25) / Kether / Tous, un par un

Nyamalat est l'impératrice de Meborack. Elle est établie dans son monde et ne quitte pratiquement jamais son Palais sublime situé en haut du pic des trois sommets lumineux. Parvenir jusqu'à elle, découvrir le juste chemin à travers le dédale des escaliers escarpés 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 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. Elle connaît les forces et les faiblesses de chacun, talent qu'elle exploite afin d'échafauder de subtils projets permettant d'insuffler équilibre et stabilité dans les conflits de l'univers. Nyamalat est une impératrice douce et sa compassion est infinie. Mais gare à sa colère, car elle est à la mesure de sa compassion.

Hakamiah, Celui qui érige l'univers, Glorifié en toute chose, Celui qui donne la victoire

Sohar (25) / Kether / Tous, un par un

Hakamiah est l'empereur de Sohar. Cet homme doré aux traits parfaits dispense une lumière aveuglante, ce qui le rend difficile à voir. Hakamiah a une vision omnisciente de l'instant présent. 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. Hakamiah châtie tout Nephilim indigne qui porte atteinte à la dignité de ses Frères. Le Soleil fait souvent appel à lui pour trancher les litiges et punir les Nephilim responsables des crimes les plus odieux.

SEPHER ETZAH

Aristide de Corinthe, en grec, IIe siècle. Ces cinquante mètres de parchemin détaillent précisément le code du droit helléniste. Au-delà de cette masse de texte, le Kabbaliste discerne les bases d'un monde d'équilibre et de sagesse, où chaque chose a une place précise.

Meborack

- **Gardiens vêtus d'arc-en-ciel, du vaisseau à distiller le sang – Air**
- **Nyamalat, Celle qui Comprend, la Gardienne de la Balance Cosmique – Tous**
- **Seigneur de la plaine de chrysolithe – Eau**

SEPHER GILBERETH

Auteur inconnu, en vieil anglais codé (une langue inventée, l'elfique), Ve siècle. Ce focus est dispersé sur neuf arbres géants dissimulés au cœur des plus anciennes forêts de la Terre, symbole de l'Arbre de Vie. Leurs écorces sont recouvertes d'un étrange langage et chaque arbre semble doué d'une conscience.

Sohar

- **Puissants Seraphim des palais des étoiles oubliées – Tous**
- **Hakamiah, Celui qui érige l'univers, Glorifié en toute chose, Celui qui donne la victoire – Tous**
- **Tzeboath le Clairvoyant – Terre**

LE GRAND ŒUVRE

Lorsque l'Alchimiste s'apprête à entamer l'Œuvre au Rouge, ou Grand Œuvre, il est contacté pour un rendez-vous secret à Venise. Un jeu de piste ésotérique l'amène à chercher Arcadia pour gagner le plus incroyable des laboratoires : l'Amphithéâtre de l'Éternelle Sapience. En cet endroit unique, il fait la rencontre d'Alchimistes qui ont laissé leur marque dans l'histoire de l'hermétisme et qui, comme lui, sont parvenus au troisième Cercle. Il est alors accueilli dans leur assemblée, une société secrète d'entraide philosophique et magique : la Voarchadumia.

À ce stade des recherches Alchimiques, il n'est plus question que les Alchimistes se perdent seuls dans leurs travaux. Ils œuvrent collégialement à l'aboutissement du Grand Œuvre afin de créer un nouveau monde magique : Arkhémia.

Pour le guider vers cet aboutissement, chaque Alchimiste choisit un mentor parmi les figures du Glorieux Alliage, celui dont la philosophie est la plus proche de ses travaux. Ce mentor lui enseignera les formules du troisième Cercle et le guidera dans la conduite finale du Grand Œuvre pour obtenir une des cinq Materia Prima originelles. Dès lors, l'Alchimiste se voit remettre un code qui lui permet de déchiffrer le sens secret du *Livre des douze portes* (cf. *Le Codex de l'Eau*) et ainsi trouver les accès à Arkhémia.

LE LION VERT

L'obtention de la Materia Prima « Mercure des Philosophes » permet de changer ou d'édicter les lois physiques ou spirituelles d'un monde.

Combustion des Dragons élémentaires

Métal de Feu, Voie sèche, Forge, Perfection, Apprenti

Durée : définitif

Portée : un effet-Dragon

Ce métal gris et mat permet à l'Alchimiste de détruire un effet-Dragon en le transformant en Materia Prima. Il réduit l'essence de la créature en un solide minerai renfermant du Ka. Ce métal peut alors servir de réserve pour des rituels de sacrifice à raison d'un dixième du Ka de la créature. De même, il peut être employé pour augmenter le Ka d'un outil du Laboratoire.

© Nuttakit Suharatensuk | Dreamstime.com

Alliage des Vérités corpusculaires

Métal de Feu, Voie sèche, Forge, Sublimation, Compagnon

Durée : définitif

Portée : un objet

Ce métal brille comme le soleil en plein midi, l'enfermer dans un coffre de métal permet d'en masquer la lumière. En apposant l'Alliage sur un objet, l'Alchimiste peut lui octroyer une nouvelle propriété. Cette capacité sera proportionnelle à un sacrifice de points de Ka. Par exemple, un point de Ka permet à une épée de deviner les prochaines manœuvres de ses adversaires et de les communiquer magiquement à son porteur. Pour deux points, une pièce octroie la capacité de voler dans les airs. Pour cinq points, un bâton permet de se téléporter. Chaque don visant à blesser ou tuer entraîne le gain supplémentaire d'autant de points de Ka-Lune Noire que de points de Ka dominant sacrifiés. Ainsi, pour 10 points et autant de Ka-Lune Noire, une coupe foudroie quiconque tente de s'en emparer.

Soufre du Jugement saturnien

Métal de Feu, Voie sèche, Forge, Transmutation, Maître

Durée : définitif

Portée : une personne

Ce soufre se pare d'un jaune royal, il se noircit au fur et à mesure de la formule jusqu'à ne laisser qu'un tas de cendres fumantes. Cette formule ne s'emploie pas à la légère puisqu'elle permet de tuer par combustion spontanée une personne connue de l'Alchimiste où qu'elle se trouve. Il suffit à l'Alchimiste de prononcer son nom et d'effectuer de la main un symbole secret au-dessus du soufre pour que le corps de sa victime prenne feu et se consume dans d'atroces souffrances en moins d'un tour de jeu.

REBIS

Parvenir à la génération de la Materia Prima « Œuf alchimique » permet de créer la vie ou d'accélérer l'évolution d'une espèce.

Éclosion du deuxième sexe

Ambre de Lune, Voie sèche, Creuset, Perfection, Apprenti

Durée : jusqu'au prochain usage de la formule.

Portée : l'Alchimiste ou son simulacre

Cet ambre est rond et pâle comme une lune pleine, des reflets balaient sa surface, altérant sa brillance. Une forte odeur de muqueuses s'en dégage. L'Alchimiste doit gober l'œuf de l'ambre pour que la formule agisse. L'ambre permet à l'Alchimiste de changer de sexe et d'apparence. Il bénéficie de dix minutes pour procéder à tout type de correction avant la fin de cette transformation. Il peut ainsi changer la couleur de ses cheveux et de ses yeux s'il le souhaite, mais pas de sa peau, avancer son âge ou rajeunir de dix ans, moduler sa voix. Quoi qu'il en soit, il demeure toujours un air de famille avec le simulacre et ses empreintes digitales, dentaires ou rétiniennes sont inchangées. Les caractéristiques physiques du simulacre peuvent être ajustées entre elles.

Transmutation du Cœur Rubis

Ambre de Feu, Voie sèche, Creuset, Transmutation, Maître

Durée : définitif

Portée : le Nephilim

Chef-d'œuvre de l'Elfe Miriadel, l'ambre est semblable à un rubis dont le cœur serait fait de braise. En l'observant de plus près, il semble qu'un phénix s'ébatte dans la lueur ; l'ambre peut disparaître sous la forme de cendres voguant parmi les vents, invisible. La transmutation du Cœur Rubis transforme la Materia Prima du Nephilim en une nouvelle Stase indestructible. Les points de Ka de l'ancienne Stase sont absorbés et régénérés et le lien avec le Nephilim, transféré. Le Cœur Rubis permet également à l'Alchimiste de se libérer de la Narcose, de se mettre en Stase volontairement et de ressusciter lors d'une conjonction astrologique préalablement choisie.

ATALANTE

La possession de la Materia Prima « Pierre Philosophale » permet de donner la conscience aux choses et aux êtres.

Transmutation de l'éclipse

Poudre de Lune, Voie brève, Athanor, Perfection, Apprenti

Durée : 28 jours

Portée : une région

Cette formule doit s'opérer à la faveur d'une éclipse. Elle permet d'agir profondément sur les porteurs de Ka-Soleil en inversant leur nature. Ainsi, la population se met à vivre la nuit et à dormir le jour, les comportements irrationnels sont favorisés tandis que les fous redeviennent sains d'esprit. Pendant ce temps, la région est le centre de Plexus lunaires d'importance et attire à elle les effets-Dragon et les Selenim. La formule offre à l'Alchimiste un terreau favorable pour la transmutation de son Pentacle.

Résurrection du Souverain en Gloire

Poudre de Lune, Voie brève, Athanor, Sublimation, Compagnon

Durée : définitif

Portée : un défunt

Cette formule est le chef-d'œuvre de Michael Maier. Son secret est dissimulé dans les gravures de l'Atalante Fugitive (cf. *Le Codex de la Lune*). La poudre produite est d'une couleur vert sombre, son parfum a des relents de caveau, mais si l'Alchimiste y prête attention, il peut distinguer un effluve de lin mêlé à cette puanteur. La formule permet de rendre vie et âme à un défunt même si son corps a été éparpillé ou réduit en lambeaux. La résurrection ne fonctionne qu'une fois par personne.

ESMÉRALDA

« L'Élixir de Longue Vie » est une Materia Prima qui rend éternel. Il en est ainsi de la Table d'Émeraude.

Dissolvant élémentaire

Liqueur, Voie humide, Alambic, Perfection, Apprenti

Durée : définitif

Portée : un sort

Le secret de cette formule fut inscrit sur la Table d'Émeraude par Hermès le Trismégiste. Suivant l'adage selon lequel il faut combattre le feu par le feu, ce dissolvant trouve ses racines dans le même Ka que l'effet qu'il souhaite détruire. Cette formule annule tout effet magique. Si le sort est du troisième Cercle, son instigateur est alors alerté et peut tenter à nouveau le sort immédiatement. Ce test ne revient pas à relancer le sort. Son succès annule simplement le Dissolvant élémentaire et le sort fonctionne.

Sublimation de la Neuvième Vague

Liqueur d'Eau, Voie humide, Alambic, Sublimation, Compagnon

Durée : jusqu'à reformation

Portée : l'Alchimiste / 30 m^3

En absorbant cette liqueur, l'Alchimiste transforme son corps en liquide et peut se changer en une véritable lame de fond. Il est ainsi capable de générer un volume d'eau nettement supérieur à son volume corporel originel. Il peut se déplacer sous cette forme et pénétrer dans n'importe quel interstice ou surface par porosité. Il peut également se mouvoir dans n'importe quelle surface aquatique et suivre les courants. Enfin, il lui est tout à fait possible de se transformer en vague pour inonder un lieu ou noyer des opposants.

HERMÈS

La Materia Prima de « l'Esprit Universel » est un Souffle de vie qui absorbe le savoir d'un monde et le transmet à l'Alchimiste, et inversement, tout comme l'Iz, le courant cosmique primordial qui sillonne l'univers.

Esprit du millième matin

Vapeur d'Air, Voie humide, Cornue, Sublimation, Compagnon

Durée : une saison

Portée : une région

Libéré de sa fiole, ce courant aérien, vif et puissant parcourt le globe en 24 h pour agréger l'essence d'une saison et changer le climat d'une région selon les souhaits de l'Alchimiste. Il est tout à fait possible de faire neiger en plein Sahara ou de créer une zone désertique en Islande (à la grande surprise de la population, des écologistes et des médias). Toutefois, le changement climatique affecte grandement la biosphère et la faune, lesquelles s'adapteront ou non en fonction de leurs capacités.

Révélation des inspirations secrètes

Vapeur d'Air, Voie humide, Cornue, Transmutation, Maître

Durée : une saison

Portée : une région, un pays

Cette vapeur se teinte en fonction des aspirations de l'Alchimiste. Elle est particulièrement difficile à produire car elle est tributaire de la pensée de l'Alchimiste. Elle ne vise ni plus ni moins qu'à produire un mème, c'est-à-dire une idée nouvelle, un concept ou une vision de la société, et à le répandre auprès d'une population. Les personnes ainsi touchées sont imprégnées de l'idée et en débattront le temps de la durée de la formule. Si la pensée leur semble cohérente, elle se développera dans l'Eïdos, là où se développent toutes les idées et philosophies du monde dans un tohu-bohu de Ka-Soleil.

ARKHÉMIA

Au terme du Grand Œuvre, l'Alchimiste a une illumination. Sa Materia Prima ne lui apparaît plus comme un simple support magique. De fait, il comprend que ce qu'il n'a cessé de polir possède une vie propre. Au fur et à mesure des travaux, cette matière s'est imprégné de sa sapience et s'est transmutée en un double magique ; un microcosme en réduction que l'Alchimiste peut maintenant façonner selon son bon vouloir. Ce peut être une mer, un volcan ou un désert, mais il peut également s'agir d'une ville grouillante de vie ou d'un soleil en réduction prêt à éclairer le monde. Ce microcosme est son joyau et son héritage Alchimique. Lorsqu'il se sent prêt pour le grand soir, l'Alchimiste rejoint l'une des douze portes secrètes d'Arkhémia. Là, il transmute cette part de lui-même et l'intègre à un monde magique que les Agarthiens alchimistes forgent en secret quelque part dans l'Astral. Une terre nouvelle, pleine de champs magiques purs, aux lois déroutantes. Une nouvelle contrée pour de nouvelles aventures agarthiennes.

LE GOLEM ALCHIMIQUE

Le golem est l'une des grandes légendes de l'hermétisme. Il a suscité de nombreuses recherches de la part des Alchimistes et a su exciter la curiosité des Kabbalistes. Naturellement, la spagyrie est l'outil de recherche incontournable pour la confection de cette créature. Toutefois, les approches divergent quant à la finalité du golem. En effet, certains adeptes y voient un nouveau corps d'accueil capable de suppléer à la fois au simulacre et à la stase, d'autres l'envisagent comme l'incarnation mobile du laboratoire. Cette seconde vision subodore que les Ka circulant dans les outils s'éveillent peu à peu à la conscience avec la progression des travaux Alchimiques. Les plus sages praticiens de la Science occulte dénoncent alors la recherche du golem comme une impasse : ils l'associent à une mauvaise interprétation des travaux Alchimiques. En quelque sorte, le golem est une contrefaçon du microcosme arkhémique, une dangereuse chimère pour celui qui veut brûler les étapes de l'initiation. Quoi qu'il en soit, diverses formules de spagyrie circulent pour mettre au point les composants du golem (un corps métallique, un fluide mécanique, une vapeur spirituelle, un cœur alchimique, etc.) Et si certaines expériences ont pu aboutir à la création d'une créature magique puissante, elles ont, en général, très mal fini...

ET IN ARCADIA EGO

C'est par une chaude journée sur les quais de Seine, dans un de ces minuscules étals de bouquinistes protégés par l'ombre mauve de la cathédrale Notre-Dame, que je le découvris. Au milieu des jeux de société anciens, se détachait une boîte de bois, couverte d'illustrations ésotériques aux teintes passées. À cette vue, mon cœur s'arrêta un instant, et le temps sembla se décaler, d'un rien qui était tout. Je regardai autour de moi avant de reporter mon attention sur la boîte. À l'intérieur, un simple plateau de jeu, figurant une variante inconnue du jeu de l'oie, accompagné d'un livret et d'une paire de dés ternis. Le livret de règles s'avéra lui aussi des plus inhabituelles, rédigé d'une plume torturée et baroque, signé d'un mystérieux paraphe : A. de St. A.

1. L'IMPOSSIBLE ORIGINE

Une chimère. Non : la Chimère ultime, c'est ce qu'elle est. Voilà probablement mon unique certitude, après tant d'années lancé à sa recherche. Contemple-la depuis cette case sur laquelle tu te tiens, cette case qui ne devrait pas exister. Composée d'un ensemble apparemment hétéroclite et disparate de quartiers, vêtue d'un patchwork de couleurs ; en réalité liée dans son essence par des fils inextricables, sa trame relève des lois les plus antiques et mystérieuses. Elle m'a envoûté de ses charmes… Pourtant, je suis toujours incapable de décrire son visage. Nombreux sont les titres qui la couronnent comme autant de joyaux : la Cité occulte, l'Utopie sublime, la Chimère fulminante... Arcadia. Je fais partie de ces prétendants qui les lui ont offerts. Nous nous nommons, humblement… parfois, quêteurs, plus souvent Joueurs. Et tu fais déjà partie de notre confrérie bien que tu l'ignores encore.

Je sais que tu le sens, disciple inconnu. Ce jeu est une carte, étudies-en soigneusement les règles. Écoute, entends, comprends et digère ce savoir. Je ne te parle pas ici d'un nouvel Akasha, mais de la Cité occulte ultime, d'autant mieux dissimulée qu'elle se pavane à la vue de tous pour ne se dévoiler qu'à certains d'entre nous. Et encore est-ce peu à peu, depuis le début des Révélations et le Grand Éveil. Des éons furent nécessaires pour comprendre que certains lieux existants sur Terre sont liés entre eux. Ces lieux que l'on pourrait appeler « initiés » constituent une sorte de réseau dessinant l'hypothèse d'une ville. Les prémices d'une géographie furent établies, et l'on commença à appréhender les règles qui ordonnent l'agencement de ces quartiers arcadiens. Aujourd'hui plus que jamais, l'exploration en est permanente et infinie, chaque jour apporte son lot de découvertes, de déconvenues et de mystères.

Lorsqu'on se trouve dans un quartier arcadien, le Voile y est moins épais, les effets des Éléments plus sensibles. Les signes et les symboles du monde ésotérique y vibrent plus intensément. Bien entendu, l'existence en demeure invisible aux yeux des profanes. En revanche, ne fais pas l'erreur d'en sous-estimer les habitants. Ils s'imprègnent à leur insu de cette matière particulière et développent parfois une surprenante sensibilité au monde occulte. Imagine les possibilités pour nos frères, mais aussi pour nos ennemis ! Arcadia est le plateau de jeu idyllique, et pourtant si peu encore exploité, pour la poursuite de nos quêtes vers l'Agartha. Mais comme le rappelle la locution peinte par le petit oiseau, la mort y rôde, sous la forme de conflits insoupçonnés et des guerres occultes de l'Apocalypse.

La fascinante Arcadia ne se laisse pas apprivoiser, mais cela n'empêche pas les Joueurs de se lancer dans une impossible quête pour la délimiter et en percer l'intime mystère. Nous réussîmes ainsi à la définir en plusieurs grandes zones géographiques, appelées Couleurs selon le langage héraldique, qui sont autant de facettes différentes que la Cité occulte nous présente. Chaque Couleur a une identité propre, caractérisée à la fois par une atmosphère spécifique, mais aussi des phénomènes magiques, des secrets, des passages enfin.

2. RÈGLES DE DÉPLACEMENT

« Un pion unique pour ouvrir un passage, une Couleur pour chaque pion. »

Fils des éthers, tu es prêt à avancer sur cette longue route. Son tracé en forme de spirale rappelle le labyrinthe à parcourir pour accéder à cette connaissance.
Comme dans tout jeu, il existe des règles qui permettent de se déplacer sur le plateau. J'ignore l'origine de celles qui gouvernent Arcadia, mais nous avons pu établir que les différents quartiers arcadiens, pourtant dispersés à travers tout le globe, sont reliés les uns aux autres par un système de passages, qui ne tient nul compte de la géographie commune et abolit les distances. Ainsi, un initié peut emprunter un certain escalier situé à Paris, en fait un passage d'un quartier arcadien, et s'il en possède le pion, il atteindra en franchissant la dernière marche une cour pavée longeant un canal verdâtre : il aura atteint la Sérénissime.
En effet, tout passage nécessite son pion unique, et chaque pion est marqué par la Couleur du passage, suivant l'empreinte réciproque et le mouvement du serpent qui se mord la queue.

Comme pour toute grande découverte, ce fut dit-on le fruit du hasard si l'on comprit que l'accès et le type de chaque passage sont en partie déterminés par la Couleur qui le recouvre. On sait qu'au Midi de la Cité occulte, un passage ne peut se trouver que dans un quartier labyrinthique, qu'à l'Orient, les passages ne peuvent être que des portes.
De même, pour la nature des pions : les pions peuvent être de toute nature tant que celle-ci est en accord avec la Couleur du quartier arcadien.
Tant qu'un Joueur n'a pas achevé l'activation de son pion, le passage ne s'ouvre pas. Il ne pourra pas accéder au nouveau quartier arcadien auquel celui-ci mène. Et tant qu'il n'aura pas complètement franchi physiquement le passage, celui-ci restera ouvert. Je me souviens avoir moi-même, par le passé, suivi un quêteur et ainsi franchi un passage sans en posséder le pion…

Néanmoins, la nature et l'ambition de ce Jeu étant inédites, garde-toi de croire que ces règles sont complètes ou même immuables ! Tel l'enfant qui croit comprendre le fonctionnement de l'univers, nous tâtonnons dans le noir, accrochés les uns aux autres, à la poursuite d'une étincelle.

Aussi, chaque Joueur doit se rappeler où se trouve un passage et comment l'actionner pour pouvoir l'utiliser. L'apparition et l'ouverture de certains passages sont liées à des positions astrales ou des heures précises, d'autres exigent du Joueur d'avoir atteint certains niveaux initiatiques ou bien disparaissent et apparaissent sans explication. Il est des sens uniques ou des allers-retours possibles. Des passages ne peuvent s'ouvrir qu'un nombre limité de fois. D'autres encore sont devenus des mythes, objets de recherches éperdues de la part des Joueurs, comme celui du passage universel, qui constituerait un carrefour mystique au croisement de tous les passages d'Arcadia, capable de mener le voyageur dans n'importe quel endroit de la Cité occulte qu'il désirerait. Dans ta quête de sapience, ne doute pas que les Bohémiens pourront être des alliés précieux, eux qui arpentent celle qu'ils nomment la Cité chimérique depuis plus longtemps que quiconque.

La nature des pions demeure un mystère, tant leur diversité semble sans limite : un symbole à apposer, une formule à prononcer, un objet à activer, une clef dans une matière spécifique… Voire la combinaison de plusieurs de ces éléments. Un immortel de mes amis m'a même assuré avoir réussi à ouvrir un passage en combinant la célèbre épitaphe de Keats, « Ci-gît celui dont le nom était écrit dans l'eau », qu'il dut prononcer sur la tombe du poète à Rome, tout en le traçant sur une étendue d'eau. Il se murmure aussi des légendes sur certains événements exceptionnels qui constitueraient des pions nouvellement découverts grâce aux améliorations technologiques des porteurs de soleil : on chuchote ainsi qu'un décalage horaire précis, survenu au-dessus de l'Atlantique dans l'éther subtil, créerait un pion d'une rare puissance, appelé l'Empreinte de l'ange, qui permettrait d'ouvrir un interstice vers Shambhala.

Certains de nos frères, ainsi que certains membres de sociétés secrètes, se prétendent en possession de pions plus ou moins universels. Une des rumeurs les plus constantes fait référence à la célèbre clef d'or de Janus, connue plus tard comme celle de Saint-Pierre, capable d'ouvrir tous les passages d'Arcadia. Une autre évoque la fabuleuse Rose alchimique, Graal de la recherche des alchimistes, qui serait en réalité un pion légendaire et mobile, doté d'une conscience propre, qui se mettrait de lui-même sur la route de certains initiés ou profanes, selon des critères indiscernables. Cela demeure un mystère.

Médite aussi avec attention les règles suivantes :
- *« Qui fait 9 au premier jet, ira au 26 s'il l'a fait par 6 ou au 53 s'il l'a fait par 4 et 5. »* Un même résultat apparent, mais obtenu par deux combinaisons différentes, amènera à une position différente.
- *« Qui tombe sur une case déjà occupée échange sa place. »* Deux joueurs ne peuvent occuper une même case en même temps. Si un joueur tombe sur une case occupée, il prend la place et l'autre joueur retourne à la case d'où provient le premier joueur…

On raconte qu'il est ainsi possible d'explorer des passages inédits, en modifiant l'heure astrologique, en agissant sur le pion… Mais il s'agit d'une voie emplie de périls. Avant de songer à les emprunter, il te faut explorer les cases qui nous sont déjà connues.

6. LE NAVIRE

« Qui tombe à 6, où l'attend un navire, voguera au Septentrion couleur Sable. »

Ainsi débute ton parcours d'initiation, quête lumineuse sur la traîtresse alliée liquide, navigation au long cours mais à la destination sans pareille.
Recouvrant tout le nord de l'Europe et une partie de la Russie telle une brume glacée, le **Septentrion** est une des zones géographiques d'Arcadia, appelées Couleurs, associée à la couleur héraldique Sable et au glyphe du navire.
Les passages de ces quartiers arcadiens sont constitués de fjords enneigés, de canaux glacés, de navires flottant sur les eaux cristallines des fleuves…

19. LA PORTE

« Qui tombe à 19, où se dresse la Porte, se repose en Orient quand chacun joue 2 fois. »

Il y a dans l'univers des choses qui sont connues et d'autres qui sont inconnues. Comme le sait l'initié : entre les deux, il y a des portes. Mais derrière chaque porte s'ouvrent à leur tour 7 portes, et ainsi jusqu'à l'infini. Garde-toi de t'égarer trop loin dans la Couleur de l'**Orient**, qui recouvre la Turquie et le Moyen-Orient ainsi que les régions limitrophes du Caucase et d'Asie Centrale. L'Orient est associé à la couleur héraldique Sinople et au glyphe de la porte.
Les passages de ces quartiers prennent très logiquement la forme de portes, quelle qu'en soit la nature. On raconte que l'un d'entre eux, des plus recherchés, mènerait au tombeau égaré d'Alexandre le Grand, où seraient enfouis de précieux secrets occultes…

31. LE PHARE

« Qui tombe à 31, où s'érige le phare du Ponant, attend qu'on le relève. »

Le phare doit continuer de briller et répandre sa lumière quel qu'en soit le prix, afin que la chaîne de connaissance ne soit jamais rompue.
Le **Ponant** est une Couleur associée à la couleur héraldique Azur et au glyphe de la pierre levée. Il recouvre une vaste zone englobant les îles britanniques, l'ouest de l'Europe continentale et s'ouvrant jusqu'à l'Amérique du Nord.
Aussi les passages des quartiers arcadiens situés dans les villes se trouvant dans cette zone sont des pierres dressées, qu'elles soient antiques (menhirs, dolmens, monuments mégalithes), ou modernes (gratte-ciel). Les plus emblématiques représentants, dissimulés au sein même de leur célébrité, en furent Stonehenge en Cornouailles, et les Twin Towers à New York – qui étaient par ailleurs un lieu important de la Maison-Dieu.
Tu remarqueras néanmoins, au gré de tes périples, qu'il existe très peu de passages connus vers des quartiers situés dans le Nouveau Monde ou bien en Extrême-Orient : seul un fou ou un innocent prétendrait connaître les dimensions exactes d'Arcadia…

42. LE LABYRINTHE

« Qui tombe à 42, où s'étend un labyrinthe, retourne à 30 dans le Midi. »

Le labyrinthe est une initiation à la patience et à l'humilité, car le joueur qui l'atteint doit reculer, ce qui lui rappelle la nécessité de la patience et du travail acharné tout en le prévenant contre la vaine rapidité et les raccourcis trompeurs.
Le **Midi** en est l'illustration, Couleur associée à la couleur héraldique Gueules et au glyphe du labyrinthe, elle qui recouvre le sud de l'Europe (Espagne et une partie du Portugal) ainsi que tout le Maghreb. Le Midi s'étend aussi vers l'Afrique, où il prend alors le nom d'Outre-Midi.
Ici, les passages prennent la forme de ruelles étroites et de petits quartiers labyrinthiques où l'on peut se perdre aisément.
Labyrinthes compliqués, excentriques, entrelacés et jamais plus réguliers que quand ils paraissent les plus irréguliers.[1] Ce sont aussi bien les souks marocains que certains précieux jardins baroques, ou encore des labyrinthes pétrifiés tels la forêt de colonnes de la mosquée de Cordoue ou le puits initiatique du palais de la Regaleira au Portugal.

52. LA LUNE

« Qui tombe à 52, dans le Nadir qu'éclaire la Lune, attend qu'on le libère. »

Miroir des illusions au pouvoir d'attraction irrésistible, qui une fois traversé ne peut être franchi à nouveau qu'avec une aide extérieure,

1 : *N.d.E. : extrait du* Paradis perdu, *poème épique de John Milton (1608-1674).*

la Lune accompagne la solitude de la quête, tout en révélant la nécessité de l'initiation qui figure la face visible de l'invisible par réflexion. Le Nadir est associé à la couleur héraldique Argent et au glyphe de l'astre lunaire.
Comme pour le Zénith, le **Nadir** ne recouvre pas une zone régulière et contiguë mais il colore des lieux particuliers et circonscrits. Le Nadir recouvre principalement des endroits souterrains, de mauvaise réputation, les catacombes, les égouts, des geôles, mais aussi des terrains vagues, des quartiers abandonnés de tous, laissés aux plus nécessiteux. Certains quartiers du Nadir sont aussi liés au commerce de la chair, aux illusions du jeu. Connais-tu le lion vert qui se dresse sur la place Denfert-Rochereau et marque l'entrée des catacombes de Paris ? Connais-tu la légende du wagon de métro fantôme, circulant à des horaires indus sur une ligne abandonnée, au milieu des arômes de bière éventée et de cendre froide ? Connais-tu… ?

55. LE SERPENT

« Qui tombe à 55, où se déroule l'Ourobore, admire l'Omphale pendant 3 tours. »

Quelle merveille que cette Couleur, quel initié celui qui la découvrit ! La Couleur de l'**Omphale** recouvre le centre de l'Europe. Elle est associée aux deux fourrures héraldiques Hermine et Vair, et au glyphe de l'Ourobore. L'Omphale est une Couleur particulière d'Arcadia, car pour un grand nombre, dont je fais partie, s'y trouverait le cœur ésotérique de la ville, son centre occulte, là où se conteraient tous les secrets les plus importants du monde ésotérique, un vrai trésor de sapience. Certains le chercheraient à Rome où se trouverait le fameux Mundus Patet, d'autres en Grèce à Delphes, en Bourgogne à Vézelay ou encore à Rennes-le-Château.
Les passages dans l'Omphale sont tous liés aux œuvres d'art, et ce quelles que soient leur nature : scripturale, picturale, filmique, sculpturale, architecturale, musicale… Ainsi, un tableau permettra de voyager jusqu'à un autre tableau « frère » situé dans un quartier arcadien.

Je ne saurais distinguer le passage le plus étonnant, merveilleux, riche de sens, que j'ai emprunté. Peut-être celui qui me mena d'une édition originale de *Tête d'Or*, de Paul Claudel (la dimension occulte du titre ne t'aura pas échappé), à la sculpture du *Baiser* créée par sa sœur et conservée au musée Rodin. Ou bien la pièce de Ionesco, jouée dans un minuscule théâtre dans le quartier de la Sorbonne, sans interruption, chaque soir, depuis plus de 50 ans.
Une des quêtes les plus populaires parmi les Joueurs demeure celle qui consiste à rechercher le pendant de la fameuse chambre d'Ambre qui orna si longtemps le palais de Catherine à Saint-Pétersbourg, et disparut pendant la seconde guerre mondiale sans laisser de traces malgré ses quelques tonnes…

58. LE SOLEIL

« Qui tombe à 58, où darde le soleil du Zénith, recommence. »

Ni le soleil ni la mort ne se peuvent regarder en face. Aussi le Zénith constitue-t-il un enjeu de choix pour le Joueur qui y entre. Le **Zénith** est associé à la couleur héraldique Or et au glyphe de l'astre solaire. Contrairement aux autres Couleurs de la Cité occulte, le Zénith ne recouvre pas une zone géographique bien déterminée mais s'applique à des lieux disparates situés dans l'Europe entière. Ces quartiers arcadiens sont en général de petite dimension et souvent extraordinaires même pour l'histoire profane. D'après mes recherches, les quartiers arcadiens du Zénith pourraient correspondre à ces fameux *Locii amoenii*, endroits bénéfiques au monde ésotérique et à ses habitants.
Est-il réellement besoin de les citer ? De nombreux exemples te viennent spontanément à l'esprit, tant leur émanation est forte : la forêt de Brocéliande, le cimetière du Père-Lachaise, la Porte d'Or de Kiev, le château de Montségur, la Cour secrète des arcanes de Venise aux abraxas[1] centenaires… Quoique pour cette dernière, il se dit dans les cercles d'initiés que Venise tout entière serait à la Couleur du Zénith.

63. LE JARDIN

« Qui tombe à 63, dans le Jardin de l'Oie, gagne la partie. »

Le premier arrivé à 63, dans le Jardin de l'Oie, gagne la partie, à condition de tomber juste sous peine de devoir retourner en arrière. Il semblerait que de même dans Arcadia, plus le Joueur avance, plus il recule, à moins de connaître précisément sa destination. Peut-être est-ce la raison pour laquelle le véritable cœur de la ville demeure inconnu et impénétré…
Rares sont ceux qui croient réellement que le château de Montségur situé au croisement de tous les quartiers arcadiens soit le cœur d'Arcadia.
De nombreuses légendes courent sur la façon de le découvrir. On raconte ainsi que deux amants célèbres, dont le destin terrible émut jusqu'au monde profane, auraient semé dans toute la Cité occulte

1 : *N.d.E. : créature fantastique que les Templiers du Bâton aiment représenter pour évoquer Tubalcaan, leur maître occulte doué de pouvoirs magiques considérables.*

des messages destinés à l'autre aimé. Dans ce tragique chassé-croisé, dans cette quête inassouvie de l'autre, se serait formé en creux un portrait de la Cité, qui formerait un jeu de piste conduisant celui qui saurait les retrouver au véritable cœur d'Arcadia.
D'autres acteurs du monde occulte sont persuadés que les apparitions de l'Anima Mundi suivent une logique en dépit de leur apparente incohérence, et que réussir à en déchiffrer le sens, à en comprendre le lien, les conduira vers ce lieu unique, le centre d'Arcadia, lieu de tous les savoirs et tous les pouvoirs...
Les rêves et fantasmes de ce qu'est réellement le cœur d'Arcadia ne sont pas moins nombreux, alimentés par des générations de chercheurs, d'aventuriers, de quêteurs : bibliothèque des 1 000 mondes, que Borgès aurait eu l'opportunité de visiter et décrire, et où se retrouveraient les plus grands auteurs et ésotéristes dissimulés aux yeux des profanes (Poe, Baudelaire, Fulcanelli, Nerval...), une sorte d'équivalent occulte de l'île où séjourneraient les bienheureux Elvis et Marylin ; cathédrale cyclopéenne, arborant comme emblème le grand papillon mystique de la sagesse gnostique, constituée d'un seul et immense vitrail dont chaque éclat serait une aile de papillon irisée, et dont seule l'une de ses ailes constituerait le pion ultime ; mais aussi catacombes plongées dans une éternelle obscurité, puits de lumière, jardin d'Éden...
Sa forme même est elle aussi l'objet d'innombrables rumeurs : elle pourrait prendre celle d'un objet ou d'un monument, le plus précieux ou au contraire le plus humble de tous, ou encore une phrase, un mot, voire une personne : l'Anima Mundi elle-même, l'Aleph qu'il suffirait de saisir pour se retrouver investi de toute la mémoire ésotérique du Monde.

Voici, Joueur, les instruments nécessaires pour entamer ta quête : le plateau, ce livret, les dés.
Ceci est une carte (Mais comment cartographier un lieu qui n'existe pas ? Un lieu à la géographie peut-être mouvante ?), mon testament. La chaîne ne doit pas être rompue et je ne puis assurer sa continuité. Les lois du hasard en valent bien d'autres.
As-tu déjà songé au fait que la case 1 est utopique, car il est impossible d'obtenir ce nombre avec deux dés ? Le mystère du 1 n'est jamais révélé pour celui qui fait ses premiers pas sur le chemin de l'évolution, le néophyte.
Pourtant, observe ces dés subtilement patinés, touche leurs angles doucement polis : ils sont faits du métal du Zénith. Un coup de dés jamais n'abolira le hasard. Sauf peut-être en oscillant sous la brise des vents solaires, vibrant à la caresse des champs magiques... Lance-les.

Alors que, songeur, je refermais le manuel avec lenteur,
un feuillet s'en détacha et tomba au sol.
L'écriture en était différente, l'aspect plus récent :

À la rencontre de l'Âge sombre et de la nouvelle Antiquité, nous fûmes réunis,
Nobles et savants Maîtres initiés parmi les initiés, par le plus grand rassemblés,
Illuminé par le flambeau de la concorde éternelle entre humains et créatures célestes, un plan secret fut créé,
Matérialiser sur notre orbe celle qui imposerait la paix à tous et pour toujours.
Âme du monde tu vins à nous, mais disparus dans les champs magiques alors que s'éveillaient les Immortels
Mandorle de sable pour te vêtir, voile ésotérique patiemment tissé au long des siècles insuffisant à te retenir
Universel germe instillé goutte à goutte dans toute société, religion et guilde pour préparer ta venue
Nuée de précautions longtemps vaine, mais plus depuis que tu es
Dite aujourd'hui errante dans la Cité occulte, enfant mendiante, jeune fille nubile, grand-mère sénile
Inimaginable puissance, Clé des guerres ésotériques, Sujet de la seule quête.

- Le Cénacle rupphérique de Fulcanelli

L'ÉVOLUTION

William Blake, *Newton*

Tous les Nephilim sont des êtres en devenir, engagés dans une quête de sapience dont le but ultime est de redevenir les Kaïm qu'ils étaient avant la Chute, la quête de l'Agartha. Bien que les personnages créés en utilisant les règles du *Livre d'Hénoch* aient déjà vécu de nombreuses incarnations, il leur reste encore un long chemin à parcourir avant d'atteindre leur but. Les progrès qu'ils réaliseront au cours de vos parties de *Nephilim* sont quantifiés sous la forme de points de Sapience qui seront dépensés pour acquérir de nouveaux pouvoirs sur le chemin de l'Agartha.

OBTENIR DE LA SAPIENCE

À la fin de chaque séance de jeu, le MJ distribue aux PJ des points de Sapience en fonction de leurs actions et des nouvelles connaissances qu'ils ont pu obtenir. Parce que la quête de l'Agartha est quête de savoir avant tout, remplir les objectifs d'un scénario n'entraîne pas nécessairement le gain de points de Sapience. Pour autant, une action décisive peut souvent être l'occasion indirecte d'acquérir de nouvelles connaissances, que celles-ci soient arrachées à un ennemi ou qu'elles traduisent la reconnaissance d'un allié…

Le tableau suivant liste des exemples de découvertes avec les gains de points de Sapience qu'elles devraient entraîner. En règle générale, une séance de jeu de six heures ne devrait pas permettre de gagner plus d'une dizaine de points de Sapience, et la moyenne devrait plutôt tourner autour de cinq.

APPLICATIONS DE LA SAPIENCE

Entre deux scénarios, un Nephilim qui possède des points de Sapience peut les dépenser afin de progresser dans sa quête de l'Agartha. Voici les usages spécifiques qu'il peut en faire :

- **Voler une aptitude à son simulacre :** parce qu'ils n'ont pas de corps physique propre, les Nephilim sont incapables d'apprendre eux-mêmes des compétences humaines. Ils peuvent par contre voler une aptitude à leur simulacre en l'effaçant de sa mémoire. L'aptitude en question est associée à une croix sur la fiche de personnage.
- **Augmenter son niveau d'initiation dans une tradition :** s'il a obtenu au cours d'un scénario précédent des connaissances sur un sujet qui relève d'une tradition (hors Sciences occultes), ou l'accès à des documents contenant ces connaissances, un Nephilim peut augmenter son niveau d'initiation dans cette tradition.
- **Augmenter son niveau d'initiation dans une Science occulte :** à force d'étude et de pratique, un Nephilim peut progresser dans sa maîtrise d'une Science occulte. Devenir Apprenti d'un nouveau Cercle exige d'avoir un tuteur, ou plusieurs focus contenant des sorts de ce Cercle à étudier.
- **Maîtriser un nouveau domaine d'une Science occulte :** une fois qu'un Nephilim a déchiffré un sort caché dans un focus, il peut ajouter les domaines dont ce sort dépend à la liste de ceux qu'il maîtrise.
- **Graver un sort dans son Pentacle :** une fois qu'un Nephilim a déchiffré un sort caché dans un focus, et s'il maîtrise tous les domaines dont ce sort dépend, il peut le graver dans son pentacle pour pouvoir le lancer sans focus et le conserver d'une incarnation à l'autre.
- **Augmenter le Ka d'un outil alchimique :** un Nephilim ayant enchanté un laboratoire peut augmenter d'un point la valeur de Ka d'un de ses outils. Cette augmentation doit être notée à côté du Ka de l'outil en question car elle est conservée même si le Nephilim doit réenchanter son laboratoire.

TABLEAU DES GAINS DES POINTS DE SAPIENCE (pS)

Découverte	Gain
Explorer sa nature élémentaire en mentionnant ses métamorphoses dans la description des actions de son personnage	1
Découvrir un secret mineur (un sort du premier Cercle, un focus, la nature et les plans d'une petite société secrète ou ceux d'Apprentis d'un Arcane mineur)	1
Découvrir un secret important (les plans de Compagnons d'un Arcane mineur, un sort du deuxième Cercle, être Adopté par un Arcane Majeur, explorer un plan subtil)	2
Découvrir un secret fondamental (la structure d'un pan entier d'un Arcane mineur, l'identité d'un Maître d'un Arcane mineur, un sort du troisième Cercle, un focus fondamental, créer un Plan subtil)	5
Découvrir un secret inaccessible (la structure complète et les plans détaillés d'un Arcane mineur, la vérité sur une figure qui créa un Arcane mineur, visiter l'Hadès, rencontrer l'Empereur d'un monde de Kabbale)	10
Découvrir une vérité inconcevable (achever une quête, discuter avec Akhenaton, comprendre le secret de la Lame d'un Arcane Majeur)	15

APPLICATIONS DE LA SAPIENCE

Augmentation	Coût (pS)
Voler une aptitude	2
Passer Apprenti dans une tradition	2
Passer Compagnon dans une tradition	4
Passer Maître dans une tradition	8
Devenir Apprenti du premier Cercle d'une Science occulte	3
Passer Compagnon du premier Cercle	5
Passer Maître du premier Cercle	9
Devenir Apprenti du deuxième Cercle	4
Passer Compagnon du deuxième Cercle	7
Passer Maître du deuxième Cercle	15
Devenir Apprenti du troisième Cercle	5
Passer Compagnon du troisième Cercle	9
Passer Maître du troisième Cercle	20
Maîtriser un nouveau domaine d'une Science occulte	3
Graver un sort dans son Pentacle	3
Augmenter le Ka d'un outil alchimique	5
Augmenter son Ka	Ka actuel

- **Augmenter son Ka dominant :** un Nephilim peut augmenter d'un point la valeur de son Ka dominant. Les valeurs de ses différents Ka-éléments sont alors recalculées en conséquence. De plus, chaque fois que son Ka dominant augmente, le Nephilim doit aussi augmenter d'un point la valeur d'une de ses métamorphoses si son Ka dominant est supérieur à 10.

ATTEINDRE L'AGARTHA

Bien que les Nephilim aient emprunté de nombreux chemins différents pour y parvenir, tous recherchent l'Agartha. Cet état mythique est l'objectif ultime de toutes les quêtes occultes des Nephilim. Il existe donc de nombreuses voies qui permettraient, dit-on, de l'atteindre, mais rares sont ceux qui y sont réellement parvenus. Quelle que soit la quête qu'il entreprend, un Nephilim doit nécessairement remplir les conditions suivantes pour devenir Agarthien :

- **La valeur de son Ka dominant doit être de 25.**
- **La valeur de chacune de ses cinq métamorphoses doit être de 3.**
- **Il doit être Maître du troisième Cercle d'au moins une Science occulte.**

Ces trois conditions ne suffisent pas pour autant à trouver l'Agartha. Pour cela, le Nephilim doit arriver au terme d'une quête occulte que le MJ considérera comme d'une ampleur suffisante.
Parce que l'Agartha est la fin de la quête pour un Nephilim, il n'existe pas de règle pour représenter ses effets.

LES BLESSURES DU KA

Bien qu'ils soient désormais incarnés dans des corps vivants, les Nephilim restent des créatures élémentaires et à ce titre, il est possible d'attaquer directement leurs Ka-éléments.
Certaines sources de dégâts sont liées à un Élément. Les plus courantes sont les attaques portées à l'aide des Sciences occultes ainsi que celles des créatures de Kabbale et des effets-Dragon. Les dégâts infligés par une manifestation « naturelle » d'un Élément ne sont pas considérés comme des dégâts élémentaires : ni un incendie, ni une noyade, ni une chute sur des rochers n'attaquent le Pentacle des Nephilim. Une même source de dégâts peut infliger à la fois des dégâts physiques et des dégâts élémentaires.
Les dégâts liés à un Élément attaquent directement les Ka-éléments opposés à celui de la source des dégâts. Une épée de Feu blesse donc l'Eau et la Lune de ceux qu'elle touche, tandis qu'un effet-Dragon de Terre blesse l'Air et l'Eau. Le total des points de dégâts infligés à un Ka-élément agit comme un malus à sa valeur pour toutes les actions qui l'utilisent. Si un Ka-élément subit autant de dégâts que sa valeur, le Nephilim ne peut temporairement plus se servir de cette branche de son pentacle. Toutes les actions le sollicitant échouent automatiquement, quel que soit leur FR. En outre, si le Ka-élément en question est son Ka dominant, il perd le bénéfice du FR + 1 qu'il reçoit normalement sur les compétences associées à cet élément.
Les dégâts élémentaires sont temporaires. Lorsqu'une branche du Pentacle d'un Nephilim est blessée, elle se régénère lentement pour finir par retrouver son état initial. Les dégâts élémentaires disparaissent naturellement au rythme d'un point par semaine, le jour de l'éphéméride correspondant à l'Élément blessé. La Lune régénère donc le lundi, etc.
Il existe toutefois une sinistre exception à cette régénération naturelle. **L'Orichalque,** fléau des Nephilim, laisse des cicatrices indélébiles dans leur Pentacle. **Ses dégâts attaquent directement le Ka dominant d'un Nephilim et peuvent augmenter son niveau de Khaïba.** Leurs effets sont en outre permanents. Ces blessures n'agissent donc pas comme un malus mais réduisent la valeur de Ka du Nephilim d'un point par point de dégâts subi ! Chaque fois qu'un Nephilim est victime de dégâts d'Orichalque, les différentes valeurs des Ka-éléments de son Pentacle doivent donc être recalculées. Seule la Sapience permettra de racheter lentement les points perdus.
À chaque fois qu'une source d'Orichalque (arme comme effet-Dragon) inflige une blessure, sa valeur « Dégâts magiques » diminue définitivement d'un point. Ainsi, une épée capable d'infliger une perte de 3 points de Ka ne pourra plus en infliger que 2 après une attaque couronnée de succès.

La mort d'un simulacre

Lorsque le simulacre d'un Nephilim meurt, l'essence élémentaire de celui-ci est expulsée du corps et commence à flotter dans les champs magiques environnants. Il est possible que le Nephilim soit alors capturé par sa Stase. Un test est effectué pour vérifier si c'est le cas (cf. *Le Livre d'Hénoch*, p. 13).
Si le Nephilim échappe à sa Stase, il est désincarné. Invisible et intangible, il flotte dans les champs magiques à la recherche

d'un nouveau simulacre. Il ne peut plus effectuer aucune action physique et ne possède plus aucun des sens mortels. Incapable de tracer des symboles ou de manipuler des substances, il ne peut plus avoir recours à la Kabbale ni à l'Alchimie. Il ne perçoit plus son environnement que grâce à la vision-Ka. Grâce à celle-ci, il peut repérer des simulacres potentiels. Pour prendre le contrôle d'un nouveau simulacre, le Nephilim doit réussir un test de Ka dominant dont la difficulté dépend du Ka-soleil de sa cible. Si ce Ka-soleil est inférieur ou égal au Ka dominant du Nephilim, le test est facile. S'il est supérieur au Ka dominant du Nephilim, le test est normal. En cas d'échec, le test peut être retenté en diminuant son FR de 1 à chaque tentative. Une fois le test réussi, il faut quelques minutes au Nephilim pour contrôler toutes les capacités de son nouveau simulacre et quelques heures pour connaître sa vie et tous ses souvenirs. Si le simulacre porte de l'Orichalque ou s'il est un initié d'un Arcane mineur et Compagnon dans la tradition associée, ce test subit un FR + 2.

Si le Nephilim est capturé par sa Stase, il perd conscience de son environnement physique comme magique. La vision-Ka ne lui révèle plus rien et il est incapable de quelque action que ce soit. Le seul moyen de le libérer est de placer sa Stase dans un Plexus ou un Nexus et de la laisser se remplir intégralement – au rythme d'un point d'un Ka-élément par heure. Lorsque sa Stase est pleine, le Nephilim en est éjecté et commence à dériver dans les champs magiques. Il se met alors à la recherche d'un nouveau simulacre.

La Narcose

Un Nephilim qui dérive trop longtemps dans les champs magiques court le risque de se fossiliser et de perdre sa capacité à se déplacer. Ce phénomène est appelé Narcose. S'il arrive à son terme, le Nephilim perd son individualité jusqu'à se diluer dans les champs magiques.

La Narcose est une caractéristique notée entre 0 et 25. Elle peut augmenter à chaque heure qu'un Nephilim passe en étant désincarné ou suite à l'utilisation d'une Science occulte dans cet état. À la fin de chaque heure où cela se produit, le Nephilim doit effectuer un test facile utilisant comme caractéristique sa Narcose + 5. Si le test réussit, le Nephilim gagne immédiatement un point de Narcose.

Si jamais la Narcose du Nephilim vient à dépasser celle de son Ka dominant, il devient une Narcose. Il perd alors toute notion d'environnement et se fond dans les champs magiques. Il ne peut plus effectuer consciemment aucune action mais continue à affecter inconsciemment le monde physique sur le lieu de sa fossilisation. La nature exacte de ces manifestations dépend de son Ka dominant. Le joueur rend sa fiche de personnage au MJ et doit créer un nouveau Nephilim.

Le Khaïba

On rassemble sous le nom de Khaïba toutes les dégénérescences du Ka. Celles-ci se traduisent par de terribles déformations corporelles et par des dérangements graves de la personnalité. Elles infectent peu à peu le Pentacle des Nephilim enkhaïbatés et finissent par les réduire à l'état de bêtes sauvages, n'obéissant plus qu'à des instincts primaires.

Le Khaïba est une caractéristique notée entre 0 et 25. Elle peut augmenter chaque fois qu'un Nephilim passe en Ombre suite à l'utilisation d'une Science occulte ou qu'il subit des dégâts d'Orichalque. Chaque fois que cela se produit, le Nephilim doit effectuer un test facile utilisant comme caractéristique son Khaïba + 5. Si ce test est réussi, le Nephilim gagne immédiatement un point de Khaïba.

Le Khaïba se développe lentement dans le Pentacle du Nephilim. Si jamais sa valeur dépasse celle du Ka dominant du Nephilim, celui-ci entame alors une monstrueuse métamorphose. Sa forme change : selon les cas, il peut devenir un géant ou au contraire rétrécir, devenir un spectre éthéré ou évoluer vers une manifestation purement élémentaire. Dans tous les cas, il n'est plus régi que par des instincts primaux. Le joueur rend sa fiche de personnage au MJ et doit créer un nouveau Nephilim.

La malédiction de la Lune Noire

Dans certaines situations, notamment lorsqu'un Nephilim est confronté à une grande quantité de Ka-Lune Noire ou voyage dans une Anti-Terre, il peut arriver que son pentacle soit corrompu par la Lune Noire. Cette influence insidieuse se dissimule dans la branche lunaire du Pentacle pour attendre son heure. Cette évolution n'a pas d'effet immédiat pour le Nephilim, mais de nombreux Immortels sont persuadés qu'elle peut corrompre sa victime jusqu'à déclencher une transformation en Selenim. Les infectés font donc en général tout leur possible pour dissimuler leur état.

La rupture d'un serment-Ka

Les Nephilim peuvent s'unir les uns aux autres par une forme particulièrement puissante de contrat : le serment-Ka. Passé devant un Adopté, ce serment lie l'essence élémentaire de ceux qui le prêtent par un traité écrit, quel que soit son support. Ce lien est alors connu des Adoptés de la Justice par un procédé occulte qui lie tous les Adoptés entre eux.

Un Nephilim qui enfreint un serment-Ka qu'il a passé voit apparaître dans son Pentacle une cicatrice, le sceau de Justice, qui le dénonce comme parjure aux yeux des autres. De plus, au moment où le sceau de Justice apparaît, le Nephilim affecté doit immédiatement faire un test facile de Ka dominant. Si ce test échoue, il passe en Ombre. Il doit aussi effectuer un test de Narcose et un autre de Khaïba selon les modalités décrites dans ce chapitre.

CRUXIM

Certains effets occultes peuvent provoquer une diminution permanente de la valeur d'un Ka-élément sans attaquer pour autant celle du Ka dominant d'un Nephilim. Cette diminution n'a pas d'effet immédiat autre que d'affaiblir le Nephilim, mais elle peut avoir des conséquences plus graves si elle fait tomber la valeur d'un Ka-élément à 0 de façon permanente. Lorsque cela se produit, il se transforme en un nouveau type de créature : un Cruxim, ne possédant plus que quatre branches élémentaires. Ils sont très instables et la perte d'un autre Ka-élément conduit à leur dissolution dans les champs magiques.

AGARTHA

« Je vais te décevoir. Il m'est impossible de définir l'Agartha. L'Agartha, comme l'être, est indéfinissable. Et comme la mort, elle n'est pas expérimentable. Il n'existe pas de science de l'Agartha, car il n'existe pas de science du mystère. Je ne saurais dire si j'ai atteint l'Agartha ou si je suis sur le point de l'atteindre, parce que l'Agartha est une grâce. On ne l'obtient pas. Elle se donne gracieusement ; ce n'est pas quelque chose que l'on peut maîtriser. L'Agartha nous saisit plus qu'on ne la saisit.

— Mais alors est-ce une simple illusion ? Voire un mirage ou une mystification ?

— Bien sûr que non. Dit-on d'un rêve qu'il est faux ? L'Agartha ne se pense pas en termes d'exactitude et de fausseté. Ou plutôt, elle suppose un renouvellement du concept de vérité. Peut-être que le concept grec de vérité comme alèthéia permet d'approcher le sens de l'Agartha. C'est-à-dire comme une présence qui se dévoile, mais dont le dévoilement comme tel reste voilé. L'Agartha se donne dans un retrait, à la dérobée, parce qu'il s'agit d'un retour à notre état de grâce de Kaïm, mais aussi parce qu'elle nous tire de notre Stase.

— Pourtant, si l'on ne sait pas ce qu'est l'Agartha, comment s'assurer qu'on y parvient ?

— On ne sait pas ce qu'elle est, mais cela ne signifie pas que l'on sait que l'Agartha n'est pas. Ou plutôt, si l'on ne sait pas ce qu'est l'Agartha, nous savons, en revanche qu'elle est. Elle existe, car il existe des Agarthiens qui diffèrent complètement des autres Nephilim. Dois-je te mentionner Da Vinci, le Grand Herméthécaire, l'Unicorne ? Ou encore les membres du Glorieux Alliage, comme Le Lion Vert, Atalante, Esméralda, Rebis et Hermès ? Ces figures sont la preuve de l'existence de l'Agartha.

— Doit-on pour autant les suivre, comme des modèles ? Comme des maîtres ?

— Ils sont tous les figures illustres de notre monde. Il ne s'agit pas de reproduire servilement leurs actions. La répétition du même ne conduit jamais à l'identique ; elle s'accompagne toujours d'un élément imprévisible d'altérité. Les Agarthiens ne sont pas des maîtres que l'on doit servir. Ils sont plutôt des guides qui doivent inspirer nos actions. Ils personnifient les fins de l'Agartha. Ils nous montrent qu'il existe des voies d'accès à l'Agartha que l'on appelle des quêtes comme le Graal, Harmonia Mundi, le Golem, l'Atlantide Céleste et la Morte Souillure. La quête romantique du Graal est une quête

de la compassion, de l'abnégation et généralement de la passion au sens de la souffrance pour retrouver le réceptacle de la sapience de Prométhée et de Jésus associée au voyage d'Arimathéos. La quête poétique de l'Harmonia Mundi est un voyage et un cheminement sur les traces de l'Atalante Fugitive pour localiser l'Axis Mundi. La quête périlleuse du Golem consiste à créer la vie, à partir de la matière, pour précisément s'affranchir de la matière. La quête éthérée de l'Atlantide Céleste est la recherche du continent mythique qui aurait survécu dans les Plans subtils. Enfin, la quête ténébreuse de la Morte Souillure est la lutte " tout contre " la Lune Noire pour anéantir les traces du champ maudit et séparer distinctement les deux champs de Lune. Mais je n'aime pas trop ce mot de " quête ", car il laisse penser que l'on va découvrir, en définitive, un trésor. Or il ne s'agit pas de cela. Nous ne cherchons pas l'El Dorado comme des humains cupides, aveuglés par la brillance de l'or. La quête de l'Agartha est fondamentalement désintéressée. Nous cherchons des chemins au détour desquels nous retrouverons ce qui fait notre essence. Telle est peut-être, littéralement, la méthode de l'Agartha.

— Au détour d'un chemin ? Se pourrait-il alors que l'Agartha soit un lieu ou quelque chose de localisable ?

— L'Agartha est, d'une certaine manière, un lieu, comme peuvent le donner à penser certains mythes qui la localisent au Tibet. Tu as sans doute entendu parler de la Cité des Vertiges, Aggartha, siège de l'Arcane du Monde et cité politique des Nephilim. La ville est protégée magiquement par des mandalas de Brume. Mais en vérité, ce lieu n'en est pas un. Il n'est pas circonscrit dans l'espace terrestre. C'est un lieu abstrait, symbolique, sans localisation possible. De ce point de vue, c'est paradoxalement un non-lieu qui doit pourtant précisément avoir lieu comme événement à venir. Aggartha nous enseigne donc quelque chose sur l'Agartha. Cette dernière est une utopie, parce qu'elle donne un espoir de salut aux Nephilim. L'Agartha représente à la lettre, l'utopie, vers laquelle tend tout Nephilim du fait de sa nature magique. Le contraire de l'Agartha est précisément le faux infini, le faux Agartha, c'est-à-dire l'apeiron, l'illimité ou le sans limite : non pas l'infini, mais le non-fini, l'inachevé et le monstrueux. Il s'agit du Khaïba.

— Donc l'Agartha, si je comprends bien, est une vérité comme dévoilement et non comme exactitude qui se donne dans son retrait ; une grâce qui n'est ni un gain ni une perte ; et un lieu à venir qui n'est nulle part et pourtant là-bas. Tout cela me semble tellement contradictoire !

— Dépasser la contradiction, c'est peut-être justement cela, l'Agartha. Ton étonnement est, me semble-t-il, la meilleure caractérisation de l'Agartha. »

Dialogue entre un Adopté du Monde, Anaximandre et un jeune Tzigane, Darian.

© Dmitry Pichugin | Dreamstime.com

DANS LA BRUME

Les Bohémiens forment le Peuple-Mémoire, élu par Akhenaton pour porter secours aux Nephilim, génération après génération. Ils déplacent les Stases pour les protéger des investigations des Arcanes mineurs. Ils sont généralement fidèles aux Princes des Arcanes Majeurs et aux Adoptés.

La Brume n'est pas un véritable Ka, mais plutôt le produit de la combinaison des Ka-éléments, du Ka-soleil, de l'Orichalque et du Ka-Lune Noire. Elle est un don fait par Akhenaton aux Bohémiens avant leur exil dans leur mission de protection des Nephilim. Elle est ainsi l'expression du voile, de la simulation et de la dissimulation. La Brume permet dès lors aux Bohémiens de maîtriser des techniques magiques originales (dons, rituels, divinations, mandalas). L'équivalent de la vision-Ka pour les Bohémiens s'appelle l'Harmonie par laquelle ils peuvent observer les variations des champs magiques sur Terre. En revanche, la Brume est invisible en vision-Ka.

- Les **Rôms** influencent les émotions par le conte et prédisent l'avenir en observant les oiseaux et les nuages.
- Les **Mannush** plient la Nature à leur volonté par le chant et prédisent l'avenir en étudiant les pierres et le sol.
- Les **Gitans** sont de redoutables combattants qui pratiquent la cartomancie.
- Les **Gypsies** sont d'impressionnants acrobates qui lisent l'avenir dans les lignes de la main.
- Les mystérieux **Tziganes** sont capables de pénétrer les rêves pour les influencer.

Il est impossible à tout Nephilim de s'incarner dans un Bohémien.

Les Bohémiens ont dissimulé dans la Brume une cité connue de tous les Agarthiens mais impossible à localiser : Aggartha, la Cité des Vertiges. Là, réunis autour de la Lame du Monde, les Agarthiens prépareraient un avenir meilleur pour tous leurs frères de Ka « ici-bas ».

DES PROTAGONISTES DE L'AGARTHA

Les quêtes d'Agartha exposées dans les Codex sont autant de mythes que vous pouvez développer à loisir pendant vos parties. Il ne s'agit pas nécessairement de quêtes qui doivent aboutir, mais de thèmes qui irriguent le monde occulte contemporain. Bon nombre de personnages s'intéressent à ces quêtes, ou tout simplement en ont entendu parler.
Voici quelques-uns des protagonistes les plus importants de ces quêtes. Ils sont autant de sujets de conversation entre initiés de tout bord ou de sources d'inspiration pour vos créations scénaristiques.

EAU : Le Graal

Les tablettes découvertes dans des ruines du Proche-Orient sont les mémoires d'un disciple de Prométhée, **Azare,** qui recueillit l'un des héritages de son maître, un gène capable de plonger un Nephilim en Ombre pour l'éternité, symbole de l'harmonie possible entre les deux espèces. Ce gène fut conservé dans une gangue d'émeraude : son « graal ». Ces mémoires furent rédigées avant qu'il ne modifie son simulacre pour demeurer lui-même en Ombre à jamais.
La tapisserie narrant l'histoire de Galaad est un focus qui dissimule des invocations liées au monde de Zakaï.
L'officier de la *Wehrmacht* arriva à la conclusion que le Graal n'existait pas physiquement et que son pays faisait erreur.

Compagnons d'Arimathéos lors de son errance, **Marie-Madeleine** et **Lazare** sont des Selenim qui rencontrèrent Jésus et qui en furent profondément bouleversés. Marie-Madeleine est, depuis lors, animée d'un amour et d'une compassion infinis pour les humains qu'elle secourt régulièrement, se nourrissant de leur reconnaissance. Lazare l'assiste dans sa quête. Du fait de leur rapport particulier avec l'humanité, ils vivent en marge des Selenim.
En les rencontrant, un quêteur peut apprendre beaucoup de choses sur la période de l'Incident Jésus, sur Jésus lui-même et sur Arimathéos, connu sous les traits de Joseph d'Arimathie.

Ceux qui ont la chance de rencontrer le **Roi Pêcheur** peuvent apprendre de précieuses informations, non seulement sur la découverte et l'exploration de son monde de Kabbale par les Nephilim lors des Arthuriades (cf. *Le Livre d'Hénoch*, p. 16), mais également sur Arimathéos, qu'il rencontra lors du premier voyage à Zakaï de ce dernier. C'est en son honneur que l'Empereur a pris le surnom de Roi Pêcheur.
Comme le veut la légende, le Roi Pêcheur incarne la souffrance car il est atteint par une blessure dont il ne peut guérir, symbole de la souillure qui ronge Zakaï et le transforme en Terres gastes.

Ashavérus est, selon la légende, le Juif errant, maudit par le Christ pour ne pas l'avoir aidé lors de la crucifixion et lui avoir même craché dessus. En réalité, Ashavérus était un Faërim opposé à Jésus, notamment au sujet de la vulgarisation des enseignements de la Kabbale. Pour le punir et faire de lui un symbole de l'errance, le Christ invoqua la Croix du pécheur, le Poids de la souffrance du pénitent, une créature de Kabbale qui maudit et hante son porteur jusqu'à ce qu'il ait accompli sa quête, ici comprendre les paroles de Jésus.
Depuis lors, Ashavérus erre entre les mondes de Kabbale et les Akasha, espérant trouver le chemin de la Jérusalem céleste pour expier ses actes passés. Toutefois, son sacrifice n'est pas vain, même s'il l'ignore, car sa rencontre est en soi un indice.

Galaad, le célèbre chevalier, a bien eu une révélation et il a bien contemplé le Graal, devenant ainsi Agarthien. Mais le Graal rayonne d'un tel éclat qu'il n'a jamais cessé de vouloir le contempler une nouvelle fois. Pour cela, il a compris qu'il devait accompagner et guider les quêteurs afin de pouvoir l'apercevoir à nouveau. Pourtant, une telle position est dangereuse, et Galaad le sait bien : à trop aider les quêteurs, le guide pourrait également les condamner en les rendant indignes de la vision mystique du Graal.

Les **Templiers du Graal** sont une obédience mineure tombée en désuétude et dont les membres observent et écoutent les affaires se rapportant au Graal. Ils n'ont que peu de moyens pour se lancer dans une quelconque action. En réalité, il existe une obédience, formée des Chevaliers les plus méritants et les plus opiniâtres, qui tente de trouver et de suivre la piste du calice depuis son départ de Jérusalem afin de le localiser. Ces Manteaux blancs ont assimilé la vertu de compassion et de chevalerie et abordent la notion de souffrance dans leur abnégation sans bornes envers le Bâton et ses exigences parfois démesurées. Toutefois, leur certitude de trouver un jour le Graal constitue une marque d'orgueil qui leur interdit radicalement de mener leur quête à bien.

FEU : Le Golem

Desperanzo est un golem. Autrefois, il était appelé Gustav Meyrink. C'était alors un Pyrim fort avancé dans sa quête qui parvint à créer un golem parfait et à s'incarner dans sa création. Hélas, après la sensation de puissance vinrent les doutes. Malgré sa réussite, les portes d'Agartha demeuraient closes.

En s'appropriant sa création, Desperanzo avait échoué. Profondément troublé, il décida d'œuvrer pour que ses collègues ne commettent pas la même erreur que lui. Mais vis-à-vis de tous, Desperanzo n'est qu'un golem, une création à l'intelligence limitée, sans vie. Incapable de parler, il ne peut transmettre son savoir. Parfois, il se met au service d'un Nephilim fort avancé dans la quête. 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 comprendra la richesse du golem, Desperanzo se révélera, afin d'aider le Nephilim à accomplir ce que lui-même a échoué. Quant aux autres, ils périront sous les coups de ses poings.

⅄ L'ordre de Saint-Éloi est, en apparence, une congrégation de moines catholiques. C'est en réalité un groupe de Nephilim alchimistes, membres du Bateleur, qui dispose d'une grande réputation dans la communauté des Alchimistes français. L'ordre refuse d'envisager la création du golem autrement qu'en termes purement alchimiques. Pour lui, les travaux de Rabbi Loew constituent une hérésie. Il traque les quêteurs, dans le but de détruire leur laboratoire ou de dérober leur Stase pour les empêcher de poursuivre leurs recherches. Pour cela, l'ordre dispose de l'aide de ses membres humains, tous des moines versés dans les secrets de base de l'Alchimie et de la conception de golems. Cette organisation peut ainsi servir à attirer un quêteur pour le piéger.

⅄ Les Chevaliers teutoniques sont sur la trace du golem depuis plusieurs décennies. Ils possèdent déjà deux fragments des textes de Rabbi Loew ainsi que des copies non montées du film *Der Golem* de Paul Wegener, où des rituels de création de golems sont montrés. Les bandes en elles-mêmes contiennent de précieuses informations, encodées en énochéen et invisibles au profane. Elles sont cependant conservées dans une commanderie à Berlin.

TERRE : L'Atlantide céleste

⅄ Des Degrés synarques, les Pontifex, se sont autoproclamés héritiers des architectes occultes de l'île. Leurs réalisations (l'Art roman, l'Alhambra, la Sagrada Familia…) ont émerveillé plus d'un initié. Des archives de la Maison-Dieu mentionnent le mythe de la Pierre Angulaire, qui depuis l'Eïdos serait le mentor des Maîtres du Denier. Elle y est explicitement présentée comme partie intégrante de la maille magique du continent disparu. La Synarchie veille jalousement sur le secret de ses origines. Francis Bacon, père de la méthode scientifique et promoteur d'un langage universel à l'époque de John Dee (cf. *Le Livre d'Hénoch*, p. 19) était un Pontifex.

⅄ Les Mystes ont scellé les portes du continent sacré et leur liturgie, qui se réfère aux cinq fleuves de la Tradition, parle sans cesse de l'Océan de leurs origines vers lequel les chapelles sont amenées à refluer. Au sein de l'Épée, le fleuve du Septentrion est le plus engagé dans la recherche de l'Atlantide. Ses chapelles (Mystères d'Éleusis, Chapelle des Songes mystiques et Fils du Cronide) sont de véritables épines dans le pied des Nephilim. Effectivement, les mystes souhaitent retrouver *leur* Atlantide : celle qui vit la naissance et la domination des Mystères. S'ils scellent leur version de l'Atlantide avant les Pérégrins, tout espoir de remonter au continent sera perdu.

⅄ La position dominante en Méditerranée des chevaliers de la Toison d'Or et de l'Ordre de Malte a permis au Bâton d'exhumer des trésors remontant au Compact d'Aïon (cf. *Le Livre d'Hénoch*, p. 14) et des reliques plus anciennes encore. Ces deux obédiences de Manteaux Rouges veillent au grain concernant tout nouvel indice sur la position de l'île. Les chevaliers de la Toison d'Or sont davantage tournés vers la recherche matérielle des ruines d'Atlantys, la cité mythique des Kaïm des temps atlantes.

AIR : L'Harmonia Mundi

⅄ Donimo est aujourd'hui un Selenim. Lors de la Chute, il n'avait pas encore basculé et faisait partie des Poursuivants de l'Atalante Fugitive ; il était même le plus puissant d'entre eux. Hélas, lorsque ses compagnons lui confièrent les Fruits d'Or du jardin des Hespérides, il succomba à la tentation et voulut les dévorer. Rejeté à cause de sa faiblesse par ses frères, il erra à travers les siècles, désabusé. C'est alors qu'il devint un Maudit, consommant sa déchéance. Toutefois, ses nouveaux pouvoirs lui donnèrent l'idée de construire un jardin de Lune afin de capturer Atalante. Il parvint à ériger son Royaume et à le peupler d'Entités de Lune Noire, aussi difformes que chaotiques. Mais, pour attirer Atalante, Donimo avait besoin d'un Fruit d'Or qu'il finit par trouver. Toutefois, le Fruit d'Or ne donna pas naissance au jardin tant désiré : le Selenim dut le vider de sa substance et le jardin, rongé par la Lune Noire, finit par se faner. Pour le régénérer, Donimo est désormais obligé de l'alimenter continuellement avec la substance des Fruits d'Or. Ainsi, il est un danger pour tout Poursuivant possédant l'un d'entre eux : il n'hésitera pas à le lui dérober, à ravager son jardin voire à le blesser pour obtenir ce dont il a besoin pour alimenter son obsession.

⅄ Dans les profondeurs des grottes du lac de Constance vit Loreleï. Aujourd'hui, cet Hydrim ressemble davantage à une baleine monstrueuse qu'à la sublime Sirène qu'elle était autrefois. Ancienne Poursuivante, elle devint une légende pour les Nephilim et les humains et aida Siegfried à combattre le dragon Fafnir.

Dans l'antre du monstre déchu, elle trouva l'un des Fruits d'Or, mais comme Donimo, elle ne résista pas à la tentation et le consomma, sombrant dans une longue léthargie. Dans l'une de ses périodes de réveil, alors qu'elle construisait malgré tout son jardin, elle reçut la visite du Prince du Diable dont les sévices la firent sombrer dans le Khaïba.
Déchue, monstrueuse, dangereuse, Loreleï a échoué dans sa quête mais ne l'a pas encore compris. Toutefois, elle demeure une formidable source de Sapience pour tout Nephilim. Elle connaît notamment l'histoire des Poursuivants et sait beaucoup de choses sur Atalante et le secret qu'elle dissimule.

Les Discordiens sont un regroupement de disciples d'Atalante qui s'opposent aux Poursuivants. Ils manœuvrent dans l'ombre pour que l'Axis Mundi ne soit jamais repéré, les champs magiques jamais cartographiés ni immobilisés. Ils détraquent les outils de la Roue de Fortune, créent de redoutables tempêtes élémentaires et traquent toutes les manifestations possibles de la Synarchie visant à stabiliser les champs magiques, empêchant parfois l'usage de toute Science occulte. On raconte même qu'ils ont fait alliance avec certains Mystères se réclamant des « adorateurs d'Éris », qui cherchent également à perturber les courants élémentaires et voient en Éris une figure proche de Prométhée.
Certains Discordiens, et notamment les Mystes « adorateurs d'Eris », utilisent des Pommes de discorde, qui sont des artefacts perturbant les champs magiques.

LUNE : La Morte Souillure

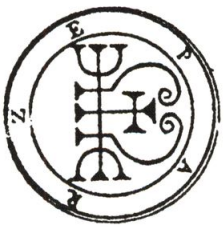
Lady Jane est un Selenim qui connut sa conversion involontaire au XVe siècle lorsqu'elle était incarnée dans le corps d'une fillette de sept ans. Elle bascula sous l'influence de la Lune Noire et cherche, depuis son Royaume à Brighton, un moyen de recouvrer sa condition de Nephilim en étudiant la Rêverie pour se défaire de son Noyau. Elle tira bon nombre de ficelles pour le compte des Maudits après son exécution, le 12 février 1554.

Les Sauriens blancs sont les seuls Sauriens à avoir du Ka-lune pur. Ils n'ont pas suivi Mu dans son projet de création de la Lune Noire. Ils n'ont pas connu la Morte Souillure, tout comme Morphée protégé dans son Royaume lunaire. Après la destruction de l'astre maudit, ils trouvèrent refuge dans les Akasha. Ils entrent parfois en contact avec des humains par le biais des rêves.

Les Sélénites sont des petites créatures minérales de Lune qui habitent dans des grottes appelées le Cœur de Lune. Certaines sont des alliées qui s'intéressent aux Nephilim ; d'autres, contaminées par la Lune Noire sur la face cachée de la lune, dans le Royaume de Morphée, sont des ennemies.

Les Draconides sont les suivants de Morphée qui cherchent à préserver son héritage, sa mission et sa pensée. Entée d'Orion (cf. p. 3) est leur « chef ». Ils surveillent l'unique passage entre la Lune et la Terre : le Seuil lunaire, qui change de localisation constamment. Personne n'est autorisé à franchir le Seuil à moins de manifester des connaissances poussées sur le champ lunaire et de réussir des épreuves de tests.

Anton Démétrides est un humain, messager des Sauriens blancs pour les initiés sur le chemin de la purification de leur Ka-lune.



CODEX DE L'AIR

Eolim

« Ne sois pas vain de ce que tu as appris, mais converse avec l'ignorant comme avec le sage. Car aucune limite ne peut être fixée au savoir, pas plus qu'il n'est d'homme habile qui puisse tout connaître. Une parole équitable est chose plus rare que l'émeraude trouvée par la petite esclave parmi les cailloux. »

– Ptah-hotep, -2400 av. J.-C.

EOLIM

De l'art subtil de l'élévation et autres considérations éthérées...

Mon regard quitte ces lignes que ma main, si elle mérite encore ce nom, vient péniblement de tracer pour plonger dans le ciel tourmenté qui me fait face.

Paris la rampante s'étend à mes pieds, giflée par les bourrasques. Je ne peux résister à la tentation de passer en vision-Ka, pour contempler le maelstrom de volutes bleues et blanches qui recouvre la ville. Je n'aspire qu'à monter au sommet de cette tour et communier avec la tempête.

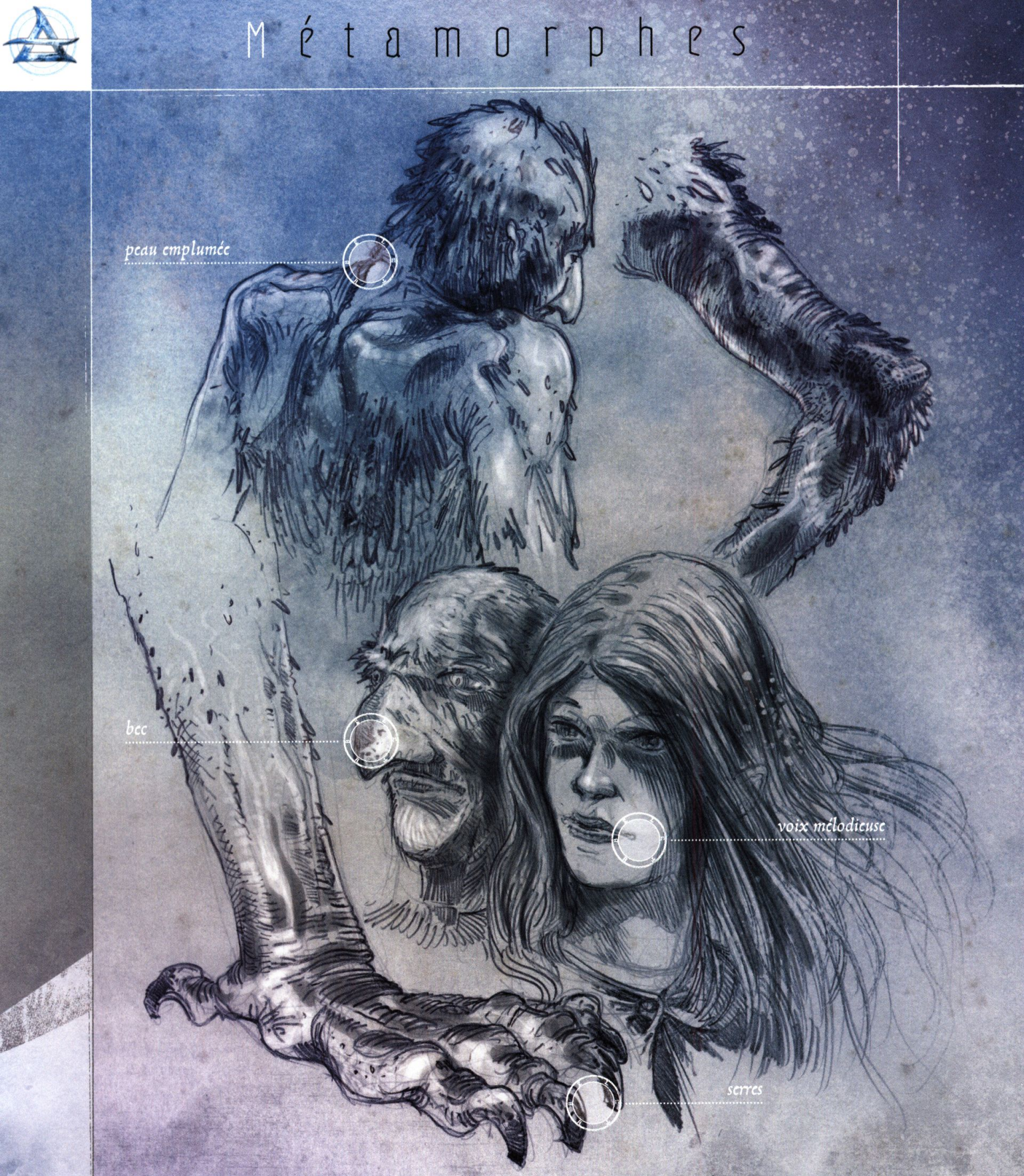
Mais une tâche autrement importante m'attend. Pour atteindre cette moderne bibliothèque d'Alexandrie, il m'a déjà fallu affronter le plancher glissant et humide de l'esplanade, résister à l'envie dont mes plumes frémissent encore de me fondre dans les rafales haletantes du vent. Par temps calme, la respiration de la ville nous parvient, portée par le vent. Mais aujourd'hui, j'ai l'impression d'être seul. Personne ne dérangera le bibliothécaire. Il n'est pas de meilleur endroit pour entamer mon grand œuvre.

Depuis le Silence fuligineux, j'ai exploré, collectionné, catégorisé, étudié, dans un tourbillon sans fin, à la fois voyageur du bord des mondes et entomologiste de la connaissance. Désormais, je souhaite coucher sur le papier ce savoir. C'est là une lourde tâche. Comment capturer dans cette langue boueuse la richesse de notre élément ? Notre attirance à nous, Eolim, pour tant de réalisations humaines qui réussissent à faire vibrer notre essence ? Avions, et toutes les machines permettant de fendre les airs, livres, ballets, instruments à vent... Comment évoquer toutes les légendes ? Les elfes décrits par Paracelse, les harpies et stryges voraces, les génies tels Ariel au souffle de vie positif ? Les anges, aussi, évidemment. Et tant d'autres encore, les personnifications des vents, Zéphyr, Éole, le maître des vents, que je soupçonne avoir moi-même inspiré... Ces légendes sont nées de nous, mais je suis de plus en plus convaincu que nous avons quelque chose à en extraire.

Depuis que j'ai compris que tout est mouvement, mais qu'il fallait prendre garde à ce que ce mouvement ne devienne agitation vaine, mon métamorphe a évolué. C'est avec émotion que je contemple mes bras duveteux, sur lesquels se distinguent déjà les plumes en promesse. Je devrais les dissimuler, mais j'en suis fier, tant elles expriment l'aspiration qui m'a porté toute mon existence, depuis que je m'élevais libre dans les champs de l'Air, jusqu'à aujourd'hui, enfermé dans les hautes tours de verre en forme de livres érigées en l'honneur du savoir. Repousser les frontières d'une autre manière. Plus haut que le ciel.

Ah, si seulement ces plumes pouvaient, comme dans les légendes taoïstes, me permettre de m'envoler jusqu'aux contrées de l'éternelle félicité ! Ou encore, être semblable à ces représentations d'une tête simplement ornée d'ailes, destinées à montrer que nous n'appartenons pas au domaine de la chair... En réalité parfois, comme le goéland du poème, j'ai le sentiment qu'elles m'empêchent de marcher. Vraiment, la route vers l'Agartha est longue, mais je sais que je progresse sur la bonne voie. Pour citer un poète initié qui choisit d'inclure notre élément dans son nom : « Comme la vie est lente, et comme l'espérance est violente ! »

Dehors, le vent s'apaise. Il est temps de reprendre la plume.



Si vous jouez un **Eolim**, vous devez définir les métamorphoses que votre Nephilim impose à ses simulacres. Voici une liste de propositions pour vous aider.

VISAGE : *yeux bleus comme l'azur, cheveux d'or, nimbe doré autour du visage, bec...*
MAINS : *d'une blancheur immaculée, translucides, serres, emplumées...*
ODEUR : *eau de myrte (aussi appelée « eau des anges »), miel, encens, ozone, inodore...*
VOIX : *musicale, mélodieuse, indolente, grondante, tonnante, pure, froide, céleste...*
PEAU : *blanche, translucide, emplumée, irisée, duveteuse, dorée...*

Vous pouvez vous inspirer de la mythologie et des contes populaires, voici quelques exemples : **Ange, Sylphe, Pégase, Zéphyr, Efreet, Simurgh...**

Conférencière en histoire médiévale comparée

Ka-Soleil : 4
Proches : 14
Richesse : 15

Anne-Marie **DEYGUESFIÈRE**

Anne-Marie intervient dans de nombreux colloques universitaires ou privés pour délivrer ses réflexions sur l'homme médiéval. Il lui arrive d'être consultée en tant qu'experte sur des expositions au rayonnement international. Sa chanson préférée des Beatles est *Penny Lane*. Ne lui demandez pas pourquoi, c'est comme ça .

Agilité : 15 / Présence : 16
Vigueur : 14 / Puissance : 13
Intellect : 17

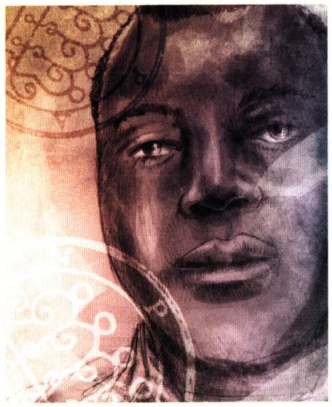
COMPÉTENCES :
Dressage (fauconnerie)
Éloquence (discours)
Histoire (histoire médiévale)
Linguistique (latin)
Littérature (littérature médiévale)
Peinture (les Primitifs italiens)
Usages (Intelligentsia anglaise)
POSSESSIONS : un appartement à Londres, une carte d'accréditation auprès des grands musées, une bibliothèque fournie et un casque de soldat du XIIIe siècle.

Bibliothécaire municipal

Ka-Soleil : 6
Proches : 15
Richesse : 12

Désiré **AMBADOU**

Désiré a rejoint la fonction publique mû par une profonde conviction démocratique. Il aime les livres en ce qu'ils engagent une discussion avec le lecteur et cette discussion peut être partagée à son tour. Car le dialogue est d'une importance capitale selon lui. « Alors il faut que tu me racontes et que je te raconte, et que l'on discute de tout ça, il faut philosopher » aime-t-il répéter.



Agilité : 16 / Présence : 15
Vigueur : 13 / Puissance : 13
Intellect : 18

COMPÉTENCES :
Administration
Jeux (awalé)
Fouille (bibliothèque)
Linguistique (Créole)
Littérature (littérature africaine et antillaise)
Philosophie (les Lumières)
Politique
POSSESSIONS : un appartement dans le XIXe arrondissement de Paris, une bibliothèque consacrée à l'art africain, une Renault 5 et une collection de rhums.

Météorologue

Ka-Soleil : 5
Proches : 14
Richesse : 15

Stéphane « Steph » **CISSOUS**

Spécialiste du changement climatique, connu pour quelques documentaires (sur l'Afrique, l'Alaska et l'Asie), il tente d'alerter les masses des méfaits de la pollution en participant à des émissions radiophoniques et des débats téléviseés. Aux diffusions tardives hélas...

Agilité : 13 / Présence : 18
Vigueur : 13 / Puissance : 15
Intellect : 16

COMPÉTENCES :
Artisanat & Savoir-Faire (électronique, radio)
Escalade (alpinisme)
Géographie
Orientation
Photographie
Physique/Chimie (météorologie)
Survie
POSSESSIONS : une station météo de poche, une caméra miniature pour se filmer, une location d'avion dans un aérodrome et trois documentaires réalisés.

Artiste

Ka-Soleil : 5
Proches : 14
Richesse : 10

Pauline **ARMAND**

Pauline a fait tous les cours du Cours Laurent, suivi un stage en coaching de scène, en aisance corporelle et déjà tourné dans deux courts, et « là, elle enchaîne avec un moyen le mois prochain ». Mais en réalité ce qu'elle vise c'est le théâtre où « là, un acteur a vraiment les moyens de s'exprimer... » Son opiniâtreté peut être bénéfique.

Agilité : 16 / Présence : 19
Vigueur : 14 / Puissance : 12
Intellect : 14

COMPÉTENCES :
Administration (Pôle Emploi)
Athlétisme (jogging)
Comédie
Danse
Éloquence
Empathie
Psychologie
Séduction
POSSESSIONS : bibliothèque consacrée au théâtre, une collection de films et de sacs à main, un scooter et un abonnement annuel au hammam.

L'Air influence les facultés intellectuelles des individus, qu'il soit question de résoudre un exercice dans un domaine connu ou qu'il s'agisse de déduire un principe d'une situation inédite.
Il facilite l'analyse et la maîtrise de schémas même invisibles aux profanes dans un domaine. L'Air aiguise l'agilité mentale aussi bien que les sens. C'est l'élément des scientifiques, des philosophes, des acrobates et des visionnaires. Les Eolim bénéficient d'un facteur de réussite supplémentaire pour les compétences suivantes.

Acrobatie permet de réaliser des mouvements spectaculaires exigeant souplesse et équilibre. Associée à des aptitudes ésotériques, comme les techniques des R+C et les breuvages des Mystes, cette compétence peut repousser les limites d'un corps humain.
Aptitudes : l'*équilibrisme*, les *cascades*, le *parkour*...

Administration représente la connaissance de la gestion et des procédures administratives.
Aptitudes : les différents services d'une administration (entreprises ou service d'intérêt général), un type de procédure ou de formulaire, etc.

Argumentation permet de convaincre un tiers dans le cadre d'une discussion. Les R+C ont développé des aptitudes mystiques leur permettant de prendre partiellement le contrôle d'autres êtres humains, alors que certains Synarques sont parvenus à programmer des individus pour leur faire exécuter des actions prédéterminées en réponse à un stimulus.
Aptitudes : la *démonstration*, les *sophismes*, le *raisonnement par l'absurde*...

Armes de trait / de jet permet d'utiliser les armes de trait, tels qu'un arc ou une arbalète, ainsi que celles qui se lancent, comme les couteaux, les hachettes ou les shuriken.
Aptitudes : les *arcs*, les *arbalètes*, les *shuriken*, les *couteaux*...

Danse regroupe l'exécution correcte d'une danse, codifiée ou libre. Les Mystes et les R+C ont recours à cette compétence pour accéder à des Plans subtils en entrant en transe grâce à des pas de danse mystique. De nombreux rituels sont basés sur l'exécution correcte d'une danse.
Aptitudes : les *danses de salon*, le *ballet*, les *danses folkloriques*, le *hip hop*...

Fusils permet d'utiliser toutes les armes à feu à canon long et à crosse d'épaule.
Aptitudes : les *fusils de chasse*, les *fusils de précision*, les *fusils à pompe*...

Histoire recouvre la connaissance des faits d'une période ou associés à un lieu ou même un peuple.
Aptitudes : des civilisations, des mythes, des légendes ou même des anecdotes dites de la « petite histoire ».

Informatique permet d'utiliser les machines qui traitent des informations, d'un point de vue matériel comme logiciel. Les Synarques ont développé des aptitudes mystiques leur permettant de programmer d'authentiques intelligences artificielles qu'ils ont implantées dans des équipements aussi divers qu'ordinateurs, drones ou sonde sspatiales, ainsi que dans le *web* profond.
Aptitudes : la *programmation*, les *réseaux*, la *sécurité informatique*...

Interrogatoire recouvre les techniques permettant d'obtenir des informations d'un tiers contre son gré. Les Templiers ont développé des techniques particulières pour pratiquer l'exorcisme du Pentacle de manière temporaire ou définitive.
Aptitudes : les *méthodes policières*, la *torture*, les *discussions de salon*, l'*exorcisme de Nephilim*...

Littérature étudie les récits et les histoires.
Aptitudes : les *romans*, les *manuels*, les différents genres littéraires, etc.

Mathématiques représente le calcul, mais aussi la logique, la cryptographie et d'une manière plus générale toutes les sciences abstraites reposant sur le nombre. Cette compétence est au cœur des études mystiques des Synarques et des R+C qui leur permettent d'entr'apercevoir le futur.
Aptitudes : l'*algèbre*, la *géométrie*, la *logique*...

Politique permet de comprendre les enjeux et les tactiques des luttes de pouvoir au sein d'une communauté.
Aptitudes : un pays, un type de société, un Arcane mineur, un Arcane Majeur...

Vigilance permet de repérer passivement des événements, des indices ou des détails utiles.
Aptitudes : les *attaques-surprises*, les *espions*, les *incohérences*, ou des situations particulières pour lutter contre d'éventuelles pénalités, comme la *privation de sommeil* ou celle de *nourriture et d'eau*...

Si j'étais la méditation, je serais *Silence intérieur* peint par Carlos Schwabe

Les traditions ne sont pas des compétences. Elles mesurent le degré de connaissance absolu d'un personnage. On n'effectue donc jamais de jet de dés pour savoir si un personnage connaît ou non une information dépendant des traditions. Elles sont notées sur une échelle de quatre valeurs : Profane, par défaut, Apprenti, Compagnon et Maître.

➤ Les vingt-deux Arcanes Majeurs des Nephilim, les quatre Arcanes mineurs (Bâton, Coupe, Denier et Épée) et les cinq Arcanes chimériques (Gitans, Gypsies, Mannush, Rôms et Tziganes) pour les Bohémiens font chacun l'objet d'une tradition qui définit la connaissance de cette faction. L'Apprenti connaît les grands principes de l'organisation, mais seul le Compagnon en connaît les codes secrets et les rites. Le Maître vit avec les secrets les mieux gardés, mais il ne sait pas tout pour autant.

➤ L'Ésotérisme réunit les connaissances des cultes et pratiques (prétendument) occultes des hommes. Cela concerne aussi bien les rituels magiques, que les arts occultes sans effets magiques. Si l'Apprenti connaît quelques principes et peut les expliquer (noms des lames du tarot, calcul du Ji Ying, etc.), les Compagnons savent quels rituels relèvent des Ka-éléments. Les Maîtres sont en mesure de déchiffrer et de comprendre les techniques développées par les êtres au fort Ka-Soleil ou sous le joug de la Lune Noire.

➤ Les périodes de l'Histoire inuisible font chacune l'objet d'une tradition. Il n'existe pas de tradition sur l'époque des Kaïm. Si l'Apprenti connaît quelques anecdotes, le Compagnon sait quelle faction a participé aux événements-clés. Le Maître quant à lui parle de cette époque comme s'il y était (encore).

➤ Plans subtils est la tradition qui permet de reconnaître les réalités alternatives nées du Ka-Soleil, les Akasha, ou du Ka-Lune Noire, les Anti-Terres, d'en connaître les logiques et de savoir comment se déplacer entre eux. L'Apprenti sait que ces espaces ont besoin de seuil ou de clef pour s'ouvrir. Il connaît les légendes au sujet des Plans subtils les plus célèbres. Le Compagnon connaît les passages entre ces espaces et peut plonger profondément dans l'Astral, s'éloignant alors de la Terre, sans se perdre dans les rêves et les cauchemars des hommes. Seul le Maître n'est pas en péril lorsqu'il erre entre les Plans subtils car il connaît toujours le chemin du retour parmi les hommes.

Les traditions suivantes donnent accès aux connaissances associées à un Cercle. Un Compagnon est toujours en mesure de reconnaître n'importe quel sort du Cercle en question qu'il voit lancer.

➤ Basse Magie : l'Apprenti connaît les rites des *Disciples*, vêtus de pourpre et de noir, et il sait que leur symbole est la férule. Ayant affiné à l'extrême ses pouvoirs de perception, le Maître est capable de déceler l'empreinte invisible à l'œil nu de la Magie.

➤ Haute Magie : l'Apprenti connaît les rites des *Magiciens*, vêtus de rouge et d'argent et dont le symbole est l'écu. Il est familier des cinq voies de la Magie. Le Maître est capable de reconnaître instinctivement la voie suivie par un autre Nephilim en observant soit son Pentacle ou l'un de ses sortilèges.

➤ Grand Secret : l'Apprenti connaît les rites des *Magistères*, vêtus de vert et d'or et dont le symbole est le calice. Il est conscient de l'objectif du Grand Secret et sait vers quel Royaume chaque voie de Haute Magie mène. Le Maître peut discerner si deux sortilèges sont l'œuvre du même Nephilim.

➤ Sceaux : l'Apprenti connaît les rites des *Séminaristes*, dont les couleurs sont le noir, l'ocre et le blanc au fur et à mesure de leur progression, et les symboles sont l'étoile, la plume et l'anneau. Il connaît également les cinq mondes. Le Maître est capable de sentir quels sont les rapports qui lient une créature de Kabbale à son invocateur.

➤ Pentacles : l'Apprenti connaît les rites des *Cénobites*, dont les couleurs sont le jaune, le rouge, l'ambre et le bleu, alors que leurs symboles sont le médaillon, la fiole et le sceptre. Il a recueilli de nombreux témoignages sur son monde de prédilection. Le Maître peut déterminer à quel monde de Kabbale un autre Nephilim est lié en observant son Pentacle.

➤ Clefs : l'Apprenti connaît les rites des *Inconnaissables*, dont les couleurs sont le vert, l'émeraude et l'argent et les symboles la chevalière, le pendule et le livre. Le Maître peut déterminer si deux créatures ont été invoquées par le même Nephilim.

➤ Œuure au Noir : l'Apprenti connaît les rites des *Apprentis Melanosis*, dont la couleur est le noir et l'attribut l'encens. Il connaît les substances obtenues par la transmutation de la matière, les Voies et le Glorieux Alliage. Le Maître est capable de déceler les signes d'une transformation alchimique après qu'elle a eu lieu.

➤ Œuure au Blanc : l'Apprenti connaît les rites des *Maîtres Leukossi*, dont la couleur est le blanc et l'attribut la lanterne. Il connaît les cinq processus. Le Maître peut déterminer à partir d'une substance les instruments présents dans le Laboratoire qui ont servi à la créer.

➤ Grand Œuure : l'Apprenti connaît les rites des *Adeptes*, dont la couleur est le rouge et le symbole un œuf de cristal. Le Maître peut déterminer si deux substances ont été créées par le même Nephilim.

L'AIR

Des champs éthérés

[...] Selon la théorie des quatre éléments, l'Air est donc considéré comme « un fluide subtil contenant des corpuscules d'espèces différentes et hétérogènes ». Les humains, malgré leurs intuitions et déductions, peuvent le ressentir mais manquent du sens nécessaire pour percevoir les légères volutes bleues et blanches disséminées, qui se rassemblent telles un maillage lâche et irrégulier, et évoluent autour des sommets, en altitude, et dans tous les endroits où les vents sont particulièrement présents.

Notre Élément nous insuffle ainsi une capacité rare d'abstraction et un besoin d'élévation spirituelle, qui nous permettent et nous incitent à traverser au-delà du miroir, là où les autres ne vont pas. Le revers en est parfois une certaine tendance à la volatilité.

Il est à noter que nous fûmes les plus marqués par la Chute : de par notre nature, il est plus douloureux pour nous (que pour les autres Éléments) d'être enfermés dans un simulacre charnel, alors que tout autour de nous (ainsi qu'en nous, nous y reviendrons) tournoie l'Air libre, nous rappelant à chaque instant ce que nous avons perdu, et combien nous n'aspirons qu'à nous sublimer pour le rejoindre et nous fondre en lui...

Des champs élémentaires neutres du Feu et de l'Eau

Nous allons tenter de déchiffrer l'ordre qui régit les rapports entre notre Élément et les quatre autres. Nous commencerons avec le Feu, qui se révèle parfaitement complémentaire, le Feu exaltant l'irrésistibilité et la vivacité de l'Air. Puis nous nous pencherons sur l'Élément Eau, sous l'effet duquel au contraire l'Air s'alourdit, ce qui l'influe vers un état plus serein et fécond. [...]

Des champs élémentaires opposés de la Lune et de la Terre

Les Champs de la Lune et de la Terre constituent une étape nouvelle dans l'étude des champs élémentaires. La Lune irrationnelle et la Terre matérielle entretiennent en effet un rapport d'antagonisme avec l'Élément Air, un rapport qui fut parfois considéré comme incompatible. Néanmoins, nous rappellerons l'importance de la complémentarité des Ka-éléments et le phénomène peu exploré jusqu'alors de l'équilibre des fluides conduisant vers la sérénité. [...]

De la nature élémentaire des humains

Il nous semble nécessaire de consacrer un chapitre à ce sujet injustement négligé. Nos simulacres sont en effet sans cesse baignés par les éléments, et d'une manière intime pour l'air qui circule aussi dans leur corps. Cela pourrait être une des causes de la soif de savoir et de l'aspiration vers l'élévation qui caractérisent cette espèce, qui progresse sans se décourager dans un monde de signes et de présages insondables, qu'elle cherche à déchiffrer. Les dédaigner ou les mépriser, comme nous en avons la tentation, est à notre avis une erreur. [...]

– *De l'art subtil de l'élévation et autres considérations éthérées*, fragments

LES ZÉPHYRINS

Les zéphyrins sont des génies turbulents, inquiets et volages, dont seuls les murmures et souffles trahissent la présence. Ils sont en effet invisibles et ne se matérialisent que comme des voix portées par la brise. Ces êtres désincarnés ne semblent pas avoir d'objectif défini, mais constituent un redoutable danger pour les humains sur terre ou sur mer qui se retrouveraient pris dans le labyrinthe de vents issu de leur souffle.

AIR : 8

Compétences : Danse (faire chavirer, faire tomber, désorienter)

si j'étais la contemplation, je serais le voyageur contemplant une mer de nuages de Caspar David Friedrich

LA MAGIE

Démocrition : Mais dis-moi, ô excellent Socrate, quelle est donc la nature de cet élément que nous appelons Air ?!

Socrate : *Ta question est étrange, ô Démocrition, car elle n'a pas de réponse fixe. Je ne peux définir l'Air que par analogie.*

Démocrition : *Comment faire ?*

Socrate : *L'Air est comme la* ***flèche projetée*** *par l'archer, qui défie le* ***vent*** *et se rit du poids des choses.*

L'Air envahit le monde ***serein*** *et* ***illumine*** *le ciel.*

L'Air est ce qui constitue le milieu naturel des ***Idées*** *et abrite les fragments du Noos.*

Démocrition : *Est-ce à dire, ô excellent Socrate, qu'il n'est que* ***spiritualité*** *?*

Socrate : *Tu as mal entendu mes paroles, Démocrition. L'Air est* ***spiritualité****, mais il est aussi* ***intelligence*** *et* ***prévoyance****, à l'image de Prométhée, notre divin prédécesseur, dont on dit qu'il savait prévoir ce qui doit être, comme on peut entendre la rumeur de la foule qui s'approche.*

Démocrition : *Tout ceci est fort difficile, ô divin Socrate, mais je vais m'efforcer de garder tes paroles* ***en mémoire.*** *Toutefois, j'ai encore une question pour toi.*

Socrate : *Oui ? Quelle est-elle, jeune Démocrition ? Crois-tu que je puisse t'aider ?*

Démocrition : *Oh oui, divin Socrate ! On dit que tu as franchi les épreuves tortueuses du Labyrinthe Schématique et que ton esprit rayonne d'une* ***lumière*** *plus pure et plus brillante que la* ***foudre*** *!*

Socrate : *Et pourtant, Démocrition, n'as-tu pas compris que le savoir n'est souvent que* ***déception****, et que le Sage est bien celui qui sait qu'il ne sait pas, car, suivant le précepte delphique, il se connaît lui-même ? Tu dois te méfier du savoir figé, du savoir privé de* ***liberté*** *et gravé dans les* ***livres*** *comme sur les* ***stèles****. Seul le son de la parole peut transmettre l'essence de l'Air. Mais ton visage est* ***mélancolique*** *: sont-ce mes paroles qui viennent de gonfler ton cœur de tristesse ?*

Démocrition : *Hélas, ô divin Socrate, je ne sais plus comment choisir ma voie d'****élévation****, si je ne dois rien savoir pour mieux savoir !*

Socrate : *Le savoir n'est pas une denrée que l'on peut acquérir chez un marchand ou prendre sur une étagère et ingérer comme une poignée d'olives. Tu dois frotter ton esprit pour en faire jaillir la* ***lumière****. Certaines disciplines peuvent t'aider :* ***abstraites****, elles t'aident à saisir la nature des choses. Ainsi, tu peux pratiquer l'****architecture*** *ou la* ***musique****.*

Démocrition : *Ou la philosophie ?*

Socrate : *Oui, bien sûr, la philosophie qui ne doit avoir d'autre* ***ambition*** *que la pratique de la vertu.*

Extrait d'un dialogue apocryphe de Platon nommé *Des Éléments*, 173c – 183b.

ANALOGIE ET LE KA-AIR

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges de l'Air (cf. Le Livre d'Hénoch).

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Mémoire	Vent	Livre	Architecture	Flegme	Ambition
Liberté	Son	Plume	Musique	Sérénité	Intelligence
Élévation	Projection	Flèche	Rhétorique	Illumination	Rigueur
Abstraction	Lumière	Stèle	Linguistique	Mélancolie	Idéalisme
Spiritualité	Foudre	Longue-vue	Escalade	Déception	Prévoyance

Démocrition : *Dis-moi, ô excellent Socrate, j'ai rencontré un Étant de Feu qui m'a parlé de sa manière de percevoir le monde. Il m'a parlé de brasier et de contemplation. Quand je l'ai entendu, j'ai cru que le monde brûlait dans une grande consomption universelle !*
Socrate : *Mais c'est parce que les Étants de Feu perçoivent le monde de leurs sens ignés. Notre perception est différente.*
Démocrition : *Explique-moi donc, alors, ô divin Socrate !*
Socrate : *Émanation du souffle divin qui anime toute chose, nous percevons l'esprit universel qui anime la matière et l'ordre du monde. Comme le vent s'enroule et caresse la nature, l'Air caresse ce qui est spirituel et impalpable. Comme la lumière chasse les ténèbres, l'Air illumine le réel et nous le rend intelligible. Notre perception est compréhension.*

– Extrait d'un dialogue apocryphe de Platon nommé *Des Éléments*, 225a – b.

BASSE MAGIE

TETRABIBLOS

De Ptolémée, en langue grecque, IIe siècle. Il s'agit d'un essai sur la nature des langues et leur fonction dans toute société.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Je trouve toujours le bon ouvrage**
- **Le sens des textes m'est évident**

Aucun bâtiment n'a de secret pour moi

Chaîne analogique : je perçois l'architecture > la structure architecturale d'un bâtiment

Au château de Chambord (XVIe siècle), pour découvrir ce sortilège il faut tout particulièrement concentrer son attention sur le Grand Escalier. Le Mage perçoit l'ensemble de la structure architecturale d'un bâtiment, à condition que celui-ci se trouve dans sa zone de portée. Il en connaît ainsi parfaitement le plan : il peut s'y repérer avec aisance, trouver le chemin le plus court, découvrir toutes les caches et les passages secrets.

Je lis dans vos pensées comme dans un livre

Chaîne analogique : je perçois l'intelligence > la pensée > les pensées d'une cible (FR -1)

Le Mage perçoit les pensées superficielles de la cible au moment où elle les formule. Cela signifie qu'il n'entre pas dans son esprit mais qu'il entend la cible penser comme si elle formulait tout ce qui lui passe par la tête à haute voix. Cette perception du flux de conscience peut être très confuse.

Je trouve toujours la bonne prise

Chaîne analogique : je perçois l'escalade > le bon chemin pour l'escalade > les bonnes prises d'une paroi (FR -1)

Le Mage perçoit distinctement le passage le plus facile et le plus sûr pour escalader une paroi. Il choisit ses prises avec sûreté et n'est jamais mis en difficulté. Il bénéficie ainsi d'un FR + 1 à tout test d'Escalade et ne peut commettre d'échec critique à ce test.

Je trouve toujours le bon ouvrage

Chaîne analogique : je perçois un livre nommé « ... »

Le Mage est capable de percevoir précisément un livre dans sa zone de portée à condition qu'il en connaisse le titre précis. Si la zone en question abrite plusieurs livres du même titre, le Mage doit affiner sa connaissance de l'ouvrage recherché afin de préciser son critère de définition (auteur, date, édition...).

Je sais en quoi vous croyez

Chaîne analogique : je perçois la spiritualité > la religion > les croyances d'une cible (FR -1)

Le Mage peut apprendre quelles sont les croyances de sa cible, de la plus intime superstition à la croyance religieuse la plus dogmatique.

Je vous entends de loin

Chaîne analogique : je perçois le son > la conversation à laquelle participe ma cible

Le Mage peut percevoir une conversation précise dans la limite de sa zone de portée. Il n'entend alors que la conversation et non pas les bruits extérieurs qui pourraient la parasiter.

Les vents qui nous baignent n'ont pas de secret pour moi

Chaîne analogique : je perçois les vents

Le Mage peut percevoir distinctement tous les vents qui baignent sa zone de portée.

Le sens des textes m'est évident

Chaîne analogique : je perçois la rhétorique > l'argumentation d'un texte

Le Mage perçoit immédiatement, à la première lecture, tout l'implicite, les présupposés et la visée d'un texte argumentatif. Il est ainsi capable, par une simple lecture, de décrypter le propos de son auteur dans toute sa subtilité.

Vos ambitions sont pour moi transparentes

Chaîne analogique : je perçois l'ambition > l'ambition sociale

Le Mage peut déterminer quelles ambitions sociales nourrit sa cible. Il est ainsi en mesure d'influer sur son comportement et de lui faire des propositions qu'elle aura du mal à refuser. Il bénéficie d'un FR +1 dans toutes ses négociations avec cette cible.

Vos plans ne sont plus un secret

Chaîne analogique : je perçois la prévoyance > le plan de ma cible concernant un sujet précis

Le Mage est capable de connaître les plans de sa cible s'il est capable de les définir précisément. Il en maîtrise les tenants et les aboutissants, sait qui en sont les acteurs, connaît leur déroulement et leurs étapes.

Votre mémoire est un livre ouvert

Chaîne analogique : je perçois la mémoire > je perçois le souvenir qu'a ma cible d'un événement

Le Mage est capable de lire la mémoire de sa cible et d'y retrouver un souvenir précis. Il doit pour cela être capable d'énoncer précisément quel est le souvenir en question. Toutefois, il ne peut percevoir qu'un souvenir encore vivace dans la mémoire de sa cible : ce sortilège ne peut réactiver un souvenir perdu et ne fonctionne pas sur un amnésique.

THE THREE SHINING STARS

The Three Shining Stars : an Astronomy study by an Initiate, *du Professeur Sir John Mac Intire, alias Apulée, en anglais, XVIIIe siècle.*

Son étude permet d'apprendre...

- Je sais en quoi vous croyez
- Les vents qui nous baignent n'ont pas de secret pour moi
- Je trouve toujours la bonne prise

DE VERBUM OCCULTUM

De C. Fabius Tacitus, en latin, IIe siècle. Cet ouvrage est un traité politique sur la vie de cour, les sociétés secrètes et les grandes conspirations qui ont accompagné le règne des empereurs julio-claudiens.

Son étude permet d'apprendre...

- Je vous entends de loin
- Je lis dans vos pensées comme dans un livre
- Vos ambitions sont pour moi transparentes
- Vos plans ne sont plus un secret
- Votre mémoire est un livre ouvert

HAUTE MAGIE

SEVEN DEADLY SINS

De Ibrahim Lersey, en anglais et en hébreu, XVIIIe siècle. Il s'agit d'un traité sur la mort étudiée sous tous les angles possibles, de l'anatomique au religieux.

Son étude permet d'apprendre...

- **Comme le Parthe, je vous abats d'une flèche**
- **Votre sommeil est fragile et vulnérable**

LES CHIMÈRES

De Gérard de Nerval, en français, XIXe siècle.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **De vos souvenirs, je fais collection**
- **J'incarne le Soleil noir de la mélancolie** (dans le célèbre poème « *El Desdichado* »).

Comme le Parthe, je vous abats d'une flèche

Chaîne analogique : je manipule la flèche > le projectile que je perçois

Le Mage peut prendre le contrôle d'un projectile pour le déplacer à sa convenance. S'il s'agit d'une arme, les dégâts sont résolus comme lors d'une attaque normale. S'il s'agit d'un autre objet, le MJ est libre de déterminer la nature et le montant des dommages infligés en s'inspirant de la table des armes.

De vos souvenirs, je fais collection

Chaîne analogique : je manipule la mémoire > le souvenir qu'a ma cible d'un événement

Le Mage est capable de manipuler un souvenir de sa cible, à condition qu'il sache précisément le nommer. **S'il l'atténue,** la cible n'a plus qu'un souvenir confus et ce dernier n'a pas de répercussions sur sa vie actuelle. **S'il l'amplifie,** la cible devient obsédée par ce souvenir qui va radicalement changer sa manière de voir le monde et d'agir. **S'il le déplace,** la cible est privée de son souvenir. Ce dernier fait désormais partie de la mémoire d'une autre cible, qui doit se trouver dans la zone de portée du Mage, ou du Mage lui-même.

Je peux faire de vous un traducteur émérite

Chaîne analogique : je manipule la linguistique > les compétences linguistiques > les compétences linguistiques d'une cible dans une langue particulière (FA-1)

Le Mage peut atténuer, amplifier ou déplacer les compétences linguistiques d'une cible dans une langue particulière. Cette cible doit posséder une compétence linguistique minimale dans la langue voulue afin de pouvoir être la cible de ce sortilège. **S'il l'atténue,** il rend sa cible quasiment incapable de comprendre ou de se faire comprendre dans la langue ciblée. Seules les informations les plus simples (dire bonjour, manger, dormir...) demeurent compréhensibles. **S'il l'amplifie,** il confère à sa cible la capacité de parler et comprendre la langue ciblée avec toutes les subtilités d'un natif ayant un haut niveau d'études. **S'il la déplace,** il peut transférer la compétence linguistique de sa cible sur une autre cible qu'il perçoit ou qui se trouve dans sa zone de portée. Il peut dès lors relancer le sortilège afin d'atténuer ou d'amplifier cette nouvelle compétence linguistique.

J'incarne le Soleil noir de la mélancolie

Chaîne analogique : je manipule la mélancolie d'une cible

Le Mage peut manipuler la mélancolie d'une cible afin de l'atténuer, l'amplifier ou la déplacer. **S'il l'atténue,** la mélancolie de la cible tend à diminuer : cette dernière sort de son état dépressif et n'a plus besoin de soutien psychologique ou médicamenteux pour vivre une vie normale. Elle reste toutefois imperméable aux grandes manifestations de joie. **S'il l'amplifie,** la cible plonge dans une puissante dépression qui la paralyse et l'empêche de se livrer à ses activités normales. Elle ne répond plus qu'aux impératifs qui structurent sa vie ou peuvent directement menacer son existence. **S'il la déplace,** il peut frapper de mélancolie toute cible située dans sa zone de portée. Il peut dès lors relancer ce sortilège pour atténuer ou amplifier cette mélancolie déplacée.

La légèreté n'est qu'illusion

Chaîne analogique : je manipule la légèreté d'une cible

Le Mage peut influer sur la légèreté d'un objet ou d'une personne. **S'il l'atténue,** il l'alourdit. Quiconque veut le ou la porter a le sentiment que sa masse a été doublée. **S'il l'amplifie,** il l'allège. Quiconque veut le ou la porter a le sentiment que sa masse a été divisée par deux. Toutefois, tous les appareils de mesure et de pesée indiqueront une masse et un volume constants. Ce sortilège n'affecte que le concept de légèreté, au contraire d'une formule alchimique qui transformera la matière et sa masse.

"Sujet pris le feu, je serais *Le Sphinx* peint par Fernand Khnopff

Les sons servent mes desseins

Chaîne analogique : je manipule un son que je perçois

Le Mage peut manipuler un son pour l'atténuer, l'amplifier ou le déplacer. **S'il l'atténue,** il peut en faire un son léger, comme un murmure ou un chuchotement, à peine audible, mais il en restera toujours une petite trace audible avec un peu de concentration. L'entendre est une action difficile. **S'il l'amplifie,** il peut en faire un son facilement audible, voire un bruit insupportable à entendre s'il est trop fort. Si c'est le cas, toute personne à portée de ce son perd son action du tour dans un geste réflexe visant à se protéger les oreilles. L'entendre est une action automatique. **S'il le déplace,** il peut faire résonner le son n'importe où dans la limite de sa zone de portée, de manière fort peu naturelle. Il peut dès lors relancer ce sortilège pour l'atténuer ou l'amplifier.

Réagencer votre appartement m'est un jeu d'enfant

Chaîne analogique : je manipule l'architecture > la taille d'une pièce d'un bâtiment

Le Mage peut manipuler la taille d'une pièce d'un bâtiment. Il est toutefois limité par son ameublement qui peut être compressé mais ne peut disparaître ou être réduit en petits morceaux. **S'il l'atténue,** il peut la faire rétrécir, dans les limites que lui impose son ameublement. Le bâtiment manipulé est temporairement réagencé en fonction de ce rétrécissement. **S'il l'amplifie,** il peut l'agrandir, dans les limites de sa zone de portée, du volume total du bâtiment et du volume occupé par les meubles des autres pièces. **S'il la déplace,** il peut l'agencer à n'importe quel endroit compris dans sa zone de portée, à condition que l'espace qu'elle vienne occuper soit vide. Le bâtiment manipulé est temporairement réagencé comme si la pièce déplacée n'avait jamais existé. Toutefois, ses occupants vont très probablement s'en rendre compte. Si la pièce manipulée abritait un être conscient, il se retrouve aux mêmes coordonnées spatiales dans une nouvelle pièce du bâtiment réagencé et est tout à fait conscient de la substitution malgré tous les problèmes physiques et métaphysiques que cela peut lui poser.

Votre intellect m'appartient

Chaîne analogique : je manipule l'intelligence d'une cible

Le Mage peut manipuler l'intelligence d'un être conscient. **S'il l'atténue,** il peut rendre sa cible bien moins intelligente, voire stupide, en réduisant son Intellect de moitié. **S'il l'amplifie,** il peut rendre sa cible bien plus intelligente, voire géniale, en doublant son Intellect (maximum : 25). Les Mages refusent de déplacer l'intelligence d'une cible. Certains chuchotent que des expériences de ce type ont déjà été tentées mais que leurs résultats désastreux ont dissuadé les plus téméraires de continuer dans cette voie.

Votre liberté de penser ne dépend pas de vous

Chaîne analogique : je manipule la liberté > la liberté de penser d'une cible

Le Mage peut manipuler la liberté de penser de sa cible. **S'il l'amplifie,** la cible devient indépendante et refuse d'écouter quiconque veut la conseiller. Elle n'en fera qu'à sa tête, même si cette autonomie se révèle désastreuse pour elle. **S'il l'atténue,** la cible ne peut plus prendre de décision sans avoir consulté plusieurs avis. Elle suivra l'un d'entre eux.

Votre sommeil est fragile et vulnérable

Chaîne analogique : je manipule la sérénité > le repos > le sommeil d'une cible (FR -1)

Le Mage peut manipuler le sommeil de sa cible pour l'atténuer ou l'amplifier. **S'il l'atténue,** la cible est prise d'insomnies et ne dort plus que d'un sommeil fragile. Au bout d'une semaine de ce traitement, elle souffre de troubles dus au manque de sommeil (vertiges, étourdissements, stress, troubles de la concentration, sautes d'humeur). Toutes ses actions subissent un FR -1 jusqu'à ce qu'elle ait connu une nuit de sommeil complète et réparatrice. **S'il l'amplifie,** la cible voit son temps et sa qualité de sommeil améliorés. Elle dort au moins douze heures par nuit d'un sommeil profond et régénérateur.

DE CAELI LOGICA

De Geraldo Atheniensis, en latin, XVe siècle. Ce traité de mathématiques et de géométrie applique les textes théoriques de l'Antiquité aux récits bibliques.

Son étude permet d'apprendre...

- **Je peux faire de vous un traducteur émérite**
- **Les sons servent mes desseins**
- **Votre intellect m'appartient**

MAISONS IMPROBABLES

Pseudo-Escher, XXe siècle. Il s'agit d'une série de huit gravures retrouvées après la mort d'Escher. Les spécialistes s'accordent pour dire qu'elles ne sont pas de la main du célèbre artiste.

Son étude permet d'apprendre...

- **Réagencer votre appartement m'est un jeu d'enfant**

SANCTIFICAZIONE

De Mgr. Basilo de Capelecci, en italien et en latin, XIIIe siècle. L'œuvre se présente sous la forme de sept toiles peintes de la main même de l'auteur, qui représentent chacune un Saint et sont accompagnées de carnets qui commentent ces peintures et explicitent leur genèse.

Son étude permet d'apprendre...

- **La légèreté n'est qu'illusion**
- **Votre liberté de penser ne dépend pas de vous**

LA KABBALE

SOHAR

Sohar est un monde de paix, d'harmonie et de splendeur. Les paysages y sont grandioses, baignés par un soleil éclatant se reflétant sur les douze tours d'ivoire qui bordent Sohar. Le climat y est bien souvent clément mais lorsqu'il est hostile, les créatures sont nerveuses et interprètent ce mauvais temps comme l'annonce de funestes événements, car il entraîne l'apparition des Crapauds majestueux et des Gardiens des puits de Pharphar. Malgré ses montagnes rudes et escarpées, Sohar est surtout recouvert de verts pâturages dont l'herbe ondoie sous la caresse du vent. Les animaux les plus communs sont herbivores et vivent en harmonie avec les créatures de ce monde. Le Kabbaliste est subjugué par les multiples palais qu'il croise, qui sont étincelants, lumineux ou étoilés.

Créatures

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. Toutes les créatures de Sohar sont tenues par un code de l'honneur strict qui est chaque fois différent selon les contrées dans lesquelles se trouve le Kabbaliste. Il doit donc prendre garde durant son périple à ne pas vexer, voire offenser les créatures qu'il rencontre. En effet, les créatures de Sohar ne sont pas portées par les passions : elles réagissent rarement sous le coup de l'émotion, mais sont très susceptibles sur leur code de l'honneur. Ces créatures sont souvent accompagnées de Kerubim et autres esprits qui veillent sur elles.

Enjeu

L'enjeu de la quête de Sohar est la contemplation du Saphir mystique. Certains Kabbalistes 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. Le Saphir mystique n'est évidemment pas offert à la contemplation du premier venu : le quêteur doit comprendre sa nature, le trouver et être suffisamment prêt pour pouvoir survivre à sa contemplation. Des indices sont disséminés un peu partout dans Sohar et seul le Kabbaliste attentif et clairvoyant pourra trier le bon grain de l'ivraie et discerner la vérité au milieu du mensonge pour accéder à l'Agartha.

Si j'étais la lumière ulespérale, je serais ce paysage peint par Carlos Schwabe

SCEAUX

Anges guerriers, espions du ciel, hérauts de la victoire

Aresh (8) / Hod / Air

Ces anges, aux ailes noires tachetées de rouge, doivent être invoqués avant un affrontement impliquant plus de deux belligérants dans chaque camp. Ils s'envolent au-dessus du champ de bataille afin d'espionner et d'anticiper les déplacements et les actions des adversaires. Ces créatures transmettent ensuite ces informations stratégiques au Kabbaliste. Leur présence apporte un FR + 1 à toutes les actions coordonnées par le Kabbaliste aux cours de la bataille. Tout personnage agissant sur ordre du Kabbaliste en bénéficie.

Daniel, le signe de la miséricorde, l'ange des confessions

Sohar (14) / Netzah / Air

Daniel apparaît sous la forme d'un homme de grande taille, habillé d'un simple pagne et le corps recouvert de tatouages kabbalistiques. Il peut soigner presque totalement les dégâts dus à une blessure d'Orichalque. Le blessé retrouve alors les points perdus moins 1.

Écuyers armurés d'azur, splendeur de la forteresse de verre

Zakai (7) / Yesod / Air

Le nombre de ces écuyers, à l'allure empruntée aux légendes arthuriennes, dépend du nombre d'alliés du Kabbaliste, avec un maximum de six. Chacun d'entre eux vient se placer près de son « chevalier » pour l'aider au cours d'une confrontation. En leur présence, chacun d'entre eux a le droit à une action non-offensive gratuite : dégainer ou charger une arme, prendre une poudre alchimique, fermer une porte, etc. Une fois cette action faite, les écuyers retournent en Zakaï, laissant la confrontation se dérouler normalement.

Esprit du cauchemar, effluve du fleuve du désir

Pachad (5) / Yesod / Air

L'esprit du cauchemar ressemble à un gnome, portant une coupe remplie d'une eau dorée. Une fois sa cible désignée, il lui lancera le contenu de la coupe au visage. La cible ne peut l'éviter. Cette dernière a alors envie d'une seule chose : séduire une personne, posséder un objet, visiter un lieu, etc. Ce désir ne l'obnubile pas au point de la mettre en danger, de remettre en cause ses croyances ou de changer son caractère.

Kerubim de l'Exaspération et de la Confusion

Sohar (6) / Malkut / Air

Des Kerubim s'échappent rapidement du sceau pour semer la discorde autour d'eux. Leurs cibles auront des difficultés à entreprendre leurs actions. L'efficacité de ces créatures dépend du nombre de personnes à leur portée :

- Moins de 10 personnes : FR -1 aux actions des cibles
- Entre 10 et 20 personnes : FR -2 aux actions des cibles
- Plus de 20 personnes : FR -3 aux actions des cibles

Le Kabbaliste peut protéger certaines cibles de ces créatures en les désignant.

PRIVATE DIARY OF DOCTOR JOHN DEE

John Dee, en anglais et latin XVIIe siècle. Véritable mine d'informations sur la vie occulte de son auteur, ces carnets dissimulent la description d'une nouvelle Camelot, abondamment inspirée de l'organisation du monde de Sohar.

Son étude permet d'apprendre...

- **Daniel, le signe de la miséricorde, l'ange des confessions – Air**
- **Fille du sanctuaire, porteuse du réconfort des Égarés – Air**
- **Kerubim, habitants agiles des demeures du Crépuscule – Eau**
- **Améthyste revêtue de flammes qui arme le nord – Feu**
- **Régent des splendeurs empalées, gouverneur du temple étincelant – Terre**

CHARAXES ETHEOCLES

Papillon d'Afrique. Sur les ailes de ce papillon, le Kabbaliste peut observer les lignes du sceau permettant d'invoquer son pendant magique issu de Sohar.

Son étude permet d'apprendre...

- **Papillons de noirceur, interstices du puits sans fond – Air**

LES TABLETTES DE BEN-HUR KENOBI

De Ben-Hur Kenobi, en hébreu, Ier siècle. Elles sont constituées de plaques en argile et en plomb reliées par des cordes de chanvre. Ben-Hur Kenobi fut le premier à recevoir les enseignements de Jésus même si son existence demeure énigmatique.

Son étude permet d'apprendre...

- **Gardien des puits de Pharphar – Eau**
- **Lumières des forêts de feu de Pharphar – Feu**
- **Tarshishim souriants, sentinelles du château d'argent – Terre**
- **Kerubim de l'Exaspération et de la Confusion – Air**
- **Esprits de la 24e partie d'un instant – Lune**

HOPE

Ce diamant bleu, issu des Joyaux de la Couronne (XVIIe siècle), a connu une étrange histoire. Ses facettes révèlent différents aspects du monde pur.

Son étude permet d'apprendre...

- **Grand livre des hydroglyphes, la mémoire écrite de l'éternité – Eau**
- **Brindilles incandescentes des forêts de Pharphar – Feu**
- **Esprits aux larmes de rubis, ceux qui pleurent les combattants – Feu**

Ministre de paix, vêtu de béryl

Zakai (14) / Hod / Air

La créature a l'apparence d'un homme translucide, à l'aura majestueuse et à la voix posée. L'invocation doit être lancée alors qu'une dispute, une fusillade ou une bagarre a lieu. Il se livre alors à un sermon qui mettra un terme à toute sorte de conflit. Les belligérants (le Kabbaliste inclus) tentent alors de s'expliquer et de régler leur problème de manière pacifique. Son apparition dissipe également tout effet magique influençant ses auditeurs.

Monarque du Zéphyr, souffle de l'escalier d'obsidienne

Aresh (14) / Yesod / Air

Le Monarque est un courant d'air à l'intérieur duquel on discerne le visage d'un homme dont les cheveux et la barbe se mélangent indistinctement sous l'effet du vent. Il accompagne le Kabbaliste jusqu'à ce que ce dernier soit la cible d'une attaque physique. Celle-ci est immédiatement déviée par le Monarque qui s'évanouit tel un souffle d'air. Il est impuissant si le Kabbaliste est pris dans une zone d'effet.

Papillons de noirceur, interstices du puits sans fond

Sohar (4) / Yesod / Air

Une nuée de papillons aux ailes noires s'envole du sceau et virevolte autour du Kabbaliste. Une fois sa cible désignée, la nuée s'emballe et se met à tourbillonner autour d'elle. La cible des Papillons a le sentiment d'être prisonnière d'un puits sans fond. Elle se sent retenue à l'intérieur du tourbillon d'air, incapable d'interagir avec son environnement (et réciproquement). Après trois tours, les papillons se dissipent, libérant leur victime.

Seraphim de la compassion, Ceux qui apaisent les souffrances

Aresh (10) / Netzah / Air

Ces cinq petits anges blancs portent à la main une branche de laurier. Ils entourent leur cible en voletant et entament un cantique l'obligeant à les écouter. Au terme du chant, cinq minutes se sont écoulées, et la cible voit ses blessures se refermer et regagne 7 cases de sa Ligne de vie.

Serviteur lascif et lancinant, esclave du palais des délices

Pachad (6) / Netzah / Air

Cet angelot difforme s'envole péniblement du sceau pour se poser sur l'épaule du Kabbaliste, en attendant de se voir désigner une cible. Il se dirigera vers elle en soupirant. Pendant une heure, la cible a une chance sur deux de ne pas avoir le courage de faire une action nécessitant un test. Une nouvelle tentative peut être faite le tour suivant, avec la même chance d'être reportée.

« Très honorable Sir, ma très humble Obéissance étant dûment considérée, puissiez-vous comprendre que la sagesse approuvée, dont vous a doté le Tout-Puissant ; Et l'exacte balance de Justice par laquelle sont ordonnés les agissements des Hommes qui vous sont confiés ; Et la ferveur innée, aussi bien pour ce qui est des belles-lettres [...] que Tout cela, et d'autres considérations, m'a fait porter mon Choix sur vous seul parmi tant d'autres personnes fort importantes et de grande réputation : Choix, dis-je, grâce auquel votre sagesse, votre Justice, et la susdite ferveur [...] pourraient être transplantées en de fort lointaines Contrées, au sein de peuples étrangers. »

– *Private Diary of Doctor John Dee*, John Dee

PENTACLES

Colibris arc-en-ciel, ceux qui nichent sous la cascade chromatique

Meborack (6) / Chesed / Air

Une nuée de petits oiseaux arc-en-ciel s'envolent du pentacle et se mettent à voler en groupe dans le ciel. Le Kabbaliste peut leur désigner une cible à chaque tour. Les colibris passeront alors à l'attaque avec les effets suivants. Au premier tour, le Kabbaliste bénéficie d'un FR + 0 à toute attaque utilisant le Combat à Mains nues et un bonus aux Dégâts de 5 (dégâts légers). À chaque tour suivant, le FR augmente de 1 jusqu'à FR + 2 et les dégâts diminuent de un point.

Ezethiel, le souffle vital purificateur

Sohar (18) / Chesed / Air

Cet ange guerrier reste auprès du Kabbaliste pendant tout un combat. Il se déplace à la vitesse de l'éclair pour soigner le Kabbaliste et tous ses alliés. À chaque tour, il apparaît auprès du personnage le plus blessé pour le soigner de 7 cases de sa Ligne de vie. Son intervention neutralise également tout type de poison ou de maladie causé par la blessure.

Fée espiègle, brise d'acier des forges endormies

Zakai (7) / Chesed / Air

Cette petite fée, mesurant à peine plus de dix centimètres de haut, se dirigera sur sa cible pour lui nuire. En sa présence, chacune de ses armes se brise ou s'enraie si elle souhaite s'en servir. Le Kabbaliste peut lui demander de changer de cible à son tour de jeu.

Filet de Cristal, Vaisseau du Fleuve Infini

Zakai (12) / Geburah / Air

Un galion, à la coque bleue translucide et portant un aigle en figure de proue, se matérialise à côté du pentacle. Ses voiles diaphanes semblent se gonfler d'un vent invisible. Son équipage est composé de fantômes silencieux, aux ailes d'argent. Une fois à son bord, le vaisseau disparaît et le temps s'y fige. Le Kabbaliste dirige le bateau en suivant les courants magiques vers le lieu de son choix. Une fois descendu, il sera exactement la même heure qu'au moment de l'embarquement bien que les passagers aient conscience de la durée du voyage.

LE MATIN DE LA RÉSURRECTION

De Edward Burne-Jones, XIXe siècle. Dans ce tableau, Marie-Madeleine assiste à la résurrection de Jésus, entouré de deux anges. À travers les multiples drapés, l'initié peut distinguer les bases des tracés de certains pentacles.

Son étude permet d'apprendre...

- **Crapauds majestueux, habitants des margelles de Pharphar – Eau**
- **Poisson à jamais oublié dans les profondeurs du temps – Eau**
- **Prophète impassible du château d'argent – Feu**
- **Impeccable veilleur de la ruche aux grappes anentropiques – Terre**
- **Ezethiel, le souffle vital purificateur – Air**

DEUX ANGES

Église Saint-Gervais-Saint-Protais (Paris). De Jean-Pierre Cortot, XIXe siècle. Ces deux anges de grande dimension encadrent une pietà qui se trouve dans une chapelle latérale. En les touchant, le kabbaliste connaît instantanément l'invocation permettant de les appeler.

Son étude permet d'apprendre...

- **Anges de l'aube crépusculaire, gardien céleste du Temple étincelant – Lune**

SEFER HA ZOHAR

Moïse de León, en araméen, XIIIe siècle. Toujours considéré comme le texte fondateur de la Kabbale, cette étude de la Torah prend la forme de quatre exégèses avec chacune une perception différente du texte : Peshat (sens littéral), Remez (sens allégorique), Drash (méthode comparative) et Sod (sens caché).

Son étude permet d'apprendre...

Sandolphan, Princesse des Ashim, Reine de la rose des vents, Pentarque de Tipheret – Air

CLAVICULA SALOMONIS

Collectif, différentes langues, du XVe au XVIIIe siècle. Ces carnets ont été rédigés par les premiers Kabbalistes voyageurs dans le but de guider leurs pairs sur les chemins de l'Agartha. De nombreuses copies sans intérêt circulent dans les mains des profanes.

Son étude permet d'apprendre...

Abnhazer, l'oracle figé, celui qui ouvre les chemins de Sohar – Tous

Si j'étais le temps endormi, je serais le *Vieillard aile barbu* d'Odilon Redon

Fille du sanctuaire, porteuse du réconfort des Égarés

Sohar (17) / Chesed / Air

La fille du sanctuaire est une jeune femme svelte portant une robe presque transparente. Elle traîne derrière elle une lourde épée à deux mains. Si une personne (même le Kabbaliste) dans les cinq mètres autour d'elle entreprend une action violente, celle-ci entre dans une transe guerrière meurtrière. Elle bénéficie alors d'un FR + 2 pour toute attaque utilisant des Armes tranchantes et ses dégâts sont sérieux.

Œil figé de la spirale égarante

Aresh (6) / Geburah / Air

Le pentacle se transforme en un œil bleu gigantesque dont les cils sont des plumes argentées. En sa présence, le Kabbaliste et les cibles qu'il indique à la créature bénéficient d'un FR + 2 pour toute activité intellectuelle.

Sandolphan, Princesse des Ashim, Reine de la rose des vents, Pentarque de Tipheret

Tous (15) / Tipheret / Air

Sandolphan a l'apparence d'un ange aux cheveux et aux yeux bleutés. Elle porte un javelot, une épée et des sandales ailées. La Princesse est capable de réaliser bon nombre d'actions liées à l'Air.

- Elle peut déchiffrer n'importe quelle invocation de Ka-air et la graver à jamais sur le Pentacle du Kabbaliste.
- Elle peut déplacer dans les airs des personnes ou des objets.
- Elle peut localiser une stase.
- Elle peut contrôler les vents et les nuages.
- Elle peut répondre à n'importe quelle question sur l'histoire et le savoir humain.

Sandolphan demandera un service ou un sacrifice de Ka-air en échange de son aide.

Seigneur des courants aériens

Zakai (13) / Tipheret / Air

Un aigle au plumage bleu clair et d'une envergure de cinq mètres s'envole du pentacle. Il reviendra saisir le Kabbaliste par les épaules pour le transporter où celui-ci le désire, à une vitesse de 100 km/h. Le Kabbaliste ne souffre d'aucun effet négatif au cours du transport (pluie, froid, etc.). Il peut même utiliser ses bras pour résoudre des actions (avec un FR -1).

Souffle du labyrinthe, échos des errants à jamais perdus

Meborack (11) / Tipheret / Air

Le Souffle du labyrinthe n'a pas de manifestation physique. Sa présence est signalée par un son de corne de brume très faible et semble lointaine. Le Kabbaliste peut lui désigner une zone de 100 m² à l'intérieur de laquelle la créature se mettra à résonner. Toute personne s'y trouvant doit faire un test d'Intellect / Orientation (FR -1) pour se déplacer et tenter de sortir de la zone.

Spectre aux sept cents bouches, l'esclave messager de Kamaël

Aresh (10) / Tipheret / Air

Ce spectre, revêtu d'un linceul blanc et de chaînes, a le corps entièrement recouvert de bouches. Le spectre peut porter un message en énochéen à la cible, dont le Kabbaliste doit juste connaître le nom. Il se déplace à la vitesse du son. Le message du Kabbaliste ne peut pas dépasser sept cents mots, puisqu'à chaque fois qu'il en prononce un, le spectre perd une bouche. La cible peut répondre au Kabbaliste, mais chacun de ces mots fera perdre cent bouches au spectre.

Abnhazer, l'oracle figé, Celui qui ouvre les chemins de Sohar

Sohar (15) / Chesed / Tous

L'invocation aspire le Nephilim au centre d'une plaine abritant un amas de grosses pierres semblant être tombées du ciel. Parmi elles, on peut distinguer des statues antiques brisées, aux yeux globuleux. Cette plaine semble s'étendre à perte de vue et se révèle être un véritable labyrinthe pour le Kabbaliste qui devra en trouver la sortie. Celle-ci prend la forme d'un grand escalier fait de pierre brute et aux marches irrégulières. À son sommet, dans une caverne de cristal, l'attendra le gardien de Sohar. Abnhazer fait corps avec la paroi de cette caverne. Il ressemble aux statues de la plaine et ses yeux semblent sonder le Pentacle du Kabbaliste. Le gardien se livrera alors à une série d'énigmes auxquelles il attendra sereinement d'avoir les réponses. Celles-ci concernent aussi bien la Sapience du Kabbaliste, son histoire personnelle, que sa connaissance de Sohar et de ses habitants. Si Abnhazer juge acceptable ces réponses, son visage se déformera pour devenir une fenêtre sur Sohar, montrant au Kabbaliste comment revenir dans le monde pur.

L'ALCHIMIE

LA VOIE HUMIDE

« Contrairement à la Voie sèche, la matière en elle-même ne m'intéresse pas, moi qui pratique la Voie humide. Ce sont davantage les résidus magiques sous formes subtiles et volatiles qui m'occupent, les Vapeurs et les Liqueurs...

La conduite de l'Œuvre au Noir nécessite tout d'abord de choisir une matière première adéquate. J'ai remarqué que l'élément de l'Air se délecte de papiers manuscrits ou bien de plumes...

Pour ma part, il est nettement plus facile d'aborder l'Œuvre au Noir en me concentrant sur les formules d'Air. J'ai donc opté pour un jeu de cinq cornues dans lesquelles je fais bouillir ma matière première. Car c'est là que réside le secret de notre feu alchimique, la Voie humide opte pour un feu contraire. Je dois donc bouillir et activer ma cornue pour récolter le long des parois d'un vaisseau les précieux effluves que je convoite. Et sacrebleu, je dois me hâter car bien souvent la substance menace de s'évaporer et de disparaître...

L'élaboration de *parfums, fumerolles, esprits,* et autres *évaporations* et *circulations* m'a fait entrevoir la vraie nature des choses. J'ai élevé mon regard. La Vapeur va au-delà de ce qui est vu, elle donne à sentir et à comprendre le monde subtil. Elle révèle en quelque sorte le principe du verbe créateur, du moins c'est à travers cette image que le secret est communiqué. C'est le Souffle de Vie primordial...

L'univers connaît bien trois états : les éthers, les champs magiques et le monde matériel. Ce sont les trois niveaux d'appréhension de la réalité que les Vapeurs nous permettent d'atteindre. Et la Materia Prima dans laquelle est né Hermès le Trismégiste, comme chacun de ses frères du Glorieux Alliage, figure un état entre les champs magiques et les éthers. La Materia Prima augure d'une réalité supérieure du monde mais existe sous forme de matière, elle relève donc des trois principes (corps, esprit, âme). Et ainsi, j'ai découvert l'origine du surnom d'Hermès...

Je dois me lancer pleinement dans la fabrication de l'Esprit Universel qui réunit tous les savoirs et fut mis au point par Hermès le trois fois Grand. Il est temps de commencer les jeux de l'Œuvre au Blanc...

Je compte ouvrir tout d'abord mes expériences à l'Alambic dont l'approche est similaire à la mienne. Puis j'envisage de poursuivre une partie des recherches via les Voies sèches qui génèrent des ambres et des métaux. Toutefois, je dois avouer que la Voie brève m'intrigue davantage à cause des poudres qui reflètent à la fois un état solide et subtil. Avant cela j'aurai progressé et je serai en mesure de capturer d'autres essences élémentaires parmi mes Vapeurs et je pourrai alors produire de grandes formules ... »

– Extraits du journal alchimique du Sylphe Éliphas

L'ESPRIT UNIVERSEL

Le processus de l'Alkaest guide l'alchimiste vers une maîtrise totale des principes de la Cornue pour engendrer la plus captivante des Vapeurs : l'Esprit Universel. Le Spiritus Mundi est le reflet de l'âme du monde, le respirer revient à s'emparer des secrets occultes de la Terre. Les termes associés au processus de l'Alkaest sont la fumerolle, les parfums, l'inhalation, l'inspiration, l'évaporation, le gaz, la révélation, l'exhalaison, la circulation et l'esprit. Hermès est un Efreet parvenu au terme des trois Sciences occultes. Il aime séjourner dans le monde profane sous l'apparence d'un vieillard barbu et sage. Maître incontesté de l'Alkaest, il peut devenir le mentor de tout Nephilim souhaitant découvrir les formules du troisième Cercle de la Voie humide.

GLORIEUX ALLIAGE : Hermès Trismégiste
PROCESSUS : Alkaest
MATERIA PRIMA : L'Esprit Universel
VOIE ALCHIMIQUE : Voie humide
OUTIL MAJEUR : Cornue

Si j'étais l'élan, je serais cette illustration du *Jardin du Paradis* de Hans Andersen peint par Edmund Dulac © The Scriptorium

L'histoire est connue. Elle se raconte dans les rues de Fès, la nuit dans le désert algérien et parmi les Touaregs du Mali. Avec le temps, elle a admis de nombreuses variations mais c'est le propre de la tradition orale. Mon grand-père me racontait qu'elle se trouvait même dans les Mille et une nuits originelles. Et dans un murmure, il m'a révélé que les Assassins avaient fait disparaître le conte impie. Quoi qu'il en soit, voici la légende…

Dans l'Atlas marocain vit caché un grand génie et sa caverne est un immense lieu de savoir. Le plus grand du monde en fait. Et il est l'ami des effrits et des djinns. Ce bon génie était autrefois un grand voyageur. Il est connu depuis l'aube des temps.

Lors de son premier voyage, il tire d'une émeraude gigantesque une Ondine prisonnière du désert et la mène jusqu'à une oasis. Ensemble, ils visitent l'Égypte. Le génie s'y révèle sous la forme d'un mage et aide les pharaons à établir leurs dynasties. Comme il y revint quelquefois, il établit la légende d'un homme sage, puissant et mystérieux.

Hermès le Trismégiste

À ce propos, l'Ondine [1] appelait l'Égypte la « terre noire », et c'est amusant car cela se dit « al-kemia » en arabe et donna le mot alchimie. On trouve aussi « al-ambiq »…

Quoi qu'il en soit, même les Grecs parlent de lui ! Ils le révérèrent du temps de l'Antiquité sous le nom du Trois Fois Grand. La grand-tante de ma mère était grecque et elle était folle. Mais elle en connaissait des histoires sur celui qui conseillait les rois et les fils des dieux et qui réapparut une dernière fois en Macédoine.

Les vieux contes des bergers du désert évoquent un vieillard solitaire qui voyageait en chameau et se rendait de ville en ville pour récolter les savoirs et apporter la sagesse et la science en retour. Et peu à peu, dans les cours omeyades, se développèrent les mathématiques, l'astronomie, les arts et l'alchimie.

Au Moyen Âge de curieuses légendes se répandent au sujet de l'Afrique et du Maghreb en Méditerranée. L'une parle du prêtre Jean, l'autre de l'abbaye de Témara qui conserverait les ouvrages les plus importants de la bibliothèque d'Alexandrie. Les Croisés s'échinent d'abord en Égypte avant de comprendre, à bout de souffle, que l'abbaye se trouve dans une montagne plus lointaine et n'est pas un lieu chrétien.

Mon grand-père est persuadé que toutes ces histoires n'en font qu'une et parlent de la même personne. Ce fameux génie qui connaît tous les secrets du monde et qui attend patiemment que quelqu'un vienne le trouver pour partager son secret. Avant cela il se taira et se terrera. Voilà pourquoi rares sont ceux qui l'ont vu ou même surpris et pourtant l'histoire, elle, est connue. Et se transmet.

– Histoire racontée par Farik, Gypsie du Nil,
à l'Efreet Zumbafa.

(1) - *Il s'agit d'Esméralda.*

Œuvre au Noir

Les formules d'Œuvre au Noir de ce livret relèvent toutes de la **Voie humide**. Elles requièrent des **vapeurs d'air** produites par une **Cornue**.

Ammoniac acoustique

Compagnon / Durée : 30 min / **Portée :** 20 m de rayon

Par l'intermédiaire de cette formule, l'Alchimiste crée une zone de silence autour de lui. Les bruits extérieurs sont alors atténués et les propos de l'Alchimiste et de ses compagnons ne peuvent être entendus par une tierce personne. La scène ne présente rien d'anormal pour un œil extérieur et tous continuent d'agir comme si de rien n'était. Une caractéristique amusante de cette vapeur réside dans le bruit de bouchon qu'émet le flacon lors de la libération de l'Ammoniac.

Évaporation du Blason Philosophique

Maître / Durée : permanent / **Portée :** un livre

Cette formule permet de jouer un tour pendable aux érudits. Infusée auprès d'un livre, la vapeur se colore d'encre puis disparaît, immédiatement l'ouvrage perd tout sens pour ses prochains lecteurs, qui seront néanmoins capables d'en faire la lecture de A à Z.

Fumerolle des colporteurs venteux

Apprenti / Durée : 10 / **Portée :** 70 km/h

Une cuisson de la matière à l'étuvée libère dans la Cornue une fumée nacrée. L'Alchimiste n'a alors que quelques minutes pour exposer ce qu'il veut faire savoir et désigner un destinataire. La vapeur enregistre le message à la manière d'un hologramme et glisse au gré du vent vers son destinataire.

Le Gaz de la coction de l'œuf

Compagnon / Durée : 5 min / **Portée :** 30 m de diamètre

Portée par une rapide ébullition, la matière première libère sous l'effet du Ka un gaz lourd et tournoyant. S'il le récupère l'Alchimiste a alors sous la main une vapeur capable de détruire l'atmosphère. Si on répand le gaz dans une pièce, les personnes présentes, l'Alchimiste exclu, doivent réussir un test difficile de Vigueur / Endurance pour s'extirper de la zone d'effet sous peine d'asphyxie (Dégâts légers : 1 / tour).

Révélation de la Musique des Sphères

Apprenti / Durée : 1 semaine / **Portée :** un instrument

Lorsque la matière première commence à bouillir, un sifflement l'accompagne. L'Alchimiste peut, s'il le souhaite, capturer ces sons en les transmutant au moment de la sortie de la Cornue. Il peut alors utiliser cette vapeur pour faire jouer un instrument de musique. L'instrument exécutera tout type d'air selon la fantaisie du chef d'orchestre. Pour se créer son petit jazz-band, il suffit de répéter la formule sur différents instruments.

Révélation des Teintures triples

Apprenti / Durée : 10 min / **Portée :** 30 m de rayon

Libérée dans une pièce, cette vapeur blanche indique de manière infaillible à l'Alchimiste si une Science occulte y a été pratiquée. Et pour cause, elle devient jaune là où la Magie a été pratiquée, verte pour la Kabbale, violette pour l'Alchimie. La vapeur révèle des informations datant de moins d'une semaine.

Corpus Hermeticum

D'Hermès Trismégiste, en énochéen et en grec pour l'original du IIIe siècle av. J.-C., en langue latine pour la traduction que Marsile Ficin offrit à Cosme de Médicis en 1463.

Son étude permet d'apprendre...

- **Ammoniac acoustique – vapeur d'Air**
- **Circulation de l'esprit de Babel – vapeur d'Air**
- **Esprit de la fontaine mémorielle – vapeur d'Eau**

Les Sept Livres de l'Archidoxe Magique

Paracelse, 1526, en allemand. Les thèses de Paracelse sont connues pour avoir révolutionné la médecine médiévale.

Son étude permet d'apprendre...

- **Évaporation du Blason Philosophique – vapeur d'Air**
- **Exhalaison de la suffocation de Thétys – vapeur d'Eau**

Marqueteries de la Basilique Sainte Marie Majeure de Bergame

Lorenzo Lotto, 1524. Réalisées sur les chaires des moines, ces 40 représentations dévoilent, par un jeu de rébus, les opérations de la Voie humide.

Son étude permet d'apprendre...

- **Révélation de la Musique des Sphères – vapeur d'Air**

ŒUVRE AU BLANC

L'ALKAEST

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie humide** et à l'**Alkaest**. Elles requièrent des **vapeurs d'Air** produites dans une **Cornue**.

Brume de l'oubli

Compagnon / Durée : définitif / **Portée :** une cible

Salomon Trismosin est à l'origine de cette formule qui donne une couleur violette au bouillon et aux vapeurs qui s'en échappent. Une inhalation permet de faire oublier un souvenir à la cible. Le souvenir traumatisant ou les événements que l'Alchimiste souhaite effacer ne doivent pas remonter à plus de cinq jours. La mémoire est purement et simplement effacée.

Circulation de l'esprit de Babel

Apprenti / Durée : une année / **Portée :** une bibliothèque

La Circulation de l'esprit de Babel est une belle création attribuée au Trismégiste. Elle est un don pour les érudits. Ce souffle bleuté et translucide ventile votre bibliothèque et la conserve en mémoire. Il suffit d'enfermer la vapeur dans une fiole en réussissant un test facile d'Agilité, et le tour est joué ! Le savoir à portée de main, léger et dangereux comme une plume !

Esprit du Vent sous les tropiques

Maître / Durée : 1 heure / **Portée :** 50 km

Les vapeurs doivent impérativement être contenues dans de petits sachets de tissus lacés. Délacer un sachet libère une terrible tempête, avec des rafales de vent dépassant les 100 km/h, le tout sous les roulements de tonnerre et les cordes de pluie ! Il faut réussir un test difficile de Vigueur / Endurance ou d'Agilité / Dissimulation sous peine d'être emporté par les rafales.

Inhalation du véhicule de l'âme

Compagnon / Durée : Ka de la Cornue heures / **Portée :** cette formule ne fonctionne que sur les Nephilim

Cette vapeur permet de réaliser une sortie astrale. Elle doit pour cela être inhalée. Le Nephilim voyage avec le Ka-Soleil de son hôte hors du simulacre. Il a alors l'apparence d'un double légèrement transparent. Véritable passe-muraille, il pourra espionner à sa convenance. Toutefois si pour une raison quelconque, le simulacre vient à mourir ou à être blessé ou que le Nephilim n'a pas réintégré son corps avant la fin de la durée de la formule, il subit les effets d'une réincarnation, le gain d'un point de Khaïba et d'un autre de Narcose.

AURORA CONSURGENS

Auteur inconnu (attribué à Thomas d'Aquin), en latin, 1450. Le texte dresse la généalogie de la science alchimique et fait remonter ses racines aux pharaons d'Égypte.

Son étude permet d'apprendre...

- **Révélation des Teintures triples – vapeur d'Air**
- **Inhalation de la Princesse Chagrine, Vapeur de Lune – vapeur de Lune**

SPLENDOR SOLIS

Salomon Trismosin, 1532, en langue latine. Cet ouvrage est considéré comme le plus beau des traités d'alchimie.

Son étude permet d'apprendre...

- **Brume de l'oubli – vapeur d'Air**
- **Noces chymiques des principes chloryques – ambre d'Eau**
- **Dissolvant de Lune – liqueur d'Air**
- **Solution de l'œil de Tar – liqueur d'Air**

LES CARNETS DE NOTE DU MALTAIS

En langue italienne, 1917. L'auteur, un marin ayant vogué dans les mers du Sud, y relate sa rencontre avec un étrange moine Alchimiste vivant seul sur une île et recherchant les portes du continent de Mu.

Son étude permet d'apprendre...

- **Esprit du Vent sous les tropiques – vapeur d'Air**

LEXICON ALCHIMIAE

Martin Ruland, 1612, en langue allemande et latine. Ce focus, constitué de 33 feuillets épais, eut une grande influence sur Carl Gustav Jung.

Son étude permet d'apprendre...

- **Évaporation des passions – vapeur de Feu**
- **Fumerolle du veneur chymique – vapeur de Terre**
- **Inhalation du véhicule de l'âme – vapeur d'Air**

LES VIGNES D'OR

Edmond de la Cluses, en langue française, 1787. Cette formule est le fruit des travaux du Satyre Clusyus, adopté du Soleil cherchant à réaliser une ivresse solaire.

Son étude permet d'apprendre...

- **Distillation de la Rosace Solaire – liqueur d'Air**

HISTOIRE COMIQUE DES ÉTATS ET EMPIRES DE LA LUNE

Savinien Cyrano de Bergerac, 1657, en français. L'auteur y narre de manière romanesque son périple au sein des Plans subtils. Une suite dédiée aux états du Soleil existe également.

Son étude permet d'apprendre...

- **Eau de vie des dépouilles de Diane – liqueur de Terre**
- **Liquéfaction des Bestes Métallifères – liqueur d'Eau**
- **Récolte de la Rosée du Matin – liqueur d'Air**

LE CINABRE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie humide** et au **Cinabre** (cf. *Le Codex de l'Eau*). Elles requièrent des **liqueurs d'Air** produites dans un **Alambic.**

Dissolvant de Lune

Apprenti / Durée : définitif / **Portée :** un sort

Le dissolvant de Lune est tempétueux et en ébullition, il prépare l'arrivée du jour. C'est une variation de la formule de Feu. La liqueur bout et annule tout effet magique de Lune de premier Cercle.

Dissolvant de Terre

Apprenti / Durée : définitif / **Portée :** un sort

Blanc comme du lait, le dissolvant de Terre affiche une nature tremblotante. Versé sur un effet magique de Terre de premier Cercle, il en sape les bases et l'annule.

Distillation de la Rosace Solaire

Apprenti / Durée : jusqu'au prochain jeudi / **Portée :** un individu

La distillation produite par l'Alambic a des allures de champagne. Tout humain s'en trouvant aspergé devra réussir un test normal de Ka-Soleil sous peine de perdre le sens de l'orientation (échec automatique à tout test y ayant recours) et la possibilité de se rendre dans les Akasha.

Récolte de la rosée du matin

Maître / Durée : Ka de la Cornue heures / **Portée :** Vers l'infini et au-delà

La rosée se diffuse sous forme de gouttes de mercure extrêmement volatiles qui doivent être récoltées dans de petites fioles de verre. Une fois portées en ceinture, les fioles permettent de voler sur des distances proprement hallucinantes. C'est par leur biais que Cyrano de Bergerac rendit visite à Morphée sur l'astre lunaire.

Solution de l'œil de Tar

Compagnon / Durée : Ka de la Cornue heures / **Portée :** 1 mur de 3 m²

On trouve cette formule en décodant les emblèmes des « laveuses » dans les ouvrages alchimiques. L'Alchimiste, en déversant la liqueur sur un mur, produit une lessive de la matière et peut observer ce qui se passe de l'autre côté sans être vu à son tour. Cependant les sons lui parviennent légèrement déformés, comme s'ils étaient filtrés par un coquillage.

CHRYSOPÉE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à la **Chrysopée** (cf. *Le Codex du Feu*). Elles requièrent des **métaux d'Air** produits dans une **Forge.**

Libération de l'aigle minéral

Maître / Durée : Ka de la forge mois / **Portée :** un automaton

La réalisation de cette formule demande à l'Alchimiste d'activer fortement le feu de sa Forge et de fixer les éléments volatils autour du métal. L'effet produit une roche émettant un sifflement interne continu. S'il parvient à transformer son foyer en une flamme pareille à une lame alors il peut faire jaillir un oiseau alchimique de la matière. L'automaton, un rapace métallique, peut voler à très grande vitesse, porter des messages et espionner pour le compte de l'Alchimiste. L'Alchimiste doit répartir dans les caractéristiques de l'automaton un nombre de points égal au double du Ka de la Forge.

L'Aigle minéral dispose des compétences suivantes : Discrétion, Endurance, Orientation, Pistage et Vigilance.

Matérialisation de la voile de Thésée

Compagnon / Durée : Ka de la Forge heures / **Portée :** un véhicule

Il n'est vraiment pas aisé de forger ce petit métal en forme de voile de bateau. Fixé à l'avant de n'importe quel véhicule (voiture, scooter, avion ou charrette), il permet à ce dernier de doubler sa vitesse sans augmenter sa consommation.

Rectification des faveurs d'Hermès

Apprenti / Durée : Ka de la Forge heures / **Portée :** un individu

La Forge est parvenue à fixer le volatil Ka de l'Air en une paire d'ailes que l'on peut porter en bijou. Muni de ce métal, le Nephilim devient plus léger, discret, silencieux (et reçoit en conséquence un bonus de FR +1 pour toute action liée). En contrepartie, il éprouve des difficultés à s'emparer d'un objet de plus de 2 kg ou volumineux (FR -1).

THE ORDINALL OF ALCHEMY

Thomas Norton, 1470, en langue anglaise. Ce long poème de 3500 vers se décline comme un plaidoyer de la science alchimique.

Son étude permet d'apprendre...

- **Matérialisation de la voile de Thésée – métal d'Air**

L'ANGE À LA FENÊTRE D'OCCIDENT

Gustav Meyrink, 1900, en allemand. Ce roman initiatique fait vivre au narrateur le périple de Dee et Kelley à Prague au XVIe siècle.

Son étude permet d'apprendre...

- **Calcination des faveurs de Chronos – métal d'Eau**
- **Rectification des faveurs d'Hermès – métal d'Air**

ÉVAPORATION D'UN ALCHIMISTE

Ibrahim ? Ah ça, vous pensez bien. J'étais petite, remarquez. C'était dans les années 70, mais je m'en rappelle encore. J'adorais monter chez lui, il habitait sous les toits. Il nous recevait toujours avec ma mère et nous offrait des pâtisseries, des cornes de gazelle, des cheveux d'ange. Ah ça, je me rappellerais toujours de sa bibliothèque, enfin « ses ...» devrais-je dire. Ça, il y en avait partout des livres, je ne crois pas qu'un seul mur ne fût pas recouvert d'une étagère. Et puis, ça sentait bon les épices... Il nous racontait ses souvenirs du Maroc et c'était à chaque fois comme magique. Je me suis baladée avec lui dans les rues de Fès, quand il nous parlait de la loubia c'est comme s'il la faisait devant nous et quand il évoquait l'Atlas, je sentais le froid des cimes et je voyais couler le fleuve Draa en lieu et place de la Seine. C'est bien simple, quand je vois des reportages à la télé, c'est comme si j'y avais été, ça me rappelle des souvenirs... Et puis, un jour, il a dû repartir là-bas, rappelé subitement par des affaires. Il a disparu du jour au lendemain, laissant son appartement entièrement vide. Je me suis toujours demandé comment il avait fait pour emporter tous ses livres en si peu de temps...

L'ANDROGYNE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à l'**Androgyne** (cf. *Le Codex de la Terre*). Elles requièrent des **ambres d'Air** produits par un **Creuset.**

Absorption de l'orage nomade

Compagnon / Durée : l'orage peut être conservé pendant plusieurs mois / **Portée :** 1 km²

Cette formule, mise au point par George Starkey pour se moquer des recherches de Newton, génère une gemme bleutée et légèrement grondante. Utilisée lors d'un orage elle est capable d'en capturer l'intensité électrique et de la restituer sous forme d'éclairs et de coups de tonnerre (Dégâts sérieux : 13). L'ambre est également capable de décharger tout type d'installation électrique, une intervention technique s'avérera nécessaire pour les remettre en fonction.

Cristallisation des pierres de vision

Apprenti / Durée : Ka-air mois / **Portée :** à l'endroit où se trouvent les pierres

La couvée du Creuset engendre deux pelotes d'Air tourbillonnant lentement autour d'elles-mêmes pour finalement se figer en deux roches bleutées. S'il place les pierres à deux endroits différents et se concentre sur l'une d'elles, l'Alchimiste peut observer les lieux où se trouve la seconde.

L'ESCARBOUCLE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie brève** et à l'**Escarboucle** (cf. *Le Codex de la Lune*). Elles requièrent des **poudres d'Air** produites dans un **Athanor.**

Sel de l'esprit des temps

Apprenti / Durée : Ka-air heures / **Portée :** un individu

Cette recette est ancienne et fut énoncée par Geber. Elle se fabrique sous forme d'encens. Elle permet de conserver l'esprit d'une époque, son humeur, ses bruits, ses couleurs. Consumée, elle permet à l'Alchimiste de faire revivre ses souvenirs à ses interlocuteurs comme s'ils s'étaient trouvés présents à ses côtés, s'il réussit un test facile d'Intellect / Éloquence.

Séparation simple des qualités matérielles

Compagnon / Durée : Ka de la Cornue heures / **Portée :** un objet

Assécher l'Air en poudre n'est pas une mince affaire mais peut néanmoins en valoir l'effort ! Pulvérisez la séparation simple sur un objet et vous le rendrez immatériel. Il demeurera toujours visible mais à moins de réussir un test difficile de Ka-air, il s'avérera impossible de l'attraper.

SECRETS

Cette section réunit des fragments de mémoires ou d'intrigues du monde occulte contemporain.
L'un d'entre eux appartient à votre Nephilim, mais lequel ?
Les Arcanes Majeurs présentés ici, à l'exception du Soleil, ont des Princes Eolim.

ADEPTE DES MYSTÈRES

Les Mystes sont des amoureux du savoir. Dans leur regard, brille un mélange de folie et de lucidité exacerbée. On les rencontre aussi bien dans les bibliothèques que dans les grands musées comme le Louvre ou le *British Museum*. Ils ne s'intéressent pas au monde profane qu'ils considèrent comme un leurre. À vrai dire, ils étudient ce qui se trouve au-delà du monde contemporain pour tenter de saisir la vérité occulte.

Ils nous envient et nous craignent, nous, les Immortels. Nous sommes une menace pour eux, mais également la promesse d'une forme de salut, à l'image de Prométhée qui leur a enseigné des secrets Nephilim. Ils nous convoitent, car ils espèrent comprendre nos pouvoirs. Ils ont, par exemple, une connaissance relative des Sciences occultes et ont développé des techniques de création d'armes magiques : ils ont créé les stases, les armes en Orichalque et les homoncules. Ils ont mis au point des rituels liés à l'Hadès et aux effets-Dragon d'Orichalque, les Daïmon. Ils sont profondément religieux et cherchent à rassembler des reliques sacrées qu'ils conservent pieusement. Mais leur but fondamental est de retrouver Prométhée, enchaîné dans un enfer d'Orichalque en Hadès, et de le libérer ainsi que les cinq Titans qu'ils vénèrent. Je le crains, le jour de sa libération sera aussi celui de notre perte.

– Confessions d'un Bohémien au sujet de l'Épée

Atout :

Votre Nephilim connaît bien les Mystes et leurs Voiles (voir plus loin), mais pour quelle raison ? A-t-il été l'un des leurs par le passé ? Collabore-t-il avec certains d'entre eux de nos jours ? A-t-il une dette envers un membre immortel de cet Arcane mineur ? À vous d'en décider. Votre personnage est Maître en Arcane mineur : Épée.

ADOPTÉ DU BATELEUR

« Je n'ai rencontré qu'une seule fois le Prince de l'Arcane Majeur du Bateleur, lors d'un voyage à Grenade, en 1492, à l'Alhambra, pour parfaire mes connaissances en Kabbale. Le Pagad est une figure que l'on remarque généralement par son absence plutôt que par sa présence. Mais en ces circonstances inhabituelles, il se tenait devant moi, au centre de l'opulent salon des ambassadeurs de la tour de Comares. L'Efreet était vêtu d'une longue robe pourpre aux plis compliqués sur lesquels on devinait des motifs ésotériques obscurs et des broderies d'or. Il était chauve et ses yeux malicieux resplendissaient d'une joie non dissimulée à débattre avec ses disciples humains, les Purs. Ses bras longilignes étaient couverts de tatouages dans le même style que les arabesques maures qui tapissaient les murs du salon. Il portait de nombreuses bagues aux doigts et tenait à la main un exemplaire de la Bible de Gutenberg, témoignage des récentes inventions alliant connaissances occultes et techniques humaines, sur lequel il tapait d'un poing rageur.

Il poursuivait un dialogue sans fin dans la plus pure tradition scolastique. Il semblait virevolter en lévitation au-dessus du sol. Il ne prêtait plus attention au public qui commençait à se regrouper pour assister à l'étrange scène. J'avais l'impression de rencontrer Théétète ou la figure de l'Étranger dans *Le Sophiste*. Il jouait avec les mots et trouvait un malin plaisir à désorienter son assistance médusée. Je serais incapable de résumer les méandres de son argumentation. Il mit brutalement terme à son discours, échangea quelques politesses avec son auditoire et entra en Zakaï peu de temps après. Je ne le revis plus jamais par la suite. Ce moment coïncida avec le début de la chute de Grenade. »

– Témoignage d'un Adopté du Bateleur

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté du Bateleur. Il cherche à initier certains humains aux mystères de la magie Nephilim. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Bateleur et a accès aux Collèges, les Demeures philosophales du Bateleur. Là, il prolonge les enseignements de Prométhée et initie les humains pour utiliser leur Ka-Soleil.

ADOPTÉ DU PAPE

« Depuis qu'il a voulu convertir Jésus Christ aux préceptes de son Arcane Majeur, le Roi de l'Orage a disparu dans les Royaumes de Kabbale – on dit qu'il erre en Chokmah. Désormais, l'Arcane du Pape interdit la pratique de la Kabbale et tente de retrouver la trace de son Prince. Enfin… selon la version officielle. La réalité est plus subtile. Les Adoptés du Pape redoutent que les créatures de Kabbale soient adorées à leurs dépens, ce qui expliquerait l'interdiction pure et simple de la Kabbale. Le Sylphe était l'un des plus puissants Nephilim ayant existé et le fondateur du panthéon grec. Certains pensent que sa disparition a arrangé les affaires de quelques Adoptés influents. Force est de constater les velléités de l'Arcane dans sa recherche du Prince.

L'Arcane est aujourd'hui dirigé par une nébuleuse de groupuscules sans véritable autorité. Dans un monde où chacun prétend être un Dieu, il ne peut plus y avoir de Maître. Certains Adoptés souhaitent élever spirituellement les humains. D'autres exploitent sans vergogne leur crédulité pour flatter un ego démesuré. Malgré ces dissensions, tous s'accordent à penser que les porteurs de Ka-Soleil sont là pour nous vénérer. En échange de cela, nous leur accordons des éléments de sapience et notre protection. Le déclin des cultes polythéistes, le développement des religions monothéistes et la désacralisation des mouvements religieux ont toutefois réduit considérablement l'influence du Pape. Son pouvoir occulte est en net recul en Europe, mais il est toujours actif aux États-Unis. Son emprise s'exerce sur des sectes, des nouvelles religions et des mouvements *new age*. Je me demande quelle sera la réaction du Roi de l'Orage lorsqu'il sera de retour parmi nous… »

– Extrait d'un entretien avec un Adopté du Pape

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté du Pape. Il a choisi de faire croire aux humains que les Nephilim sont des dieux. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Pape et a accès aux Temples, les Demeures philosophales du Pape. Là, il utilise les mythes et les religions pour dominer l'esprit humain.

ADOPTÉ DU CHARIOT

« La chair est-elle vraiment une prison ? Un tombeau de l'âme ? Et si la véritable transcendance n'était pas la dématérialisation absolue ? Non pas simplement la présence d'une absence comme trace, mais l'absence de la possibilité de la trace. L'effacement. La désincarnation et non l'Agartha. Les Akasha sont-ils des mondes réels ou virtuels ? Ne sont-ils pas justement déjà des mondes fantasmés, c'est-à-dire au fond des fictions ? Où se trouvent la frontière et la limite entre le simulacre et le réel ? La Kabbale et sa structure en forme d'arbre sont obsolètes. C'est pourquoi je parle de rhizomes : le Graal Primordial est structuré comme un rhizome, comme une résille et non une arborescence. Notre monde devient un monde de la connexion et de l'accès. Les guerres élémentaires à venir auront lieu sur d'autres plans, dans d'autres lieux, dans des espaces cybergnostiques. Non plus des plans subtils mais des plans d'immanence.

De Vinci était mon mentor. Il observait constamment le ciel qui symbolisait, selon lui, la liaison impossible entre l'infini et le fini. De Vinci est le devenir-machine. Aujourd'hui, après sa désincarnation, il est la visagéité de l'autre. Le visage sans visage. Un visage constitué d'espaces lisses et striés, de 1 et de 0. Un suaire qui n'est le suaire de rien. La toile d'un gigantesque suaire numérique. Grâce à d'impossibles formules alchimiques, il est parvenu à transférer son Pentacle dans le plan virtuel de la matrice. Il évolue désormais, à l'heure où je te parle, où je prononce ces mots, entre champs magiques et espaces virtuels. Le concept même d'espace n'a plus de sens ici. Il faut trouver une nouvelle grammaire pour comprendre cet événement. Je suis persuadé que d'autres Agarthiens vont le suivre dans cette nouvelle quête. Il a brouillé les frontières entre les territoires de la machine et de l'humain, la magie et la science, la sensation et le calcul. »

– Propos attribués à l'initié G. Deleuze dans le cadre de son enseignement dit « ésotérique » et recueillis par un ancien élève du philosophe, en 1992, à l'université Paris-VIII (Vincennes)

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté du Chariot. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Chariot et a accès aux Firmes et aux Bureaux, les Demeures philosophales du Chariot. Pragmatique, il exploite les nouvelles technologies et cherche à perfectionner son simulacre pour mieux maîtriser son environnement.

ADOPTÉ DU SOLEIL

« Les Adoptés du Soleil sont des mystiques pour qui la maîtrise du Ka-Soleil est la condition de l'Agartha. Ils pensent faire partie de l'Arcane le plus important, car ils sont les seuls à poursuivre les efforts du Sentier d'Or. Cet Arcane élitiste a tendance à fermer ses portes aux Onirim, peu fiables et suspects à leurs yeux. Il est le seul Arcane qui regoupe les Nephilim selon leur Ka : les danseurs-visages, par exemple, étudient le Ka-Soleil et son rapport avec le Ka-élément de l'Air.

L'Arcane est gouverné par deux Princes en alternance. Suryo, d'une part, qui préconise une harmonie et un équilibre parfait du Pentacle ainsi que la visite des Akasha pour y méditer. Et Shemesh, d'autre part, qui souhaite intégrer le Ka-Soleil à la place du Ka-lune, sans l'aide du simulacre. Lorsque l'un des princes cesse de gouverner, il est en stase dans un médaillon solaire porté par le Prince régnant. Or Suryo, le Prince actuel, s'est fait voler ce médaillon par Moor, la Princesse du Mat, qui l'a séduit…

Suryo doit aujourd'hui affronter les oppositions des suivants de Shemesh et la vengeance de Shaïtan, le Prince du Diable, également épris de Moor. À ces problèmes politiques, s'ajoute la recrudescence d'actes de piraterie dans les Akasha qui menacent la traversée des nefs solaires, ces fabuleux navires construits grâce aux efforts conjugués des mages, kabbalistes et alchimistes à la fin du XVIe siècle. La sérénité affichée par les Adoptés du Soleil n'est ainsi peut-être qu'une forme d'aveuglement dont eux seuls ont la clé. »

– Extrait d'une discussion avec un Ar-Kaïm de la Maison des Gémeaux

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté du Soleil. Il a choisi d'étudier les pouvoirs du Soleil et d'approfondir les savoirs d'Akhénaton pour percer les mystères du Ka-Soleil sans le moyen d'un simulacre. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Soleil et a accès aux Demeures solaires, les Demeures philosophales propices à la méditation du Soleil.

LES MYSTES

Les Mystères sont organisés selon des structures initiatiques héritées des Compacts secrets de l'Antiquité. Ils se désintéressent de la politique, de l'économie et de la technologie. L'initiation de ses membres est une affaire d'érudition et de maîtrise de rites anciens. Plus l'initié progresse, plus les mystères du monde qui l'entoure lui sont révélés. Le quotidien des Mystes s'articule autour de rituels et de cérémonies où paroles magiques dans des langues mortes côtoient de nombreux symboles ésotériques. N'ayant pas de structure centrale, chaque faction myste possède ses propres codes et une topologie bien à elle pour son organisation.

APPRENTI

« Je commence par chanter Déméter aux beaux cheveux, vénérable Déesse, elle et sa fille, la très belle Perséphone. Salut, Déesse ! Conserve cette ville et préside à mon chant. »

– Hymnes homériques, Homère

« Depuis leur libération par le traître, les Mystes ont toujours eu un comportement ambigu avec nous, les Déchus. Ils jalousent notre Sapience et tentent par leurs rituels d'approcher la puissance de nos Sciences occultes. Ces humains envient notre immortalité et recherchent sans cesse auprès des Titans tapis dans les entrailles de la Terre saturées d'Orichalque un moyen de prolonger leur existence. Ils s'approprient notre symbolisme et utilisent nombre de nos attributs pour définir leurs liturgies. Les Mystères se flattent d'avoir étendu leur sapience dans toutes les directions occultes :

- *Vers l'Occident, explorant les rives du royaume des morts auprès des Maudits ;*
- *Vers le Septentrion, accordant la prédominance à la nature et à l'enfance ;*

- *Vers l'Orient, regardant le monde comme un champ de bataille ;*
- *Vers le Midi, oscillant entre ballades orgiaques et retraite ascétique ;*
- *Vers le Zénith, prônant la connaissance au détriment du monde matériel.*

Depuis leur libération par le traître, ils s'organisent en Chapelles qu'ils nomment en fonction de l'étendue de leur connaissance en se référant aux fleuves qui coulent dans les tréfonds de l'Hadès.

- *Les Sources réunissent des amateurs d'ésotérisme et recrutent parmi les profanes.*
- *Les Ruisseaux sont des groupes d'initiés qui explorent l'ésotérisme et l'Histoire invisible à la recherche de rites hérités de nos enseignements.*
- *Les Rivières sont assez structurées pour imposer leur emprise sur un territoire. Leurs initiés connaissent notre existence, même si la plupart nous imaginent comme les héros et les demi-dieux de notre passé glorieux.*

Depuis leur libération par le traître, les Mystes n'ont de cesse de nous jalouser, et nous devons nous en méfier.

LES EAUX SATURNIENNES

Les Mystes sont capables de concevoir plusieurs sortes de breuvages grâce aux eaux de l'Hadès dans lesquelles des Nephilim se sont baignés par inadvertance ou contraints par des initiés peu scrupuleux :

- *Les philtres permettent d'acquérir pour une journée une compétence ou une aptitude volée à un Nephilim, en utilisant les eaux du Léthé.*
- *Les élixirs permettent d'acquérir pour une journée 5 points dans l'une des caractéristiques suivantes : Puissance, Agilité ou Vigueur.*

Si certains vous vénèrent, ce sera pour ensuite mieux démembrer votre Pentacle. Si certains vous écoutent, ce sera pour ensuite mieux voler votre Sapience. Si certains vous accompagnent, ce sera pour ensuite mieux vous perdre en Hadès. »

– Témoignage du Roi de l'Orage, Prince de l'Arcane du Pape

« La Maison de la Vie

Chapelle Source du Ruisseau Ancien – Mystères d'Isis

Desseins

Cette clinique privée fait office d'hospice et d'asile pour les Nephilim qui errent vidés de leurs souvenirs ancestraux. Ils y sont parqués jusqu'à la mort naturelle de leur Simulacre. Tous les patients ne sont pas des Déchus, je ne pense pas d'ailleurs en avoir croisés pendant mon séjour là-bas. Les humains et les autres êtres

Les lames d'Orichalque

Ces armes sont faites d'un alliage contenant de l'Orichalque. En plus de causer des blessures physiques, elles blessent les Pentacles de manière permanente (cf. Le Codex de la Terre). Au contact du Ka, leur valeur en Orichalque diminue (Ka -1). Ces lames sont donc très précieuses pour les Templiers, adeptes de la lutte armée contre les Nephilim.

Quelques exemples :

- Dague en Orichalque (Ka : 4), dégâts sérieux (5)
- Épée en Orichalque (Ka : 8), dégâts sérieux (12)

Ce savoir-faire a donné le nom symbolique de l'Arcane mineur des Mystères : l'Épée.

Rites d'embaumement

Le rituel d'embaumement a été mis en place par les Mystères du Midi à l'époque du Grand Compromis. Leur but est d'enfermer un Nephilim dans son Simulacre, même après sa mort. Nombreux sont encore les Déchus qui dorment sous les sables d'Égypte, à jamais bloqués dans cette prison de chair, dans laquelle ne subsiste qu'une étincelle de Ka-Soleil.

Plus qu'un simple sommeil, les rituels d'embaumement sont de véritables chevalets de torture.

Le baiser de la belle

Cette dague, trempée dans les eaux du Léthé, a la capacité de prendre une connaissance à un Nephilim. Une fois la victime blessée, le porteur du Baiser de la Belle a un FR + 1 pour la résolution de tout test lié à l'aptitude assimilée et ce pendant une semaine. Outre la blessure physique, la victime ne souffre d'aucun effet néfaste.

magiques présents servent surtout de manne financière et ils peuvent être des sujets d'expérimentations non-occultes.

Les Mystes utilisent des infusions de plantes et d'eau du Léthé pour effacer les souvenirs des pensionnaires. Je n'ai pas réussi à savoir s'ils arrivaient ensuite à se les approprier.

Icône

Une femme à l'allure antique, portant une couronne d'étoiles et enveloppée d'une étole étoilée.

Hiérarchie

À renseigner. Rien de remarquable au cours de mon séjour, mais je pense qu'une partie du personnel est composée de profanes.

Basilique

Clinique située dans le nord-ouest de Nantes, à Orvault. Ancien domaine en pleine forêt. Lieu reculé et tranquille. Il semble exister une autre de ces Basiliques dans le sud de la France.

À confirmer. »

– Fiche extraite des archives du docteur d'Octave

COMPAGNON

« La mort est douce... Ce qui fait souffrir avec certains poisons, certaines blessures maladroites, c'est la vie. »

– Eurydice (1942), Jean Anouilh

« Les fidèles de l'Épée ont hérité des temps atlantes un savoir que nous-mêmes avons perdu. Mais leurs rituels ne peuvent être effectués qu'à partir de l'un de nos Pentacles. Les Mystes sont donc passés maîtres dans l'art de nous soutirer notre Ka, causant de nombreuses blessures magiques.

Nous découvrons jour après jour de nouvelles formes de blessures. Les Mystes ont réussi à adapter leurs antiques rituels au monde contemporain, utilisant les progrès scientifiques pour approfondir et développer leurs techniques de torture. Dans notre hospice, nous essayons de soigner ces pauvres victimes et de soulager leurs traumatismes.

Certains n'ont presque plus de mémoire. Les Mystes utilisent l'eau du Léthé pour nous voler souvenirs et savoirs, privant leur victime de pans entiers de son histoire.

D'autres arrivent ici avec le Pentacle en partie déchiqueté par un rituel de démembrement au cours duquel les Mystes dévorent à la fois la chair d'un Simulacre et une partie du Pentacle incarné.

Il nous arrive également de soigner des Frères forcés de passer en Ombre par des rites d'embaumement datant du Grand Compromis égyptien. Leur Pentacle est écartelé, fragilisé et mis en retrait derrière le Ka-Soleil de leur Simulacre.

Mais les Mystes sont également capables de nous lier à de nouvelles stases et de nous forcer à nous y plonger. Certaines d'entre elles sont même instables, rendant leur utilisation douloureuse voire même impossible. »

– Témoignage d'un Adopté de la Tempérance

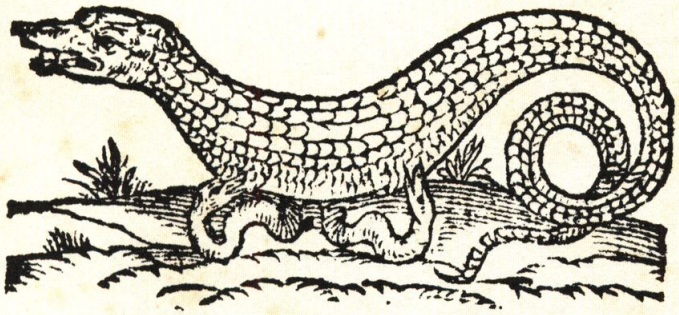
MAÎTRE

« Par ces lieux d'épouvante, par cet immense Chaos et ce vaste royaume du silence, je vous en prie, tissez un nouveau destin à Eurydice, qui connut une fin prématurée.

Tout doit vous revenir, et même si nous nous attardons un peu, plus tard ou plus tôt, nous nous hâtons vers cet unique séjour. C'est ici que tous nous tendons, c'est ici notre dernière demeure, et vous détenez bien la souveraineté la plus longue sur le genre humain. »

– *Métamorphoses*, Livre X : Orphée et Eurydice, Ovide

« Il est temps pour toi de connaître l'initiation orphique, toi qui as tant œuvré pour notre confrérie. Tu vas marcher dans les pas du premier d'entre nous, descendre en Hadès et rencontrer ton Eurydice. Tu vas bientôt découvrir ce paysage noir, saturé de cet Orichalque tant craint des Nephilim. Tu traverseras le delta des fleuves mystiques : tes souvenirs se perdront dans le Léthé, tes plaies s'écouleront dans le Cocyte, les vapeurs du Phlégéton te brûleront la gorge, les voix de l'Achéron infecteront tes oreilles, et le



Styx te montrera ta propre mort. Tu arriveras alors au cœur de l'Hadès. Dans ces grottes titanesques, tu y verras des fontaines noires, des plantes jusque-là inconnues et d'étranges créatures. Ces Daïmons sont les servants des Titans et parmi eux se cache ton Eurydice. Nés de la chute de Saturne, ils sont une arme et un moyen de faire plier les Déchus. Ta mission est d'être possédé par l'un d'eux pour le guider jusqu'à la surface.

Mais avant cela, tu devras te rendre auprès de notre Titan. Tu devras te recueillir devant notre maître, enfermé dans son embryon inféconds. Il t'accordera peut-être sa faveur en te rendant ta jeunesse perdue, ou alors il aspirera ta vitalité, et tu mourras. Mais quelle plus belle mort que de servir la grande Déméter.

Peut-être même tes pas te perdront jusqu'à notre guide Prométhée, le " traître " pour les Déchus, le " donneur de feu " pour nous autres Mystes. Bientôt, lui et les Titans sortiront de l'Hadès, guidant des hordes de Daïmons et partageant leur sapience unique. Alors une nouvelle déchéance frappera les Nephilim, faisant d'eux nos esclaves : ce sera l'avènement de la Grande Année. »

– Discours du Basileus Automnal

« Lorsque le traître Prométhée a révélé la vérité aux hommes, il était accompagné de cinq Kaïm, aveuglés par ses promesses de monde meilleur. Incarnés dans des humains, entrés en Ombre volontairement, ils sont peu à peu devenus des aberrations, incarnations vivantes de la folie de leur maître. Après la Chute et la capture du traître, nous les avons enchaînés en Hadès, à ses côtés. Nous pensions ainsi nous débarrasser d'eux et tuer dans l'œuf l'Arcane de l'Épée. Mais si physiquement, ils sont bien prisonniers, les Titans rêvent et depuis l'Hadès, ils continuent de guider leurs fidèles, sans que nous puissions les en empêcher.

Nous aurions dû les tuer quand nous en avions l'occasion, maintenant le mal est fait et leur existence continue de distiller le venin issu des paroles de Prométhée. »

– Monologue d'un Pyrim, certainement membre des Ailes de Foudre

L'ESPRIT UNIVERSEL

Les Daïmons sont des effets-Dragon d'Orichalque vivant en Hadès. Les Mystes les plus initiés entreprennent parfois un voyage périlleux pour s'y rendre afin de recevoir l'enseignement de leur Titan. Il est fréquent qu'ils rapportent avec eux l'une de ces créatures, dont la puissance peut être très destructrice.
Le Daïmon, visible uniquement en vision-Ka, a l'apparence d'une créature brumeuse et sombre. Il s'agrippe autour du Ka-Soleil de son porteur et ne peut s'en éloigner que de quelques mètres. Il existe plusieurs sortes de Daïmon :

MICRO-DAÏMON

ORICHALQUE : 5
CONSCIENCE : le Daïmon peut ressentir la présence de champs magiques, ainsi que leur nature (Nephilim, artefacts, plexus, créature de Kabbale, etc.)
SACRIFICE (3) : le Daïmon peut se sacrifier pour causer 3 points de dégâts magiques à une cible. Il est ensuite dissipé.

DAÏMON

ORICHALQUE : 12
CONSCIENCE : idem
SACRIFICE (5) : le Daïmon peut se blesser pour causer 5 points de dégâts magiques à une cible à deux reprises avant d'être dissipé.

ORGANISATION DES MYSTÈRES

Direction	Liturgie	Symboles	Rituels	Hiérarchie	Fleuve	Titan
Zénith	Voile	aile, étoile, trône	libation, révélation	Adepte, Pastophore, Hiérophore	Léthé	Isis
Midi	Masque	labyrinthe, sarcophage, œil	orgie, sacrifice	Bacchant, Persécutor, Archonte	Cocyte	Osiris / Dionysos
Orient	Arc	yeux d'Horus, planètes, flamme	chasse, combat	Éphèbe, Pontifex, Phratriarque	Phlégéton	Apollon / Mithra / Horus
Septentrion	Vague	ciste, fontaine, épi, goutte	purification, baptême	Infant, Mystagogue, Basileus	Achéron	Déméter
Occident	Crâne	chat noir, chouette, lune noire	assouvissement, torture	Ménade, Rescator, Hiérogame	Styx	Hécate

HARMONIA MUNDI

Au départ de la quête de l'Harmonia Mundi, il y a la naissance d'une fascination pour l'Atalante fugitive. Toutefois, le mystère qui entoure cette dernière est plus obscur encore car peu d'Immortels peuvent se vanter de l'avoir ne serait-ce qu'entraperçue.

On raconte qu'Atalante court, ou plutôt qu'elle fuit un monstre d'Orichalque nommé Kalidon, et ce depuis l'époque lointaine de l'Atlantide. Pour celui qui s'y intéresse, cette étrange histoire semble dissimuler un prodigieux secret. Certains murmurent qu'Atalante court non pas pour échapper à l'indomptable Kalidon, car elle est si puissante qu'elle aurait pu l'affronter, mais pour dissimuler un secret indicible : l'agencement même de la Terre et des champs magiques, également appelé Axis Mundi. Ils ajoutent que percer ce secret reviendrait à se rendre maître des courants élémentaires.

Certains ont essayé : on les nomme les Poursuivants car ils poursuivent la Fugitive. Leur activité, mystérieuse pour la plupart des Nephilim, serait tournée vers l'art des jardins. En effet, Atalante, si l'on en croit le mythe grec dérivé de son histoire, ne s'arrêterait que pour cueillir des Fruits d'Or. Ainsi, les Poursuivants n'ont cessé de rechercher ces fruits dispersés lors de la Chute et de construire des jardins aux formes mystiques, des écrins magiques destinés à abriter le joyau qu'ils cherchent tous à rencontrer : la Fugitive.

Les Poursuivants sont persuadés qu'il est possible d'arrêter, voire d'attraper Atalante afin de faire cesser sa course et pouvoir la contempler dans toute sa splendeur pour enfin comprendre le mystère qu'elle dissimule par son éternel mouvement. Les plus au courant racontent même que l'un d'entre eux, Ivo le Magnifique, y serait parvenu, aurait rencontré Atalante et aurait percé son secret avant de disparaître.

Toutefois, de nombreux indices existent au XXIe siècle.

- *L'Atalanta Fugiens* de Michael Maïer, alias Donimo, est un recueil alchimique parsemé de références et d'indices sur la Fugitive.
- Il existe un manuscrit d'une adaptation médiévale des *Métamorphoses* d'Ovide racontant la véritable histoire d'Atalante et constituant également un puissant focus alchimique.
- Les jardins du château de Versailles sont un bel exemple de jardin aux propriétés magiques. Beaucoup de factions occultes s'intéressent à leur agencement et aux principes qui ont présidé à leur élaboration. Un Poursuivant peut y trouver beaucoup d'indices sur la corrélation entre l'art du jardin et la maîtrise des champs magiques.
- Un visiteur avisé peut trouver des fruits dorés, descendants d'un Fruit d'Or, aux mystérieuses propriétés alchimiques, dans les jardins de la librairie de *L'Incunable Souveraineté* ou ceux de la taverne *Locus terrenus* à Prague. Les adoptés du Jugement racontent que le cidre produit à partir de ces fruits peut plonger le Pentacle d'un Nephilim dans une douce torpeur, proche de l'ivresse humaine.
- À Tombouctou, dans les profondeurs des souterrains de l'université de Sankoré, se trouve une bibliothèque occulte recelant une masse impressionnante d'ouvrages ésotériques. Elle est protégée par les farouches Touaregs qui livrent une guerre ouverte contre les Manteaux Rouges. Toutefois, la ville fut autrefois le lieu d'une expérience de l'Étoile dont les retombées élémentaires forment une spirale autour de l'université et peuvent guider ceux qui sauront dénouer cet écheveau magique en percevant l'invisible.
- Aloysius, un Poursuivant, a créé autrefois son jardin au cœur du Sahara. Celui-ci fut détruit lors de son combat contre Kalidon, mais il en reste une rose des sables. Si cette rose semble dérisoire devant la merveille que constituaient ces jardins, elle contient toutefois un Fruit d'Or desséché qu'il est possible de régénérer grâce à l'Alchimie.

CODEX DE LA LUNE

Onirim

« Veux la métamorphose. Ô sois plus que fou de la flamme,
ce qu'elle te soustrait se transforme en elle avec faste ;
l'esprit qui trame et trace et se rend maître du terrestre
n'aime rien d'une ligne autant que son point d'inflexion ».

– Les Sonnets à Orphée, *Rainer Maria Rilke*

ONIRIM

Je suis le Ténébreux, l'Obscur, le Séducteur. L'Inconsolé ? Non...

La lune joue avec ma chevelure, révélant des reflets d'argent encore invisibles sous la lumière trompeuse de son frère. Elle fut toujours là, lanterne éternelle, immuable, elle. Suis-je réalité ou illusion ? Lusignan ou Biron ? Peut-être sommes-nous toujours là-bas... Je suis comme le rêve d'un autre Nephilim, un songe charnel et fiévreux.

Je savoure ce caractère d'irréalité, alors que je me glisse entre les gisants du Père-Lachaise. Ou est-ce un autre cimetière ? Qu'importe. Les pierres funéraires se ressemblent sous la musique des sphères, les champs de lune, pâles vestiges de la glorieuse Atlantys, insidieux et délicieux tourment. Des tarots dorment sous les sépulcres, des amants gémissent sur les tombes, les corneilles murmurent, mes bijoux d'argent sertis d'obsidienne émettent un doux et irritant cliquetis qui m'ancre dans le présent.

Que fais-je là ? Certains imaginent qu'ici, je pourrais ôter mon masque. Celui que je porte en public, auprès de mes fans, des journalistes, des vautours qui gravitent autour de moi. Risible erreur. Seuls les naïfs croient que j'use de fards pour me protéger, des drogues pour m'évader. Le masque est devenu le visage, si même le visage n'a pas toujours été qu'un masque.

Je ne pense pas à vous, Nephilim, frères de douleur. Ni même à vous, Selenim, frères maudits qui hantez aussi ces lieux, mais dont je ne peux que deviner la présence, tels des astres noirs dans la nuit. Je pense à vous mes ophidiens bien-aimés, lamies séductrices, nagas insaisissables, chimères oniriques, méduses tentatrices... Onirim, on nous appelle, comme si ce terme médiocre pouvait couvrir la complexité de nos natures. Pourtant, je dois admettre le lien intime qui nous relie, tissé d'attirances communes pour les étrangetés et monstruosités, et toutes leurs déclinaisons – le cirque, le gothique... – et de répulsion pour le vulgaire.

Depuis la Chute, tout ce qu'il nous reste, c'est brandir notre joug, utiliser notre Déchéance, jouer de notre corruption. Le poison qui a affecté notre peuple est son propre remède. Prendre notre source dans cette éternité signifiante, flamboyer comme une étoile fixe, dans une existence marquée du sceau du provisoire.

Je suis l'enfant bien-aimé de l'astre pâle, venu me repaître des champs magiques de Lune. De belles fleurs étranges et vénéneuses y éclosent. La plupart des humains en sont inconscients. Je suis un jardinier. D'un pas sinueux, je me rapproche, me délecte de cette vision. Vais-je les interrompre, me joindre à eux ? Ma voix envoûtante, mon odeur magnétique, mes yeux hypnotiques. Ils penseront avoir croisé un vampire, un fantôme, une illusion fantasmagorique. Demain, ils croiront avoir rêvé...

Je suis le songe de l'humanité, le mirage d'un passé oublié, l'hallucination d'un présent assoupi. Je suis.

Métamorphes

Si vous jouez un **Onirim**, vous devez définir les métamorphoses que votre Nephilim impose à ses simulacres. Voici une liste de propositions pour vous aider.

VISAGE : *pupilles reptiliennes ou félines, yeux et cheveux argentés, yeux polis comme des miroirs...*
MAINS : *griffues, perte des ongles, atrophiées, intangibles, lisses, glaciales, écailleuses...*
ODEUR : *ellébore (odeur repoussante. Dans l'Antiquité, cette plante passait pour soigner la folie. Aussi appelée « rose de serpent »), mandragore (odeur très forte. Plante traditionnellement liée aux rituels magiques et aux transes), tubéreuse (odeur capiteuse, grisante), inodore, thébaïque...*
VOIX : *magnétique, sifflante, insinuante, envoûtante, suave, sensuelle, ténébreuse...*
PEAU : *diaphane, laiteuse, opaline, translucide, fine pilosité nacrée...*

Vous pouvez vous inspirer de la mythologie et des contes populaires, voici quelques exemples :
Serpent, Chimère, Méduse, Lamie, Naga...

Punk à chien

Ka-Soleil : 4
Proches : 4
Richesse : 1

CHEMS

Errant de ville en ville, le temps de se poser pour faire la manche et partir teuffer dans les forêts d'Europe de l'Est, le punk à chien vit de mendicité et d'artisanat précaire tel que la fabrication de cendriers à partir de canettes de bières, ce qui ne manque pas de déclencher l'admiration des badauds.

Agilité : 16 / Présence : 17
Vigueur : 13 / Puissance : 15
Intellect : 13

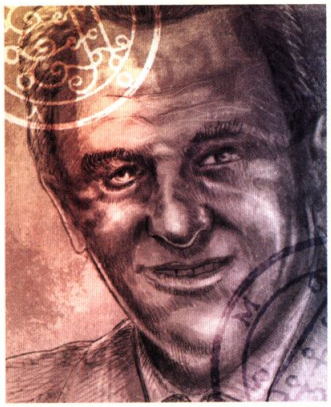
COMPÉTENCES :
Artisanat & Savoir-faire (bricolage)
Combat à Mains nues
Dressage (chiens)
Intimidation
Pilotage (camion)
Premiers Secours (overdose)
Survie (mendier)
Vigilance
POSSESSIONS : un couteau à cran d'arrêt, quelques pilules, une canette de 8,6 et un berger allemand docile.

Croque-mort

Ka-Soleil : 5
Proches : 14
Richesse : 14

David **GALINOT**

Plus exactement, David fait dans le social, il est conseiller funéraire et est donc spécialisé dans le relationnel avec les familles, les aidant sur la couleur, la forme et le choix des urnes qui recueilleront leur proche pour l'éternité des éternités.
Outre la vente des prestations, il anime la cérémonie funéraire avec l'optimisme de celui qui sait que la vie continue...



Agilité : 15 / Présence : 17
Vigueur : 14 / Puissance : 13
Intellect : 16

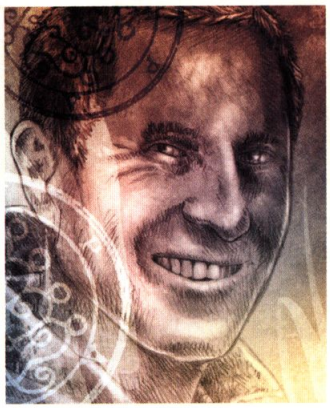
COMPÉTENCES :
Administration
Discrétion
Empathie
Négocier
Passe-passe
Psychologie (convaincre)
Usages (funérailles)
POSSESSIONS : propriétaire d'un appartement, une voiture de fonction noire, un chien aveugle et un abonnement à vie chez le fleuriste.

Patron de club privé

Ka-Soleil : 5
Proches : 15
Richesse : 16

Henri **ESTRUCCI**

Le monde de la nuit connaît Henri Estrucci, et Henri Estrucci connaît le monde de la nuit. Ce noceur invétéré est le patron du Milord, un établissement pour une clientèle triée sur le volet dont on passera sur les caprices. Henri a une liste de relations longue comme son bras et peut remonter jusqu'à certains ministères. Cela dit, il pourrait inversement intéresser certains services sur ses activités quelque peu marginales.



Agilité : 12 / Présence : 18
Vigueur : 16 / Puissance : 14
Intellect : 15

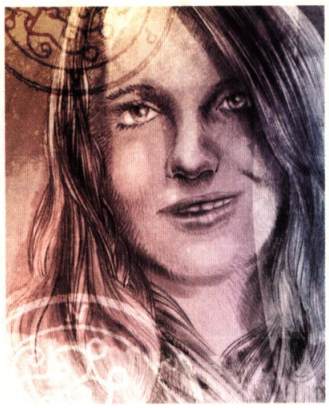
COMPÉTENCES :
Administration (fisc)
Autorité
Corruption
Négocier
Pilotage (Porsche)
Séduction
Vigilance
POSSESSIONS : un établissement dans la capitale ou sur la côte, deux sex-shops, une Porsche, une villa secondaire, un compte en Suisse et de la cocaïne.

Voyante

Ka-Soleil : 6
Proches : 12
Richesse : 14

Madeleine **PREYNOUX** (Angélique, voyante extralucide)

Madeleine Preynoux, pardon Angélique, reçoit la misère du monde dans son cabinet de 9 h à 17h, du mardi au vendredi. En échange de billets de 100€, elle soulage les tracas quotidiens de sa clientèle par la promesse d'un avenir meilleur ou bien s'applique à fidéliser le gogo par l'intermédiaire d'événements mystérieux qui peinent à se dévoiler. Son dernier créneau ? La révélation des vies antérieures...



Agilité : 16 / Présence : 17
Vigueur : 12 / Puissance : 12
Intellect : 18

COMPÉTENCES :
Argumentation (convaincre)
Littérature (théologie, philosophie)
Passe-Passe
Peinture
Psychologie (empathie)
POSSESSIONS : une Smart, deux chats siamois, une tablette numérique dernier cri et une collection de bibelots péruviens

La Lune influence la présence des humains.
Elle les rend plus séduisants et plus aptes à se réunir et à partager leurs émotions.
Elle leur permet de s'intégrer plus aisément dans la société ou d'y passer inaperçus.
La Lune influence également bon nombre de formes d'arts se jouant des apparences et de la lumière.
C'est l'élément des séducteurs, des criminels, des fous et des rêveurs.
Les Onirim bénéficient d'un FR supplémentaire pour les compétences suivantes.

- **Baratin** permet de mentir de façon crédible et, plus généralement, de tromper temporairement un tiers.
Aptitudes : la *confusion*, les *histoires à dormir debout*, le *bénéfice du doute*…

- **Comédie** représente l'art de tenir un rôle dans une représentation artistique et d'interpréter le langage corporel pour déduire si quelqu'un est gêné ou en train de mentir.
Aptitudes : le *théâtre*, les *enfants*, le *cinéma*, un rôle…

- **Corruption** permet de trouver et de proposer efficacement à un tiers une compensation pour en obtenir illégalement un service, un bien, un coup de pouce, etc.
Aptitudes : l'*argent*, les *services*, les *bijoux*, les *renseignements*…

- **Déguisement** permet de se faire passer pour quelqu'un d'autre à condition de ne pas avoir à s'exprimer. Les R+C ont développé des aptitudes mystiques leur permettant de changer d'apparence.
Aptitudes : une culture, un stéréotype de rôle, un élément de costume…

- **Dissimulation** permet de se cacher soi-même pour échapper à des poursuivants ou de dissimuler efficacement un objet ou une autre personne. Les R+C ont développé des aptitudes mystiques leur permettant de se rendre invisibles.
Aptitudes : un environnement précis, l'*obscurité*, la *cachette en évidence*…

- **Esquive** permet d'éviter d'être touché ou frappé, que ce soit en exploitant les couverts offerts par le terrain, en courant en zigzag ou en se jetant à terre.
Aptitudes : le *combat à mains nues*, les *armes de contact*, les *armes d'hast*, la *progression à couvert*…

- **Intrusion** regroupe les connaissances sur les systèmes de sécurité et les techniques qui permettent de s'introduire dans un lieu protégé.
Aptitudes : les *systèmes électroniques*, les *sentinelles*…

- **Jeux** permet de rivaliser à la réalisation d'énigmes et de puzzles, comme d'assembler des règles et des hypothèses sur une situation pour en tirer le meilleur résultat.
Aptitudes : un jeu, une règle pour l'optimiser, *puzzles*, *énigmes*…

- **Passe-passe** permet de faire disparaître de petits objets et de se livrer à des techniques manuelles.
Aptitudes : la *prestidigitation*, le *pickpocket*, les *cartes*, les *dés*…

- **Photographie** regroupe la photographie, ainsi que toutes les formes artistiques de traitement audiovisuel.
Aptitudes : la *réalisation*, le *cadrage*, la *lumière*, les *logiciels*…

- **Poisons / drogues** regroupe la connaissance des poisons et des stupéfiants, ainsi que de leurs composants. Cette compétence permet aussi bien de concevoir un poison ou une drogue que d'en reconnaître les effets.
Aptitudes : les champignons, les substances chimiques…

- **Psychologie** rassemble les connaissances théoriques sur le comportement humain. Un bon psychologue doit aussi avoir Comédie pour les applications pratiques de cette compétence.
Aptitudes : la *psychanalyse*, une maladie mentale, un caractère…

- **Séduction** permet de jouer de son charisme pour faire naître un sentiment ou une émotion favorable à son égard, en échangeant des mots ou des attentions avec quelqu'un d'autre.
Aptitudes : les *hommes*, les *femmes*, les *enfants*, le *regard*, le *toucher*, les *cadeaux*…

Vous n'interpréterez pas le simulacre, mais le Nephilim qui le contrôle et qui a accès à l'expérience accumulée par son hôte avant l'incarnation. Le simulacre, lui, est en sommeil.

Une fois incarné, un Nephilim connaît une période d'adaptation, nécessaire pour se familiariser avec sa nouvelle vie. Si le Ka-Soleil est inférieur au Ka dominant du Nephilim, cela ne prend que Ka-Soleil actions. Dans le cas contraire, le Nephilim lutte contre la volonté qui habite le corps, et ni l'un ni l'autre ne sont capables d'agir avec discernement pendant Ka-Soleil minutes.

➤ La Richesse indique l'étendue des ressources financières. Lorsqu'un personnage cherche à se procurer des objets ou des services payants, le joueur doit réussir un test de Richesse, souvent avec Négoce mais d'autres compétences peuvent servir à obtenir des objets dont l'utilisation relève de leur domaine. La difficulté du test est fixée par le MJ en fonction de la valeur et de la rareté de ce qui est recherché. Plusieurs personnages peuvent mettre leurs moyens en commun s'il n'y a pas plus de deux points de différence entre leur Richesse (FR + 1 pour chaque personnage au-delà du premier). Un échec ne signifie pas que l'objet de la recherche n'a pas été trouvé mais que son coût dépasse les moyens mobilisés. Le joueur peut alors décider de sacrifier deux points de Richesse pour transformer l'action en un succès.

➤ Les Proches indiquent le degré d'implication d'un simulacre dans son existence et l'étendue de son réseau de contacts. Rompre soudainement tout lien avec ses connaissances conduit à des situations fâcheuses, telles la perte de son travail, la déclaration auprès de la police de sa disparition, etc.

Avantage : un personnage peut faire appel à ses proches pour en obtenir de l'aide. Le joueur effectue un test de Proches avec une compétence appropriée à la relation qu'il veut mettre à contribution : l'Empathie pour convaincre une relation amicale, la Séduction pour convaincre le conjoint de son simulacre, les Usages pour obtenir un service d'un membre d'un milieu, etc. La difficulté est fixée par le MJ en fonction de la proximité entre les deux personnages. Le test sera facile pour un membre de la famille, normal pour un ami ou un inférieur hiérarchique et difficile pour une simple connaissance ou un supérieur. En cas de réussite, le personnage obtient l'aide réclamée. Le MJ peut décider qu'un service particulièrement risqué ou coûteux réduit les Proches d'un point.

Inconvénient : les proches d'un personnage peuvent s'inquiéter pour lui s'il perd brusquement contact avec eux, s'il cesse de se rendre à son travail ou si son comportement change trop soudainement. Si un personnage n'entretient pas ses relations pendant un nombre de jours égal à 30 - Proches, ou chaque fois qu'il a un comportement suspect, le MJ effectue un test normal de Proches modifié par aucune compétence. En cas de réussite, les proches du personnage créent une situation qui exige une réaction immédiate.

Le MJ peut décider qu'un personnage perd des points (Proches ou Richesse), ou qu'il est confronté à un problème, comme l'intérêt des autorités ou de vieux ennemis qui auraient retrouvé sa trace…

OMBRE (SHOUÏT)

En vision-Ka, un observateur voit un Pentacle en Ombre flotter autour du simulacre qui l'accueillait auparavant. En Ombre, ou Shouït, un Nephilim ne peut rien faire. (Le joueur assiste à la partie sans avoir le droit de discuter avec les autres joueurs.) Le simulacre récupère ses moyens et ses connaissances. Son plus récent souvenir est la dernière Ombre qu'il a connue ou l'instant qui a précédé l'incarnation si c'est la première fois que ce phénomène magique a lieu. La durée d'une Ombre est égale au Ka-Soleil du simulacre, et le jour où elle commence indique l'unité de temps. Si elle doit durer plusieurs jours, elle n'est pas recalculée quotidiennement.

Jour favorable : Tour
Jour neutre : Minute
Jour défavorable : Heure
Samedi : Jour
Dimanche : Mois

RICHESSE

3 : *chômeur, squatter. Manger est un problème. Quelques euros dans un objet fétiche quelque part.*
8 : *salarié, travailleur irrégulier, sans grandes ressources. Trois cents euros de trésorerie sur son compte bancaire à tout moment.*
13 : *personne disposant d'une situation financière stable, petite bourgeoisie. Au moins dix mille euros d'épargne.*
18 : *cadre supérieur bien payé, avec un patrimoine respectable. Plus de cent mille euros en produits financiers.*
23 : *nabab, ne devrait pas rencontrer de problèmes d'argent. Des millions d'euros dans un portefeuille diversifié.*

PROCHES

3 : *asocial ! Il ne connaît personne et s'en délecte.*
8 : *la télévision est une vie sociale suffisante, mais il faut bien acheter le programme et gagner l'argent nécessaire à la maintenir allumée.*
13 : *un travail, une dizaine d'amis, quelques vieilles connaissances…*
18 : *un sacré fêtard, un chef d'entreprise. Un certain nombre de personnes comptent sur lui et il commence à avoir de réelles difficultés pour s'éloigner ou se ménager du temps libre.*
23 : *une liste d'amis interminable, une famille nombreuse et très proche, un travail franchement prenant…*

Si j'étais la dernière lumière de l'espoir, je serais L'Hélène d'Edgar Poe peint par Edmond Dulac (© The Scriptorium)

LA LUNE

LE VISITEUR DU SOIR

Qu'importe son visage, son âge ou son sexe, le visiteur du soir apparaît toujours sous la forme d'un amant fascinant à la lunaire beauté. Il s'introduit indifféremment dans les rêves des hommes comme des femmes, mais il est attiré par ceux d'un charme rayonnant, tout particulièrement les artistes et les fous, dont il aspire dans une étreinte hypnotique les rêves, voire le Ka-lune lorsqu'ils en possèdent. Il ne visite jamais deux fois la même personne. Ses victimes dorment d'un sommeil sensiblement plus long que d'ordinaire. Elles se réveillent avec sur le visage l'empreinte assourdie d'un trait propre aux métamorphes oniriques (une mèche blanche, une peau plus pâle, des yeux plus lumineux...), comme un écho lointain, et dans le cœur le désir qui demeurera fatalement inassouvi de retrouver cet amant chimérique. S'il s'agit d'une femme, et que la « visite » s'est déroulée pendant un moment astronomique exceptionnel (éclipse, comète...), alors elle donnera naissance à un enfant de Lune. Cet enfant sera humain, mais d'un physique marqué (albinos...) et de tempérament mélancolique et languissant.

LUNE : 8

Compétences : Séduction (rêve métamorphosant).

De tout temps, les hommes ont été fascinés par la Lune...

Quelle dérision. Ne comptez pas sur moi pour livrer un exposé académique sur mon Élément, je ne suis pas le bon déchu...

Nouvelle, pleine, gibbeuse, ascendante… Elle est indéfinissable, au-delà des catégories et des mots. Ils disent que la Lune est trompeuse, car elle croît et décroît, change, se transforme. Ceux qui le pensent ne comprennent pas qu'il s'agit de l'expression d'une quête, d'un désir. Ceux qui le redoutent ignoreront toujours que ce désir est la nostalgie d'une étoile qui serait capable d'illuminer le ciel de notre immortelle existence. Une étoile perdue...

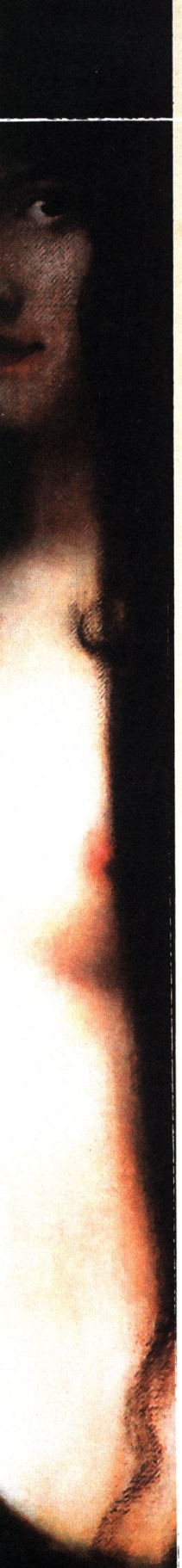
Lune croissante… Le flux et reflux des marées, la montée de la sève… Inutile d'être un grand occultiste pour observer et déduire notre affinité avec les Éléments de l'Eau et de la Terre. En conjonction avec la Lune, l'Eau est sensible à la subtilité des émotions et à la fluidité des transformations que nous portons en nous. La Terre, elle, connaît l'incarnation, le goût et la recherche de nouvelles sensations, de phénomènes étranges et merveilleux, jusqu'à leur paroxysme.

Pleine lune… Ouvrez les yeux ! Contemplez ce champ de Lune, fantastique serre dans laquelle des fleurs inconnues et exotiques ploient la tête sous le souffle argenté des rayons de Lune, dont les traînées scintillantes flottent paresseusement, où tout n'est que bruissements et soupirs, myriades de formes sans cesse mouvantes, spécimens rares et précieux, d'une beauté qui échappe aux codes convenus.

Lune décroissante… Ce désir, cet élan pur et indompté pour le merveilleux, l'exceptionnel, le mouvant, se heurte à l'instinct simple, manichéen, brutal du Feu, ainsi qu'à l'ennuyeuse et efficace rationalité dont l'Air use pour prisme.

Nouvelle lune… Aussi appelée lune noire. Expression si délicieusement trompeuse… Ce n'est pas quand la lune disparaît mais lorsqu'elle est présente que brille avec le plus de vigueur le Ka-élément de nos cousins maudits, tel un rêve où rôderait une menace invisible et insidieuse.

Si j'étais le désir caché, je serais *Le Péché* peint par Franz von Stuck



LA MAGIE

Cher disciple

J'espère ne pas heurter votre amour-propre en vous appelant de cette manière, mais ce rôle de mentor m'amuse beaucoup. *Je vous écris ce court billet afin de vous aider à trouver le chemin de notre si belle mais si difficile Magie.*

Vous m'avez demandé quel est l'esprit analogique de la Lune. Je vous répondrai par un petit tableau.

Je me prépare ce soir pour incarner sur scène la Médée d'Euripide. Je suis assise dans ma petite loge, entourée de ***bijoux*** *étincelants, face à mon* ***miroir*** *et j'applique le* ***maquillage*** *qui va me permettre, pour un temps, de devenir Médée. J'espère par ma* ***beauté*** *physique et ma* ***monstruosité*** *morale faire frissonner le public pendant toute cette soirée et le* ***troubler*** *par le* ***mystère*** *de cette histoire plurimillénaire et pourtant si proche de nous. L'histoire de cette femme, magicienne comme nous, venue des lointaines rives de la Colchide, amoureuse jusqu'à la* ***folie*** *du beau Jason pour qui elle a sacrifié sa patrie, trahi son père et tué son frère et que la jalousie va transformer en incarnation du* ***chaos****. Trahie à son tour par le beau Jason, elle se transforme en* ***cauchemar*** *pour le roi Créon, pour sa fille, la blonde Créuse qui lui a dérobé l'âme de Jason, et pour ses propres enfants. Car dans un geste* ***incompréhensible****, elle tue ses enfants de ses propres mains, devenant le* ***monstre*** *dont s'emparera la tradition littéraire.*

*Nous, Onirim, nous sommes tous Médée. Nous sommes l'incarnation de l'****ambiguïté*** *et de la* ***subversion****. Nous vivons dans ce moment* ***incompréhensible*** *pour la raison raisonnante où le* ***miroir*** *bascule, où le* ***rêve*** *d'opium se transforme en cauchemar, et où la princesse se métamorphose en gorgone.*

J'espère que mon exemple théâtral vous parlera. Il est temps pour moi de revêtir mon ***masque*** *et d'incarner sur les planches ce que nous sommes réellement.*

Subtilement vôtre,

Léonora

PS : je joins à ce court billet une place située dans la petite loge que je réserve à mes amis. J'espère vous y voir bientôt.

Léonora à Adrien, Théâtre du Cormier, le 02 décembre 1891

ANALOGIE ET LE KA-LUNE

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges de la Lune (cf. *Le Livre d'Hénoch*).

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Chaos	Rêve	Drogue	Théâtre	Trouble	Beauté
Danger	Folie	Bijou	Séduction	Peur	Monstruosité
Ambiguïté	Illusion	Miroir	Dissimulation	Tentation	Incohérence
Subjectivité	Éclipse	Masque	Provocation	Désir	Mystère
Subversion	Nuit	Maquillage	Poésie	Incompréhension	Subtilité

Cher Adrien,

Il est temps pour vous d'ouvrir vos sens et de Percevoir le monde tel que les Nephilim devraient tous le percevoir, c'est-à-dire sans vous servir de vos sens humains atrophiés et limités. Ces perceptions sont plus volatiles qu'un parfum et plus capiteuses que l'opium. Laissez-vous aller au gré de ces sensations : bientôt, le monde revêtira ses atours opalins et scintillera d'une éclatante noirceur.

– Billet griffonné au dos d'un programme du Théâtre du Cormier

BASSE MAGIE

Du danger, je suis toujours conscient

Chaîne analogique : je perçois le danger

Le Mage perçoit toute source de danger potentielle autour de lui, dans la limite de sa portée mais il ne sait pas analyser le type de danger dont il s'agit. Cette perception n'est limitée par aucun obstacle. Le Mage peut relancer ce sortilège en ajoutant une étape à la chaîne analogique afin de préciser le danger recherché.

Chaîne analogique : je perçois le danger > les tireurs embusqués

Le Mage peut désormais percevoir tous les tireurs embusqués le menaçant, sans être limité par les obstacles, les murs ou un quelconque camouflage.

Entre les mailles du filet, je me faufile

Chaîne analogique : je perçois le chaos > le désordre > les failles de sécurité (FR -1)

Le Mage perçoit immédiatement les failles des systèmes de sécurité, aussi high-tech soient-ils. Il est donc capable de détecter les angles morts des caméras de vidéosurveillance, les lieux non surveillés, les appareillages de contrôle défectueux…

Votre garde se relâche

Chaîne analogique : je perçois l'incohérence > la faiblesse de mon adversaire

Le Mage perçoit une faiblesse dans la défense de son adversaire au corps à corps. Il bénéficie contre lui d'un FR + 1 pour toute action visant à le toucher.

Au premier coup d'œil, je connais vos pensées les plus folles

Chaîne analogique : je perçois la folie d'une cible

Le Mage perçoit la folie, latente, refoulée ou déclarée, de son interlocuteur. Il peut la nommer et sait très précisément comment l'attiser ou au contraire l'atténuer. Il bénéficie d'un FR + 1 pour toute conversation avec cet interlocuteur.

Sur votre visage, je lis le mensonge

Chaîne analogique : je perçois le théâtre > la comédie > le mensonge d'une cible (FR -1)

Le Mage sait très précisément lorsque sa cible ment, même par omission. Il ne peut toutefois deviner magiquement la vérité : il ne peut apprendre celle-ci qu'en interrogeant la cible.

CARMINA SERAPHINA

De Leonora, en français, XXe siècle. Ce recueil de poèmes très « Belle Époque » a été tiré en cent exemplaires à compte d'auteur au début du siècle et n'a jamais été réimprimé depuis.

Son étude permet d'apprendre…

- **Du danger, je suis toujours conscient**

SUR LES TOITS

De Jean-Luc Eyamül, XXe siècle. Il s'agit d'un court-métrage ayant connu une très faible diffusion. Beaucoup de Nephilim s'interrogent sur l'identité de son auteur.

Son étude permet d'apprendre…

- **Entre les mailles du filet je me faufile**
- **Votre garde se relâche**

De vos désirs inavouables, je suis le témoin

Chaîne analogique : je perçois le désir d'une cible

Le Mage perçoit le désir le plus profond de la cible. Celle-ci peut elle-même ne pas être consciente de ce désir, ou ne pas l'avoir verbalisé. Quoi qu'il en soit, il constitue un levier quasi infaillible pour la manipuler. Le Mage bénéficie d'un FR + 1 pour toute action visant à manipuler cette cible.

Par les monstres, je ne me laisse jamais surprendre

Chaîne analogique : je perçois les monstres

Le Mage perçoit toutes les créatures pouvant être qualifiées de « monstres » qui l'entourent, à condition qu'elles soient visibles à l'œil nu (effet-Dragon, créature de Lune Noire, Khaïba, mais également humain à l'apparence difforme ou à l'esprit rongé par la perversité). Le Mage peut relancer ce sortilège en ajoutant une étape à la chaîne analogique afin de préciser le type de monstre recherché.

Chaîne analogique : je perçois les monstres > les Khaïba

Le Mage peut désormais percevoir tous les Nephilim possédant du Khaïba dans leur Pentacle en ayant recours à la vision-Ka.

Les imposteurs, je sais les démasquer

Chaîne analogique : je perçois le maquillage > le déguisement

Le Mage perçoit toute forme de déguisement dans le périmètre de sa perception. Il n'est toutefois pas capable de voir le véritable visage derrière le travestissement.

Comme les prédateurs, je sens l'effroi

Chaîne analogique : je perçois la peur

Le Mage perçoit la peur dans le périmètre de sa perception. Toutefois, ce simple sortilège ne permet pas de déterminer magiquement la source de la peur chez les individus repérés. Le Mage peut relancer ce sortilège en ajoutant une étape à la chaîne analogique afin de préciser la source de la peur chez sa cible.

Chaîne analogique : je perçois la peur > la source de la peur d'une cible

Le Mage perçoit désormais la source de la peur d'une cible précise.

Les fleurs du mal

De Charles Baudelaire, en français, XIXe siècle.

Son étude permet d'apprendre...

- Au premier coup d'œil, je connais vos pensées les plus folles
- De vos désirs inavouables, je suis le témoin
- Par les monstres, je ne me laisse jamais surprendre
- Des rêves, je piste les traces

Les chants des sables

D'un auteur inconnu, en égyptien, XIIIe siècle avant notre ère. Cet ouvrage retranscrit un ensemble de récits divins qui ont fait la genèse de la mythologie égyptienne.

Son étude permet d'apprendre...

- Les imposteurs, je sais les démasquer
- Comme les prédateurs, je sens l'effroi
- Ce que vous tentez de dissimuler, je le retrouve toujours

Ce que vous tentez de dissimuler, je le retrouve toujours

Chaîne analogique : je perçois la dissimulation > les objets dissimulés

Le Mage perçoit tous les objets dissimulés dans le périmètre de sa perception. Si la dissimulation est magique, il sent qu'un ou plusieurs objets sont dissimulés, mais il ne peut parvenir à les trouver qu'en effectuant une action résistée en testant son Ka-lune contre une difficulté dépendant de la puissance de la dissimulation magique (FR = 3 pour le premier Cercle, FR = 2 pour le deuxième Cercle, FR = 1 pour le troisième Cercle).

Des rêves, je piste les traces

Chaîne analogique : je perçois les rêves > les Akasha

Le Mage perçoit la présence d'Akasha dans le périmètre de sa perception. Il peut approximativement les localiser mais ne peut trouver leur Porte. Le Mage peut relancer ce sortilège en ajoutant une étape à la chaîne analogique afin de préciser la localisation de la Porte de l'Akasha.

Chaîne analogique : je perçois le rêve > un Akasha > la Porte de l'Akasha (FR -1)

Le Mage perçoit désormais la localisation de la Porte permettant d'entrer dans l'Akasha.

HAUTE MAGIE

De votre beauté, je suis le garant

Chaîne analogique : je manipule la beauté d'une cible

Le Mage est capable de manipuler la beauté de sa cible. Il ne peut la rendre radicalement laide en lui supprimant toute beauté et il ne peut pas non plus la rendre surnaturellement belle. Entre ces deux extrêmes, toutes les variations lui sont permises. La Présence étant une caractéristique dépassant la simple beauté physique, l'effet de ce sortilège n'est pas chiffrable : le MJ doit interpréter les conséquences d'une altération de la beauté dans les interactions sociales de la cible et ajuster la difficulté de ses actions en conséquence.

Du manteau de la nuit, je m'habille parfois

Chaîne analogique : je manipule la nuit > les ombres

Le Mage sait manipuler les ombres pour se cacher. Il bénéficie d'un FR + 1 pour toute action visant à se dissimuler dans les ombres. Il peut également les manipuler pour créer de fausses ombres, voire apeurer une cible.

De votre effroi, je sais jouer

Chaîne analogique : je manipule la peur d'une cible

Le Mage peut atténuer, amplifier ou déplacer la peur de sa cible. **S'il l'atténue,** la cible retrouve temporairement sa clarté d'esprit face à la source de sa peur et peut agir normalement, même si elle reste fort nerveuse. **S'il l'amplifie,** la cible se retrouve temporairement paralysée face à la source de sa peur et ne peut agir tant qu'elle y reste confrontée, mis à part pour fuir ou se cacher. **S'il la déplace,** la peur affecte temporairement une autre cible se trouvant dans la zone de portée du Mage. Ce dernier peut alors relancer son sortilège pour l'atténuer ou l'amplifier à sa guise.

De ce que vous absorbez, vous ne pourrez jamais être sûrs

Chaîne analogique : je manipule le trouble > l'ivresse d'une cible

Le Mage peut atténuer ou amplifier l'ivresse d'une cible. **S'il l'atténue,** la cible ne ressent pas les effets de l'alcool, si ce n'est qu'elle a un peu plus chaud. **S'il l'amplifie,** la cible est ivre, et peut aller jusqu'à tomber dans un coma éthylique. **S'il la déplace,** il rend sa première cible sobre tandis que la cible affectée ressent immédiatement les effets de l'ivresse, même si elle n'a pas bu une goutte d'alcool. Le Mage peut alors relancer ce sortilège pour atténuer ou amplifier cette ivresse déplacée. Toutefois, ce sortilège n'influe pas sur la quantité d'alcool ingérée : un alcootest fonctionnera normalement, bien que ses résultats paraissent en complet décalage avec l'attitude de la personne testée.

Je ne suis pas toujours celui que vous croyez

Chaîne analogique : je manipule le miroir > le reflet > l'apparence d'une cible (FR -1)

Le Mage peut manipuler l'apparence d'un être humain, une cible ou son propre simulacre, pour lui donner la silhouette, les traits et les vêtements qui lui conviennent. Ce sortilège ne permet toutefois pas de modifier la voix, les inflexions, les gestes ou même de copier à la perfection un modèle, à moins que celui-ci n'ait été examiné sous toutes ses coutures ou par des procédés magiques. La cible bénéficie en outre d'un FR +1 pour toute action visant à se faire passer pour quelqu'un d'autre.

L'ORDALIE ÉDÉNIQUE

De Jérôme Unifelg, en français, XVIIIe siècle. Il s'agit d'un roman racontant le procès d'Ève par son Créateur après qu'elle a goûté au Fruit Défendu.

Son étude permet d'apprendre...

- De votre beauté, je suis le garant
- Je suis le maître de vos désirs
- Il m'arrive de voiler votre raison

LA FLÛTE ENCHANTÉE

Le costume de la Reine de la Nuit pour la mise en scène de la Flûte Enchantée de Mozart par l'Orchestre philharmonique de Prague en 1992, XXe siècle.

Son étude permet d'apprendre...

- Du manteau de la nuit, je m'habille parfois
- De votre effroi, je sais jouer

Spiritus Fulgurans de la Lune, ce sceau stellar maléfique peint par Georges Bouquet

Je suis le maître de vos désirs

Chaîne analogique : je manipule le désir d'une cible

Le Mage peut atténuer, amplifier ou déplacer le désir que sa cible éprouve pour quelque chose ou quelqu'un. **S'il l'atténue,** la cible n'y attache temporairement que peu d'importance. **S'il l'amplifie,** la cible se retrouve littéralement obsédée par l'objet de son désir et fera tout, dans la limite de sa moralité et de sa survie, pour l'obtenir. **S'il le déplace,** le désir affecte temporairement une autre cible se trouvant dans la zone de portée du Mage. Ce dernier peut alors relancer son sortilège pour l'atténuer ou l'amplifier à sa guise.

Dans la foule, jamais vous ne m'attraperez

Chaîne analogique : je manipule le chaos > le désordre > le mouvement de foule désordonné (FR -1)

Le Mage peut atténuer ou amplifier un mouvement de foule désordonné. **S'il l'atténue,** il évite tout débordement et calme la foule. **S'il l'amplifie,** il crée un mouvement de panique aux conséquences imprévisibles : émeute, blessés, morts… Tout personnage pris dans cette foule bénéficie d'un FR +1 pour toute action visant à disparaître. Les conséquences de ce mouvement de foule sont laissées à la libre appréciation du MJ.

Tout ce que je dis, vous le croyez

Chaîne analogique : je manipule le théâtre > le mensonge > la capacité de mensonge d'une cible (FR -1)

Le Mage peut atténuer ou amplifier la capacité de mensonge d'une cible. **S'il l'atténue,** sa cible a toutes les peines du monde à mentir. Tous ses tests basés sur le mensonge ou la comédie subissent un FR -1. **S'il l'amplifie,** la cible devient un maître du mensonge. Tous ses tests basés sur le mensonge ou la comédie bénéficient d'un FR +1.

Il m'arrive de voiler votre raison

Chaîne analogique : je manipule l'incompréhension d'une cible

Le Mage peut atténuer, amplifier ou déplacer l'incompréhension de sa cible à propos d'une question donnée. **S'il l'atténue,** la cible voit son incompréhension temporairement vaincue et a le sentiment d'avoir compris le problème qui lui est soumis. Toutefois, lorsque le sortilège prend fin, l'incompréhension initiale resurgit, comme si rien ne s'était passé. **S'il l'amplifie,** la cible devient radicalement incapable de comprendre le problème posé durant toute la durée du sortilège. **S'il la déplace,** l'incompréhension affecte temporairement une autre cible se trouvant dans la zone de portée du Mage. Ce dernier peut alors relancer son sortilège pour l'atténuer ou l'amplifier à sa guise.

Mesdames, j'admire tellement vos rivières de diamants

Chaîne analogique : je manipule les bijoux d'une cible

Le Mage peut déplacer à sa convenance les bijoux de sa cible en les téléportant n'importe où dans sa zone de portée.

Le scandale est mon allié

Chaîne analogique : je manipule la provocation > l'effet d'une provocation que subit ma cible

Le Mage peut atténuer, amplifier ou déplacer l'effet d'une provocation sur une cible. **S'il l'atténue,** la cible devient détendue, ouverte et conciliante, même si sa réaction va à l'encontre du reste de la foule. **S'il l'amplifie,** au contraire, la cible va réagir de manière outrée – fuite, violence, honte – et provoquer ainsi l'étonnement autour d'elle. **S'il le déplace,** l'effet de la provocation affecte temporairement une autre cible se trouvant dans la zone de portée du Mage. Ce dernier peut alors relancer son sortilège pour l'atténuer ou l'amplifier à sa guise.

Portrait d'Arsène Lupin

D'Eugène Blanchet, XXe siècle. Il s'agit d'un portrait d'Arsène Lupin peint par un obscur artiste des années 30. On ne lui connaît officiellement que cette toile.

Son étude permet d'apprendre…

- **De ce que vous absorbez, vous ne pourrez jamais être sûrs**
- **Je ne suis pas toujours celui que vous croyez**
- **Mesdames, j'admire tellement vos rivières de diamants**
- **Le scandale est mon allié**

Le Musée hermétique

D'Hyppolite de La Rochelle, en français, XVIIIe siècle. Cet ouvrage est un musée imaginaire rassemblant les plus grandes figures de l'ésotérisme et livrant leurs secrets les plus mystérieux.

Son étude permet d'apprendre…

- **Dans la foule, jamais vous ne m'attraperez**
- **Tout ce que je dis, vous le croyez**

LA KABBALE

PACHAD

Pachad est un monde impitoyable, cruel, sanglant et douloureux. Les créatures de ce monde se trahissent, se pourchassent, s'emprisonnent, se torturent, ou s'assassinent au cœur de la cité d'Auron… Ou se vautrent dans la luxure du Palais des délices. La nature de Pachad s'offre à la compréhension du voyageur arpentant les Terres dévorantes dans un effet de mise en abyme sublime : c'est le monde de l'intempérance et du chaos. Le Kabbaliste doit choisir de se laisser porter, sans juger, sans agir, sans résister, pour pouvoir renaître après avoir atteint le fond de la déchéance. Son ciel est toujours sombre car nul soleil ne vient dissiper les nuages pourpres voilant sa voûte de jais. Sa rumeur éternelle étonne, gêne, dérange, irrite le voyageur et finit par le terroriser lorsqu'il comprend qu'elle provient de la Tour gibet des enfers noirs et que ce léger sifflement n'est que l'écho des cris incessants des martyrs enfermés dans ses indicibles chambres de torture. La monotonie de son paysage désolé n'est troublée que par les arcs et les ogives de cités biscornues à l'architecture surchargée et décadente.

Créatures

Pachad est un monde d'oppression : le malin oppresse l'imbécile, le fort oppresse le faible, le coupable oppresse l'innocent. L'esclavage y est monnaie courante : partout des marchés aux esclaves exhibent des créatures malchanceuses et difformes ou des esprits torturés. Des Kabbalistes se retrouvent parfois eux aussi asservis à d'infâmes créatures qui leur font subir d'atroces sévices. L'assassinat est une pratique répandue, presque un art de vivre, et nombreux sont ceux qui requièrent les services des Ministres des apparences pour accomplir leurs basses œuvres. À Pachad, chacun tue pour survivre, pour se nourrir, pour éliminer un gêneur ou pour se distraire.

Enjeu

La quête de ce monde est apocalyptique : préfiguration de la fin des temps, elle est élévation. Le Kabbaliste doit arpenter le monde de Pachad, l'observer sans jamais détourner son regard, subir tous les outrages sans jamais reculer et s'avilir sans jamais regretter pour mieux comprendre où est la vraie voie. Une fois ce voyage initiatique accompli, il doit remonter l'un de ses fleuves pour trouver Ava, la Source. Mais pour cela, il doit avoir compris que la fin des temps apportera une révélation et qu'il lui faudra aller jusqu'au bout de lui-même pour la mériter. Blessé au plus profond de son être, agonisant dans sa chair et dans son Ka, il arrivera devant le palais de l'empereur qu'il devra encore trouver. S'il lui révèle quelque chose de nouveau sur la fin des temps, l'empereur le mènera à l'ultime source d'Ava et il pourra s'immerger dans son eau mystique pour rejoindre l'Agartha.

SCEAUX

Ailes de la folie couvertes de giures, les Chasseurs lunaires

Aresh (6) / Netzah / Lune

Ces créatures ressemblent à des guêpes de taille humanoïde, desquelles émane un froid intense. Le Kabbaliste doit leur faire sentir un objet ayant appartenu à la cible. Celles-ci se mettent alors en chasse pour rapporter la victime droguée au centre du sceau.

Ceux qui murmurent, les esprits de la forêt de basalte

Aresh (3) / Malkut / Lune

À peine apparues, ces formes spectrales se glissent dans les ombres ou dans n'importe quel creux ou trou. Le Kabbaliste peut leur ordonner de hanter un lieu obscur. Les créatures se mettent alors à murmurer leurs cantiques, obligeant tout humain à fuir les lieux. Pour surmonter sa peur, un humain doit réussir un test difficile d'Intellect.

Cyndaryl, le panier immonde sifflant, sonnant, strident

Zakaï (9) / Yesod / Lune

Un lutin blafard, habillé d'une redingote et portant un panier d'osier, apparaît sur le sceau. Il dissimule difficilement sa langue fourchue. Il s'adresse au Kabbaliste avec une voix stridente. Une fois une cible désignée, Cyndaryl lance sur cette dernière son panier duquel s'échappe une nuée de serpents venimeux (dégâts sérieux : 2 par tour pendant 5 tours).

Éclaireur argenté des gorges dédalesques

Meborack (5) / Yesod / Lune

Cette créature ressemble à un lutin dont les doigts sont des clés capables d'ouvrir n'importe quelle porte fermée de manière mécanique ou électronique. Elle se montre en revanche désœuvrée devant des systèmes à reconnaissance digitale ou vocale. En plus de la déverrouiller, elle peut ouvrir la porte.

Esprits de la 24e partie d'un instant

Sohar (5) / Hod / Lune

Trois petits cyclopes sortent du sceau et montent rapidement sur les épaules du Kabbaliste. Ces derniers lui permettent de mieux percevoir son environnement : son champ de vision est désormais de 360°, et il ne peut pas être surpris. Les créatures disparaissent après Ka du Kabbaliste minutes.

VITRAIL DE L'APOCALYPSE (CATHÉDRALE DE CLERMONT-FERRAND)

D'Alain Makaraviez, XXe siècle. C'est dans les reflets du regard du Christ sur le sol de la Cathédrale, qu'un minuscule pentacle apparaît.

Son étude permet d'apprendre...

- **Nettoyeurs d'estomacs des terres dévorantes – Terre**

ELUCIDAURIUS CABALISTICUS

De Hieronymus Bosch, en allemand, XVe siècle. Ce tableau se compose de plusieurs panneaux de bois liés les uns aux autres. Chacun d'entre eux illustre l'un des paysages fantasmagoriques de Pachad.

Son étude permet d'apprendre...

- **Ceux qui rampent et qui grignotent – Terre**
- **Petits esprits du silence – Lune**
- **Ministre des apparences, les miroirs faussés – Lune**
- **Sombres gouverneurs des pouvoirs de pestilence – Eau**

Fleurs de Jade, Mystères des Forêts des Ombres

Aresh (4) / Malkut / Lune

Le sceau se modifie légèrement pour prendre l'apparence d'un lierre entortillé. Rapidement des boutons émergent et donnent naissance à des fleurs d'un vert lumineux. Dès leur éclosion, elles libèrent un parfum suave, plongeant le Kabbaliste dans une transe. Celui-ci peut alors voir dans les évènements passés situés dans les vingt mètres autour du sceau. La transe dure une demi-heure par jour du passé observé. Si elle dure trop longtemps, des effets indésirables peuvent se manifester.

LE MUR INFERNAL

D'un anonyme derrière lequel se cache peut-être Goethe, en allemand, XIXe siècle. Ce vélin, à la calligraphie très illustrée, dissimule de nombreux sceaux et pentacles. Le texte est un traité d'invocations démoniaques très proches de celles utilisées par Faust.

Son étude permet d'apprendre...

- Ceux qui frappent les scorpions – **Terre**
- Miroir de vif-argent, Ministre des ressemblances – **Lune**
- Prince du sel de sagesse – **Terre**
- Véloce des portails de flamme – **Feu**

Ministre des apparences, les miroirs faussés

Pachad (14) / Hod / Lune

Une ombre jaunâtre et instable apparaît au centre du sceau. Une fois sa cible désignée, la créature en prend l'apparence avant de se couvrir rapidement d'afflictions et de difformités. Au bout d'une minute, la créature fusionne avec sa cible qui voit des tares apparaître sur son corps. Ces difformités entraînent un FR + 2 pour toute interaction sociale.

Miroir de vif-argent, Ministre des ressemblances

Meborack (14) / Hod / Lune

L'invocation fait apparaître une créature humanoïde faite de vif-argent, totalement lisse et sans aucun trait. Le Kabbaliste peut lui ordonner de prendre l'apparence de toute personne à proximité du sceau. La créature possède les mêmes caractéristiques physiques que l'original mais aucun de ses attributs intellectuels (connaissances, mémoire, etc.) En restant concentré, le Kabbaliste peut utiliser les sens de la créature et agir par son intermédiaire tant qu'il reste concentré.

Petits esprits du silence

Pachad (2) / Malkut / Lune

Ces petits scarabées métalliques attendent l'occasion de se faire ingérer par leur cible. Une fois avalée, celle-ci est dans l'incapacité de parler ou d'émettre le moindre son. Toute tentative entraîne le vomissement de plusieurs dizaines de vers blancs.

Princes du Labyrinthe éclairé par une torche

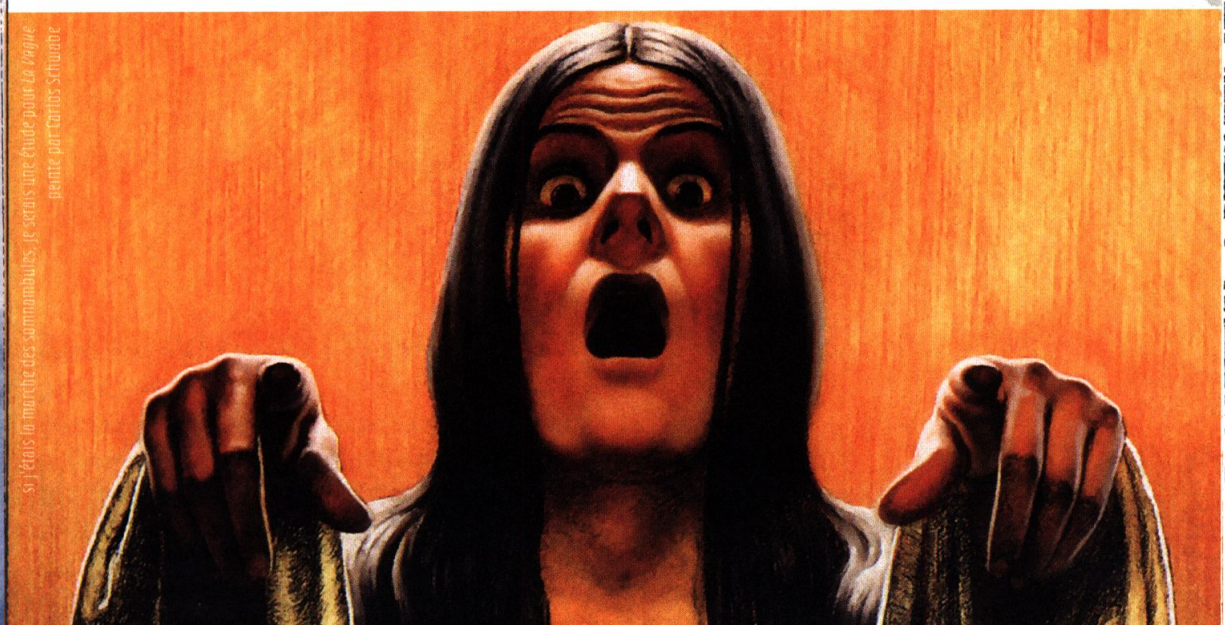
Zakaï (13) / Hod / Lune

Ces créatures ailées aux formes changeantes portent chacune une torche qui semble happer la lumière. Le Kabbaliste leur désigne une zone pouvant aller jusqu'à 10 m³. Sous leur influence, cette zone devient invisible. Cette illusion ne peut être perçue que par le Kabbaliste ou une personne possédant un mot de passe défini lors de l'invocation.

Puissante reine pâle de douleur, les larmes de flammes

Meborack (14) / Netzah / Lune

L'invocation fait apparaître une jeune femme, portant une légère robe blanche, une couronne d'épines et pleurant des larmes de sang. Une fois sa cible désignée, la créature s'approche d'elle pour lui transmettre sa couronne. La victime doit réussir un test normal d'Intellect. En cas d'échec, elle sombre dans la folie. Seul un Nephilim peut la sauver en lui ôtant la couronne, en réussissant un test difficile de Ka-lune. Un Nephilim ne peut effectuer qu'une seule tentative.



Si j'étais la marche des somnambules, je serais une étude pour La Vague
— Pierre Portraits Schwabe

« Alors, un ange puissant prit une pierre qui ressemblait à une grande meule et il la jeta dans la mer en disant: " C'est avec la même violence que Babylone, la grande ville, sera jetée à bas, et on ne la retrouvera plus. " »

– *L'Apocalypse selon Saint Jean*, 18:21, Jean de Patmos

PENTACLES

Âmes brisées aux chaines d'adamante et aux liens d'onyx

Meborack (8) / Geburah / Lune

De longues chaînes argentées s'échappent du pentacle et encerclent les cibles désignées par le Kabbaliste. Seule la portée de l'invocation compte, pas le nombre de cibles. Ces dernières se retrouvent incapables de bouger et d'entreprendre la moindre action physique. Le Kabbaliste peut à tout moment libérer une personne de l'emprise de la créature.

Anges de l'aube crépusculaire, gardiens célestes du Temple étincelant

Sohar (14) / Tipheret / Lune

Deux créatures angéliques apparaissent dans le pentacle qui doit être tracé devant un bâtiment. Ces derniers agissent comme des gardiens, empêchant quiconque d'entrer dans le bâtiment. Ils iront jusqu'à se battre (Ka : 14 ; compétences : Armes tranchantes [lance], Armes de trait / de jet [lance] et Vigilance [ouïe]) avec leurs lances pour repousser les intrus. Le Kabbaliste sera prévenu instantanément de la moindre tentative d'intrusion.

Celui qui se nourrit des rêves

Pachad (13) / Tipheret / Lune

Cette créature vêtue d'un imperméable noir possède une tête flasque d'éléphant. Une fois sa cible désignée, la créature la suit jusqu'à ce que celle-ci s'endorme. Elle plonge alors sa trompe fantomatique dans la tête de sa cible pour en extraire le pire cauchemar et en prendre l'apparence. La victime doit réussir un test normal d'Intellect ou mourir de terreur.

Corbeaux cyclopes, témoins de la souffrance du Roi Pêcheur

Zakaï (7) / Tipheret / Lune

Trois corbeaux se présentent au Kabbaliste. Ils sont capables de transmettre un message instantanément à une personne qu'il connaît. Ils n'ont aucune limite géographique, ni magique (les Akasha, les mondes de Kabbale, les Royaumes maudits, etc.) Le message doit tenir sur un morceau de parchemin et une réponse peut être retournée au Kabbaliste.

Cygnes aux ailes d'opale, gardien du Fleuve infini

Zakaï (5) / Geburah / Lune

Cinq cygnes d'opale accompagnent le Kabbaliste dans ses déplacements, d'une marche noble et silencieuse. Chaque fois qu'il entreprend un mauvais choix (dangereux, inutile, etc.) l'un des oiseaux se met à crier avant de disparaître. Cet avertissement peut concerner tout type d'action ou d'interaction.

VACARUFA

De Frater Guiseppi, en italien et en latin, XVe siècle. Ces cahiers relatent les voyages du jeune moine dans la région adriatique. Devenu le simulacre d'un Satyre, le récit s'oriente ensuite vers des descriptions blasphématoires de Pachad.

Son étude permet d'apprendre...

- **Ceux qui ferment la marche des esprits – Eau**
- **Celui qui luit dans les ténèbres – Feu**
- **Celui qui se nourrit des rêves – Lune**
- **Infortuné de l'hysope, de la lune et de l'absinthe – Lune**
- **Serviteur du palais des délices – Terre**
- **Sphères du désert des horreurs – Eau**

SCULPTURE APOCALYPTIQUE

De Kris Kuski, XXIe siècle. Le travail de cet artiste est une véritable plongée dans le monde de l'Apocalypse. Chaque petit détail est une allégorie d'un instant passé à explorer Pachad, laissant le spectateur dans un profond malaise.

Son étude permet d'apprendre...

- **Esprit d'érosion, vent voyageur des montagnes d'Ararat – Terre**
- **Mille vers du jardin corrompu, pourriture de la connaissance – Eau**
- **Serviteur lascif et lancinant, esclave du palais des délices – Air**

APOCALYPSE SELON ST JEAN

De Jean de Patmos, en latin, IIe siècle. Ce livre décrit de manière allégorique les évènements annonçant la fin des temps. Il dissimule également de nombreuses références aux créatures de Pachad.

Son étude permet d'apprendre...

- **Esprits gémissants, gardiens de l'escalier de l'Apocalypse – Lune**
- **Humble serviteur voûté, confident du roi aux mains d'or – Lune**

Esprits gémissants, gardiens de l'escalier de l'Apocalypse

Pachad (9) / Geburah / Lune

Dans la zone d'invocation, ces esprits provoquent une vague de peur et de folie auprès des humains. Ces derniers croient que la fin du monde arrive et se comportent en conséquence. Leurs réactions peuvent être très diverses et incontrôlées : fatalisme, agressivité, pensées suicidaires, catatonie, fuite, etc.

Fils puissants, moissonneurs des dragons de feu

Sohar (18) / Chesed / Lune

Ces géants noirs sortent du pentacle et s'élèvent jusqu'à obscurcir le soleil. Cette éclipse s'étend dans un rayon de 1 km et dure 1 h. Ce bouleversement des champs magiques a pour effet de diviser par deux le Ka-Soleil des humains, de diminuer la valeur de tout objet en Orichalque de 5 points, de remplacer tous les plexus présents par ceux d'un Élément au choix du Kabbaliste et de créer un nexus au centre du pentacle.

Gabriel, Prince des Kerubim, Maître de l'illusion, Pentarque de Tipheret

Tous (15) / Tipheret / Lune

Gabriel a l'apparence d'un humain vêtu d'une cotte de mailles d'argent incrustée de perles. Il porte une rapière à son côté et un bâton d'ivoire dans la main gauche. Le Prince est capable de réaliser de nombreuses actions liées au Ka-lune.

- Il peut déchiffrer n'importe quelle invocation de Ka-lune et la graver à jamais sur le Pentacle du Kabbaliste.
- Il peut créer n'importe quelle illusion.
- Il peut créer un être hybride issu de plusieurs créatures ou objets.
- Il peut guérir une folie ou une malédiction.

Gabriel demandera un service ou un sacrifice de Ka-lune en échange de son aide.

Humble serviteur voûté, confident du roi aux mains d'or

Meborack (12) / Tipheret / Lune

Cette créature encapuchonnée se dirige vers sa cible, qui doit être seule. Elle commence à lui murmurer des paroles réconfortantes. La cible se met alors à se confesser et à raconter ses traumatismes psychologiques afin de soulager sa conscience. Si l'humble serviteur l'écoute assez longtemps, sa victime se livre intimement. La créature fait ensuite son rapport au Kabbaliste avant de disparaître tandis que la victime oublie cette entrevue.

Infortuné de l'hysope, de la lune et de l'absinthe

Pachad (14) / Chesed / Lune

Cette créature a l'apparence d'une toile de lin rappelant celle d'un tableau. Une fois sa victime désignée, elle se déplace vers cette dernière à la vitesse d'un homme avant de s'enrouler autour d'elle pour la faire disparaître jusqu'au début du prochain mois astrologique. Puis la créature prend la forme d'une peinture, un portrait représentant son prisonnier.

Archimodion, le nain contrefait, celui qui éloigne des chemins

Pachad (15) / Chesed / Tous

L'invocation projette le Nephilim dans un étrange palais à l'architecture chaotique et décadente. Tout autour de lui n'est que luxure, démence et dégage une ambiance malsaine. Après s'être perdu dans de multiples couloirs, avoir évité les tentations des convives, le Kabbaliste risque de croiser Archimodion. Le gardien de Pachad mesure à peine un mètre vingt et possède une aura dérangeante. Sa bosse, son pied bot, son haleine, ses dents jaunies et son œil torve complètent l'apparence du nain. Après quelques railleries bien senties et des critiques placées à point, le gardien entraîne le Kabbaliste dans la plus haute tour de sa forteresse afin de lui montrer les terres de Pachad. Si le Nephilim se montre digne du monde de l'Apocalypse, le gardien accepte de lui donner la phrase rituelle qui lui permettra de revenir en Pachad.

Trois morceaux en forme de poire, pour piano à quatre mains

De Erik Satie, XXe siècle. À travers les étranges arrangements de cette musique, le Kabbaliste est invité à vibrer au rythme d'imperceptibles dissonances.

Son étude permet d'apprendre...

- **Esprits des montagnes percées, dont le cœur est une flamme – Feu**
- **Esprit du cauchemar, effluve du fleuve du désir – Air**
- **Pics, pieux et lances, épines de la fin des temps – Feu**
- **Porteurs des pinces écrevisses, enveloppés de la noirceur de la fontaine – Eau**

Sefer ha Zohar

De Moïse de León, en araméen, XIIIe siècle. Toujours considéré comme le texte fondateur de la Kabbale, cette étude de la Torah prend la forme de quatre exégèses avec chacune une perception différente du texte : Peshat (sens littéral), Remez (sens allégorique), Drash (méthode comparative) et Sod (sens caché).

Son étude permet d'apprendre...

- **Gabriel, Prince des Kerubim, Maître de l'illusion, Pentarque de Tipheret – Lune**

Clavicula Salomonis

Collectif, différentes langues, du XVe au XVIIIe siècle. Ces carnets ont été rédigés par les premiers Kabbalistes voyageurs dans le but de guider leurs pairs sur les chemins de l'Agartha. De nombreuses copies sans intérêt circulent dans les mains des profanes.

Son étude permet d'apprendre...

- **Archimodion, le nain contrefait, celui qui éloigne des chemins – Tous**

L'ALCHIMIE

LA VOIE BRÈVE : LES POUDRES

« Mon cher Isildius,

Je réponds à ta missive entre les deux coctions de Sel de Rayzon qui occupent actuellement mes travaux de laboratoire.

Alors, comme cela, tu tâtonnes dans l'Œuvre au Noir ? Je te dirai : quoi de plus normal ? C'est le principe même de ce Cercle que d'égarer celui qui le parcourt ! Mais en tant qu'Adepte, il est aussi de mon devoir de t'éclairer.

Tu n'es pas sans ignorer que le principe de l'Œuvre alchimique est d'aboutir au réveil du Ka contenu dans la matière première. Nous autres alchimistes sommes persuadés que nous pourrons ainsi remonter le fil du temps et polir d'un éclat neuf le monde matériel et le fusionner à nouveau avec le monde subtil. Cela concorde avec l'enseignement de la Pierre philosophale, à la fois physique et spirituelle.

Mais pour parvenir à cela, il te faudra d'abord tuer la matière, détruire la structure des atomes pour éveiller la magie. Alors tu pourras la perfectionner et la sublimer pour générer des effets magiques qui n'auront rien à envier aux autres Sciences occultes.

En cela, la Voie brève sera ta meilleure alliée. Simple à mettre en œuvre, elle ne te demandera d'alimenter qu'un seul outil : l'Athanor. Ce sera un gain de temps précieux si tu es lancé sur d'autres recherches en parallèle. Par ailleurs, cela t'évitera de t'encombrer d'un laboratoire trop fourni en ustensiles. Ce four te permettra de décomposer la matière première par le biais d'une ***cuisson lunaire*** rapide. La matière première se mettra à fondre littéralement pour ne laisser que les parcelles les plus chargées en Ka. Grâce à elles, tu produiras les Poudres capables de redéfinir la réalité, ainsi tu pourras ***putréfier, décomposer, métamorphoser, réduire, coaguler*** ou ***séparer*** l'impossible.

Fais toutefois attention dans la conduite des opérations, sois patient, car l'Athanor agit comme une lame, il sépare autant qu'il révèle et tu pourrais bien brûler ta matière première dans une centaine d'expériences sans voir la moindre parcelle de Ka brûler dans ton âtre. Voilà pourquoi l'Œuvre au Noir est affublée de tout ce décorum morbide. Cela souligne la difficulté pour l'Adepte d'obtenir une Materia Prima qui lui permettra de poursuivre l'œuvre dans les Cercles supérieurs.

Justement, lorsque viendra l'Œuvre au Blanc, tu comprendras que les Poudres ont le pouvoir de redéfinir le monde et d'aller au-delà des barrières tangibles. C'est le processus de l'Escarboucle qui mène à l'obtention de la Pierre philosophale.

Et prête attention aux autres Ka, tu seras surpris de voir l'application de la Voie brève sur des formules d'Eau et de Feu. D'ailleurs, à ce moment-là, il sera peut-être bon pour toi de t'intéresser aux autres Voies, sèches et humides, et aux vertus des ambres et des liqueurs de Lune…

Bien à toi,

Ton ami pour les Siècles, Solveylio »

LA PIERRE PHILOSOPHALE

Le processus de l'Escarboucle impose à l'Alchimiste la maîtrise parfaite des opérations de l'Athanor s'il veut obtenir la plus précieuse des briques de l'univers : la Pierre philosophale. Obtenir cette pierre revient à tenir le monde entre ses mains.
Les termes associés à l'Escarboucle sont la putréfaction, la décomposition, la métamorphose, la réduction, la mutation, la pulvérisation, la coagulation, la séparation et le sel. Atalante est un Mirage, Maître de l'Escarboucle et gardienne de l'Axis Mundi. Tout Nephilim qui souhaite découvrir les formules du troisième Cercle de la Voie brève doit suivre son enseignement.

GLORIEUX ALLIAGE : Atalante Fugitive
PROCESSUS : Escarboucle
MATERIA PRIMA : Pierre philosophale
VOIE ALCHIMIQUE : Voie brève
OUTIL MAJEUR : Athanor

Si j'étais l'Atalante Fugitive, je serais celle peint par Guido Reni

« Atalante Fugitive… Ce seul nom résonne comme le résumé des mystères du Monde. Pourtant, elle semble être une légende même pour nous autres Immortels. Et si nous n'avions pas les témoignages des fameux Poursuivants ou bien les minutes de la Turba Philosophorum *– qui amenèrent à la constitution de l'Alchimie –, nous pourrions encore douter de son existence.*
La légende raconte qu'Atalante naquit de la Pierre philosophale, un monolithe noir et insondable, véritable mystère à lui seul puisqu'il ne se révéla qu'à quelques élus aux temps pré-atlantes. On trouve, notamment au sein des Vélins Carminae, *des récits faisant état de cette expérience. J'ai pu interroger le Trismégiste à ce sujet mais comme d'habitude, il est resté muet, se contentant de sourire.*
Quoi qu'il en soit, Atalante se mit rapidement à arpenter le globe en tous sens et initia la tradition des jardins ésotériques qui fleurirent sur l'Atlantide. Il ne vous aura d'ailleurs pas échappé que l'île porte un patronyme assonant. Quêteuse infatigable, elle choisit de délaisser le Sentier d'Or pour partir en quête de l'Axis Mundi et comprendre l'agencement des champs magiques. Hélas, bien avant son retour, la Chute détruisit l'Atlantide et les Kaïm devinrent les Nephilim. L'âge d'or laissa place aux légendes des hommes…

Atalante Fugitive

La première évocation d'Atalante après la Chute fut celle d'une jeune femme mêlée aux Argonautes de Jason. Mais bien d'autres surviendront. Effectivement, des Nephilim affirmèrent avoir perçu dans les champs magiques un courant élémentaire d'une incommensurable sapience capable de leur faire entrevoir l'Agartha. Ils baptisèrent ce phénomène la Fulgurance. Rapidement, ils organisèrent la chasse et se nommèrent entre eux les Poursuivants. Leur proie ? Probablement la conscience d'un ancien Kaïm qui aurait échappé à la morsure de l'Orichalque grâce à des connaissances supérieures sur l'ordonnancement des courants Ka. Fait notable, les Poursuivants établirent que les jardins ralentissaient considérablement la course du phénomène… Vous me voyez venir désormais, il s'agissait bien d'Atalante revenue du centre magique de la Terre. Longtemps, les Poursuivants demeurèrent interdits face aux perturbations magiques générées par l'Onirim. Il fallut attendre la révélation de l'Alchimie à Venise au tournant du premier millénaire pour mieux en comprendre les tenants et les aboutissants. Je tiens de source sûre qu'elle fut conviée au Conclave par Hermès et Rebis qui reconnurent en elle un membre de leur fratrie, le Glorieux Alliage. Ainsi, Atalante révéla la Voie brève et le principe de destruction élémentaire baptisé Escarboucle. Elle s'affirma définitivement comme une figure majeure de l'Agartha, gardienne du secret de l'Axis Mundi et des formules du troisième Cercle d'Alchimie. On comprend ainsi aisément pourquoi les Poursuivants ne jurent que par elle et pourquoi ils cherchent tant à percer les secrets de la Pierre philosophale… »

– Discours de Kragar à ses compagnons alchimistes.

Œuvre au Noir

De Occulta Philosophia, livre 3

Cornélius Agrippa, 1510, en langue latine. Onirim facétieux, Agrippa aimait tester ses formules sur ses serviteurs.

Son étude permet d'apprendre...

- **Coagulation des pigments de Vif-argent – poudre de Lune**
- **Crachat de la lune Rouge – poudre de Lune**

Atalante Fugitive

Michael Maier, 1618, en langue latine, également accompagnée de cinquante gravures et d'autant de fugues musicales. Est-il besoin de préciser son importance ?

Son étude permet d'apprendre...

- **Eau-forte des Murailles d'Atlantis – liqueur d'Eau**
- **Germination des fruits de la sapience – ambre de Terre**
- **Mutation du chien de l'enfer – poudre de Lune**
- **Projection de l'homme-double igné – poudre de Feu**
- **Résurrection du Souverain en Gloire – poudre de Lune (Grand Œuvre)**
- **Transformation de la Griffe noire – poudre de Lune**

Les formules d'Œuvre au Noir de ce livret relèvent toutes de la **Voie brève**. Elles requièrent des **poudres de lune** produites dans un **Athanor**.

Coagulation des pigments de Vif-argent

Maître / Durée : 28 jours / **Portée :** le tableau peut être offert, il demeure actif loin de l'Alchimiste

Le processus d'obtention des pigments est relativement long car il faut travailler les couleurs. Une fois cette tâche achevée, l'Alchimiste doit compter sur ses talents d'artiste ou faire appel à un peintre de son entourage. Il restera en effet à composer un tableau (portrait, scène) qui sera ensuite transmuté. L'Alchimiste pourra alors voir par les yeux d'un des personnages figurés.

Crachat de la lune Rouge

Apprenti / Durée : jusqu'au prochain lundi / **Portée :** une personne

Une fois concoctée, cette poudre doit être mélangée à de l'eau pour créer une pâte rougeâtre. Appliquée sur le crâne d'un individu, elle lui cause une vive chaleur puis lui fait complètement perdre la tête. Ses propos incohérents mêleront rêve et réalité pendant une semaine.

Mutation du chien de l'enfer

Maître / Durée : jusqu'au prochain lundi / **Portée :** un chien

Cette poudre s'obtient via l'action corrosive de l'antimoine sur la matière jusqu'à la capture du Ka. On récolte ainsi des résidus lourds et gris. L'Alchimiste n'aura plus qu'à projeter sa poudre sur un chien pour qu'une deuxième tête aux crocs saillants lui pousse. L'animal gagne deux points de Puissance et de Vigueur ainsi qu'une attaque supplémentaire par tour (6 points de dégâts sérieux par morsure). Seul inconvénient, le chien a tendance à devenir phosphorescent la nuit.

Poussière de rêves

Compagnon / Durée : jusqu'au lever du jour / **Portée :** une personne

Pour peu qu'il soit doué, l'Alchimiste obtient rapidement de sa matière une poudre scintillante et laiteuse. Soufflée au visage, la poudre octroie un sommeil réparateur et permet de faire de beaux rêves. Le dormeur oublie ainsi les turpitudes de la journée passée, ainsi que les maux et les douleurs bénignes. Il bénéficiera d'un FR +1 lors d'un unique test de Vigueur ou de Présence la journée suivante. Lors de grandes conjonctions, le dormeur peut se réveiller de ces rêves nanti de visions.

Projection des pas effacés

Compagnon / Durée : une heure / **Portée :** jusqu'à destination

Voilà une invention bien utile si l'on doit retrouver la trace de quelqu'un. Répandez ce sable d'argent sur le sol et indiquez-lui le nom de la personne recherchée. La poudre dévoilera son itinéraire sous forme de pas. Elle se déplace jusqu'au point d'arrivée de la proie mais s'arrête net là où celle-ci a usé d'un moyen de transport.

Transformation de la Griffe noire

Compagnon / Durée : une heure / **Portée :** l'Alchimiste

Examinée sous les faisceaux lunaires, la substance semble recouverte d'un léger duvet noir. Projetée sur le bras de l'Alchimiste, elle transforme cette partie du corps en patte de monstre musclée et velue, munie de griffes acérées. L'Alchimiste gagne temporairement deux points de Puissance et occasionne des dommages sérieux (Dégâts : 8).

ŒUVRE AU BLANC

L'ESCARBOUCLE

Les formules d'Œuvre au Blanc de ce livret appartiennent toutes à la **Voie brève** et à l'Escarboucle. Elles requièrent des **poudres de lune** produites dans un **Athanor.**

Décomposition de la lune gibbeuse

Compagnon / Durée : 28 jours / **Portée :** un individu

Après cuisson de la matière sous une lune décroissante, l'Alchimiste acquiert une poudre jaune et grumeleuse au parfum douteux. Par son intermédiaire, il peut lancer une véritable malédiction puisque la victime de la formule connaîtra une horrible déformation. Effectivement : sa peau deviendra jaune, sa tête enflera et s'allongera à la manière d'un croissant de lune, ses lèvres et ses yeux seront injectés de sang, elle perdra ses cheveux et sentira des pieds. Mais ce n'est pas tout, en plus de devenir hideuse, la victime présentera des symptômes de maladies comme la peste, la cirrhose ou la gale achevant d'en faire un être véritablement repoussant (malus de FR -3 à tout test de Présence) .

Projection céleste du monde des rêves

Maître / Durée : jusqu'au lever du jour / **Portée :** une ville

La substance porte en elle la promesse des révélations du Grand Œuvre, elle se confond avec un ciel nocturne étoilé et peut donner le vertige si on l'observe trop longtemps. Projetée dans la nuit, cette poudre se mêle au vent et s'empare de la ville. Au bout d'une heure, elle laisse apparaître dans le ciel l'ensemble des rêves vécus par les habitants, comme autant de portes ouvertes sur les Akasha. La manifestation, bien que clairement visible en vision-Ka, génère des phénomènes optiques dans le monde profane.

Réduction du Sel de poussière

Compagnon / Durée : définitif / **Portée :** un cadavre

Pour obtenir ce sel, l'Alchimiste doit sciemment tuer sa matière première, c'est-à-dire commettre un meurtre symbolique. Il récolte alors une poudre dont la couleur évoque celle d'os blanchis à la chaux. Il lui suffit de la verser sur un cadavre pour faire disparaître le corps en un tas de poussière aussitôt balayé par le vent.

Sel de la pierre de Rayzon

Compagnon / Durée : définitif / **Portée :** un individu

Cette formule fut mise au point par Arnaud de Villeneuve alors qu'il dirigeait l'école de médecine de Montpellier. Elle se produit sous la forme d'une poudre bleue et soyeuse. Mélangée dans de l'eau et ingérée, elle guérit les folies et autres afflictions psychologiques (névroses, psychoses), que leurs origines soient naturelles ou magiques.

RIPLEY'S SCROLL (N°13)

1507, mélange de vieil anglais et de latin. Ces rouleaux sont attribués de manière posthume à George Ripley. On en dénombre une vingtaine mais il doit en circuler davantage.

Son étude permet d'apprendre...

- **Décomposition de la lune gibbeuse – poudre de Lune**

NOTRE-DAME DE PARIS

Collectif, 1228-1845. Les formules sont consignées parmi les sculptures, voûtes, rosaces et sigles des maçons.

Son étude permet d'apprendre...

- **Double réduction de l'Émeraude – poudre d'Eau**
- **Larmes Fatales de l'égérie Bohémienne – poudre de Feu**
- **Projection céleste du monde des rêves – poudre de Lune**

LE CINABRE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie humide** et au **Cinabre** (cf. *Le Codex de l'Eau*). Elles requièrent des **liqueurs de Lune** produites dans un **Alambic.**

Dissolvant d'Air

Apprenti / Durée : définitif / **Portée :** un sortilège, une formule ou une invocation

Cette liqueur citrine dissipera tout effet magique d'Air de premier Cercle.

Dissolvant de Feu

Apprenti / Durée : définitif / **Portée :** un sortilège, une formule ou une invocation

Ce dissolvant se distille sous forme de liqueur sablonneuse et argentée. Il annule tout effet magique de Feu de premier Cercle.

Distillation labiale de la Reine de la nuit

Apprenti / Durée : une nuit / **Portée :** un individu

Le génie de Mozart n'était pas seulement musical. Une écoute approfondie du fameux *Air de la reine de la nuit* de *La Flûte enchantée* peut aiguiller l'Alchimiste dans sa recherche de la Pierre philosophale. Il découvre alors une poudre aux reflets vifs et chamarrés. Il suffit de la lancer sur un individu pour que celui-ci perde l'usage de la parole et se mette à siffloter comme un pioupiou.

LA FLÛTE ENCHANTÉE

Wolfgang Amadeus Mozart, 1791, chantée en allemand. Des doutes subsistent sur Mozart l'initié : Agent de la Synarchie ? Nephilim sympathisant ? Ou profane à l'intuition occulte inégalée ?

Son étude permet d'apprendre...

⮝ **Distillation labiale de la Reine de la nuit – liqueur de Lune**

LES ÉPOUX ARNOLFINI

Jan Van Eyck, tableau peint en 1434. Le miroir est le secret de la formule.

Son étude permet d'apprendre...

⮝ **Révélation des Portes du Palais fermé – vapeur de Lune**

L'ALKAEST

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à l'**Alkaest** (cf. *Le Codex de l'Air*). Elles requièrent des **vapeurs de Lune** produites dans une **Cornue.**

Évaporation de l'ombre du jour

Maître / Durée : jusqu'au lever du jour / **Portée :** dans un cercle de 20 mètres

Cette formule est à manier avec précaution car elle étourdit fortement. Libérée la nuit sous conjonction lunaire favorable, la vapeur attire autour d'elle les Champs magiques de l'astre et favorise la formation de Plexus. Toute personne présente dans le cercle tracé par la vapeur bénéficiera de la Vision-Ka et peut observer les merveilles du domaine lunaire (les effet-Dragons comme les sorts).

Inhalation de la Princesse Chagrine

Apprenti / Durée : 28 jours / **Portée :** un individu

Cette vapeur grisâtre sent la pierre humide. Celui qui l'inhale plonge dans la dépression et un univers d'illusions mélancoliques.

Parfum d'envoûtement

Compagnon / Durée : 28 jours / **Portée :** un individu

Cette vapeur permet, si on la fait respirer suffisamment longtemps à la cible, de lui donner un ordre simple qu'elle cherchera à exécuter dès le prochain jeudi.

Révélation des Portes du Palais fermé

Compagnon / Durée : 28 jours / **Portée :** un miroir de salon

Comment mettre hors de portée ses biens les plus précieux tout en les soumettant à la vue de tous ? Simple : il suffit de diffuser cette vapeur nimbée d'un halo blanchâtre sous un grand miroir. L'Alchimiste est alors capable de le traverser pour entreposer dans la pièce qu'il reflète tous les objets qu'il souhaite mettre à l'abri (tant qu'il reste de l'espace dans le double de la pièce). Depuis le monde réel, les objets dans le miroir sont visibles. La pièce est en Arcadia, et ses accès communiquent avec d'autres lieux d'Arcadia. Un test **difficile d'Intellect / Vigilance** ou **Fouille** permet de se rendre compte de la supercherie et de la bizarrerie de la chose. Seul un être possédant une parcelle de Ka-lune peut passer de l'autre côté.

LE SONGE DE POLYPHILE

Francesco Colonna, 1467, en latin. L'auteur vit un rêve allégorique, découvrant les formules dans la forme des jardins ou l'architecture des palais.

Son étude permet d'apprendre...

- **Congélation de la G – ambre de Terre**
- **Congélation des royaumes aquatiques – ambre d'Eau**
- **Éclosion de la toile arachnéenne – ambre de Lune**

CHRYSOPÉE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à la **Chrysopée** (cf. *Le Codex du Feu*). Elles requièrent des **métaux de Lune** produits dans une **Forge**.

Coction de l'emblème du Juste

Compagnon / Durée : le Ka-forge en mois / **Portée :** quiconque porte le médaillon

Ce métal d'argent violacé peut être gravé ou décoré par son créateur, il se transforme aisément en bijou. Il peut être offert ou placé de force. Le bijou annihile la volonté du porteur qui obéit exclusivement aux ordres et souhaits de l'Alchimiste. La victime se remémore l'ensemble de ses actes après la durée de la formule et a conscience d'y avoir été poussée par une « volonté supérieure ».

Le Soufre-Lune

Apprenti / Durée : Ka-lune mois / **Portée :** 100 mètres

S'il veille à brûler sa matière à l'aide d'un feu verdâtre, tranchant comme une lame, l'Alchimiste peut prêter vie à un petit automaton. Le Soufre-Lune, par son allure de pierre ciselée, se porte idéalement en médaillon. Il brillera d'un éclat vert en cas de danger, avertissant l'Alchimiste d'une désagréable fortune.

L'ANDROGYNE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à l'**Androgyne** (cf. *Le Codex de la Terre*). Elles requièrent des **ambres de Lune** produits par un **Creuset**.

Calcination funéraire des couronnes de Perséphone

Compagnon / Durée : définitif / **Portée :** un jardin de 10 ares

Cet ambre gris paraît fragile comme une statue de cendres, on l'obtient par une lente calcination à l'étuvée de la matière première. Placé dans un jardin, l'œuf s'ouvre comme une fleur dont les corolles libèrent une poussière cendrée portée par le vent. Aussitôt, les fleurs et plantes commencent à légèrement faner et à se couvrir d'une pellicule pierreuse. En quelques instants, le jardin est entièrement fossilisé. Il pourra défier les siècles si personne n'entreprend de le détruire.

Éclosion de la toile arachnéenne

Apprenti / Durée : Ka du Creuset heures / **Portée :** un passage, un individu

Le creuset libère un ambre gris et poussiéreux qui semble receler des milliers de fils. Il suffit à l'Alchimiste de le lancer dans un couloir ou un passage pour qu'aussitôt une toile d'araignée gigantesque et gluante s'étende du sol au plafond et en condamne l'accès. Il est également possible de lancer l'ambre sur une personne. Celle-ci est alors engluée dans la toile et ne pourra s'en défaire à moins de réussir un test difficile de Puissance / Résistance.

SECRETS

Cette section réunit des fragments de mémoires ou d'intrigues du monde occulte contemporain.
L'un d'entre eux appartient à votre Nephilim, mais lequel ?
Les Arcanes Majeurs présentés ici ont des Princes Onirim ou sont affiliés à la Lune.

ADEPTE DE LA MALÉDICTION

Si tu lis ces mots, c'est que tu dois déjà être en route pour Venise. Lis attentivement ce qui suit, et brûle ce billet.

Venise est la ville en Europe qui abrite le plus grand rassemblement de Selenim, nos frères maudits constitués de Ka-Lune Noire. Nous autres, Onirim, sommes plus sensibles que d'autres aux effets de ce Ka maudit dont on trouve des traces fossiles dans les champs magiques. Que ce soit par transformation ou par basculement, par sacrifice ou par contamination, nous sommes les Nephilim les plus enclins à subir la malédiction de la Lune Noire. Donc reste sur tes gardes.

Les Selenim survivent en absorbant le Ka-Soleil des humains et en les vidant de leurs émotions. D'une certaine manière, ils suivent une voie pervertie du Sentier d'Or. Ils appellent ça l'Assouvissement. Contrairement à nous, ils gardent toujours le même simulacre jusqu'à sa fin. Le simulacre des Selenim vieillit à raison d'un an pour un siècle. Ils ne connaissent pas les risques de l'Ombre. Au lieu du Pentacle, ils sont constitués d'un noyau de Ka-Lune Noire. Lorsqu'ils sont assez puissants, ils peuvent endosser complètement la personnalité et l'apparence de leur Imago, c'est-à-dire la représentation de leur identité en Lune Noire – avec les problèmes que cela pose dans le monde humain. Tu le comprendras, l'existence de nos frères maudits est marquée par le déclin : le Ka-Lune Noire s'évapore selon un phénomène d'entropie ; l'Imago connaît des mutations incontrôlées ; le simulacre vieillit inéluctablement.

Pour résorber l'entropie, les Selenim ont développé des techniques d'utilisation du Ka-Lune Noire. Ils peuvent par exemple le transférer aux humains ou aux morts, ce qui, en général, rend fous les premiers et transforment les seconds en Sans-repos, des morts-vivants. Ils ont surtout mis en place des Sciences occultes étranges comme la Conjuration, une Kabbale noire qui permet d'invoquer des effets-Dragon de Lune Noire appelés Entités. La Nécromancie leur permet de manipuler le Ka-Soleil encore présent dans les cadavres des défunts. Enfin, l'Anamorphose désigne l'art de sculpter l'Imago. Je ne comprends pas pourquoi les Adoptés de la Renaissance souhaitent à tout prix nous confier cet artefact. Donc méfie-toi. Lorsque tu as le crâne entre les mains, quitte immédiatement Venise et ne te retourne pas.

– Notes manuscrites sur un billet froissé retrouvé près du palais des Doges à Venise

Atout :

Votre Nephilim connaît bien des acteurs occultes liés à la Lune Noire : Selenim de l'Arcane de la Renaissance ou Mystères d'Hécate. Mais pour quelle raison ? A-t-il été l'un des leurs par le passé ? Collabore-t-il avec certains d'entre eux de nos jours ? A-t-il une dette envers un Maudit ? À vous d'en décider. Votre personnage est Compagnon soit en Arcane Majeur : Renaissance, soit en Arcane mineur : Épée.

ADEPTE DU LOA

Les recherches auprès des Loa sont toujours en cours.

Jeudi 9 février

Ça y est, me voici à Haïti, domaine des Loa et du plus grand gisement de Ka-Lune Noire sur Terre. La Pavane est assourdissante ici. Rien à voir avec la douce mélopée de la Nécropole de Paris.

Vendredi 10 février

Parfois, j'ai le curieux sentiment d'être suivi. Ce doit être le *jet lag*. Les champs de Lune Noire sont tellement anciens. Mon guide Loa souhaite m'emmener sur un site d'un grand intérêt.

Incroyable ! Le Loa m'a montré un endroit sur lequel se trouve un obélisque de Lune Noire intact à la symétrie parfaite. C'est apparemment un lieu de culte Loa. Je compte y retourner dès demain.

Samedi 11 février

Tout semble montrer qu'il s'agit d'un portail vers un Royaume de Selenim. L'obélisque

est en permanence gardé par des Entités cauchemardesques. Apparemment ce portail serait apparu juste après le tremblement de terre de 2010. Des rumeurs circulent au sujet de mystérieuses Anti-Terres, les Terres Noires, qui se seraient formées à partir des cauchemars des habitants locaux et auraient pris forme juste après la catastrophe naturelle.

J'ai beau parcourir le *Livre Interdit*, je ne trouve rien. Selon le Loa, les traces du Ka maudit disséminées dans le monde peuvent se relier entre elles lorsqu'elles sont extraites, un peu comme des gouttes de mercure qui se mélangent lorsqu'on les associe. Je crois que je vais me contenter de cartographier les champs de…

– Extrait d'une page de journal de Kravinsky, porté disparu le 11 février 2012, retrouvée dans la chambre 23 de l'Hotel Santo (Port-au-Prince)

Atout :

Votre Nephilim connaît bien les Loa et leurs pratiques, mais pour quelle raison ? A-t-il été l'un des leurs par le passé ? Collabore-t-il avec certains d'entre eux de nos jours ? A-t-il une dette envers eux ? À vous d'en décider. Votre personnage est Maître en Histoire invisible : Nouveaux Mondes.

ADOPTÉ DU MAT

« Nous sommes des incompris. Notre but est l'Agartha. Mais pour réaliser cette quête, nous avons besoin de trouver le guide qui nous libérera tous, y compris les humains. L'incident Jésus fut la tentative de fusionner un fœtus humain et un Nephilim. Ce fut un échec. Mais nous avons tiré les leçons du passé. Certains pensent que depuis l'avènement du Kwisatz Haderach, notre quête est vaine, et que notre Arcane n'a plus de légitimité. Mais le Rex Ka est-il véritablement le messie qui nous libérera ?

Moor dirige l'Arcane depuis sa création. La Princesse a plusieurs visages. Elle est la Discrète qui ne se mêle jamais directement des affaires Nephilim. Elle est aussi la Vagabonde, toujours en fuite, qui peut utiliser les Lames originelles du tarot comme des portails pour parcourir le monde. Elle est surtout la Séductrice aux traits angéliques et dont la grâce et l'élégance ont charmé aussi bien Shaïtan que Suryo, respectivement les Princes du Diable et du Soleil. Elle a dérobé le médaillon solaire de Suryo pour pouvoir se rendre dans les Akasha où elle a donné naissance à un Ar-Kaïm : l'enfant du Mat, qui est aussi le fils de Shaïtan. Dans quelle mesure l'influence du Khaïba de son père affectera l'enfant ? S'agit-il du messie que nous attendons tous ? Rares sont les personnes qui ont rencontré l'enfant de lumière… Il est aujourd'hui élevé par Moor elle-même dans ses quartiers du Vaisseau-Monde, un immense navire de plusieurs kilomètres de long à l'apparence changeante. Le Vaisseau-Monde, qui nécessite des rituels complexes pour le maintenir en état, est une véritable ville flottante avec ses palais, ses balcons, ses tours, ses fontaines et ses jardins. Il progresse à travers les époques, les lieux et les Plans subtils. Personne ne sait où il s'arrêtera. »

– Extrait d'un dialogue avec un Adopté du Mat

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté du Mat. Il œuvre à la création d'un prophète Nephilim capable d'élever spirituellement l'humanité. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Mat et a accès au Vaisseau-Monde, la seule et unique Demeure philosophale du Mat.

ADOPTÉ DE LA LUNE

« Les Adoptés de la Lune considèrent les humains comme un mauvais choix de simulacre. Ces Nephilim, peu nombreux, sont placés sous le signe de la Lune dont le symbole représente l'interdit magique des premiers Immortels, car ils ont décidé de transgresser un tabou en s'incarnant dans un animal. Ils sont des Zoomorphes qui cherchent à préserver la Nature. Leur sacrifice est une marque de dévouement et de respect pour la Terre-Mère, Gaïa, qu'ils adorent. Ils sont des amis fidèles des Bohémiens avec qui ils voyagent le long des Lignes Ley dans leurs caravanes.

Le premier dirigeant du mystérieux Arcane était Bast, qui se sacrifia pour affronter Tubalcaan, le maître du Temple. Keridwen lui succéda et organisa l'Arcane pendant les Arthuriades. Elle était une alliée de Merlin, le Prince de la Force, et l'aida dans son démantèlement du Culte du Dragon en Bretagne. Aujourd'hui, Keridwen est plus connue sous le nom de l'Unicorne, en raison de son avatar représentant l'animal mythique. Elle vit encore en Brocéliande.

Le retrait des cultes païens et totémiques a signifié une perte d'influence des Zoomorphes. Le rôle de la Lame est, selon les mots d'Akhénaton, d' « illuminer la nuit » à l'image de l'éclipse sur la carte du tarot. L'Unicorne interpréta ce message en donnant un rôle fondamental à l'astre lunaire où réside actuellement la Lame sous la protection de Bisclavret, le chef des Selenim Zoomorphes. »

– Extrait d'un entretien avec un Selenim à propos des Adoptés de la Lune

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de la Lune. Il a choisi un animal comme simulacre, malgré les dangers de l'Ombre. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Lune et a accès aux Territoires, les Demeures philosophales de la Lune.

ADOPTÉ DU JUGEMENT

« Vous étiez devenu rapidement dépendant à l'opium plus par curiosité que par paresse. Mais cette connaissance par les gouffres ne vous rendait ni sage, ni savant. Vous vous enfermiez profondément dans des paradis artificiels qui prenaient l'allure de calmes cauchemars. Vous ne prêtiez plus attention à votre simulacre. À défaut de trouver la béatitude de l'Agartha, vous vous perdiez dans des Akasha où il n'y avait plus ni temps, ni espace, ni sensations douloureuses de l'incarnation.

Dunce Ye Qi vous avait emmené dans cette fumerie d'opium près de Limehouse dans un bouge infâme où vous attendiez, en vain, la fin du monde. Un jour, une vision idyllique de Byzance se dissipa pour offrir l'image spectrale d'un monde ravagé par la guerre. Au milieu du champ de ruines se trouvait la silhouette massive d'un homme dragon recouvert d'écailles rougeoyantes comme des braises et dont les yeux étaient des soleils qui aveuglaient le monde de leur éclat. Plus tard, vous compreniez qu'il s'agissait d'une vision du Cavalier de la Conquête, un des cavaliers de l'Apocalypse qui doit apporter le combat et la destruction pour permettre la régénération du monde. Accompagné d'autres Immortels, vous voyagiez à travers les champs magiques sous forme de Cocons Stellaires pour achever l'Exode Sidéral. Une forte odeur de cendres vous empêchait de respirer ; une boulette d'opium était en train d'enflammer votre couche et vous réveilla. »

– **Incipit du roman** *Confessions d'un Immortel mangeur d'opium*

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté du Jugement. Il est un pessimiste qui dénonce la futilité et la vanité du monde et pense que sa fin est proche. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Jugement et a accès aux Cloîtres des Défroqués, les Demeures philosophales du Jugement.

LE DIAGNOSTIC

Vous connaissez un Nephilim en Narcose dont voici le diagnostic établi par un Adopté de la Tempérance :

« Davos, Suisse.

Hospice de la Narcose.

Des témoignages humains suggèrent que la forêt de pins du Neuwald, située à six kilomètres de Baden-Baden, est hantée. La semaine dernière, trois corps ont été retrouvés pendus aux arbres à l'étrange aspect reptilien. Plusieurs témoins ont été pris de troubles d'anxiété aux alentours du site.

Symptômes :

• Présence de formes stationnaires de type « poussières lunaires » (régolithe ?) sur le site.

• Activité électromagnétique intense sur le site et enregistrement d'émissions d'infrasons.

• Traces de brûlures, nécrose et phénomènes de lignification au niveau du sol.

• La végétation proche est soit atrophiée, soit hypertrophiée.

• L'écorce des arbres est de couleur grisâtre et ressemble étrangement aux écailles d'un crocodile.

Syndrome : nous sommes très vraisemblablement en présence d'une Narcose sélénique de type lune grise similaire aux Narcoses localisées dans la forêt de Baciu, en Roumanie, ou à Aokigahara, au Japon.

Diagnostic : aucune cause organique ou naturelle n'est visible. L'examen des eaux indique que l'écosystème environnant est sain. La Narcose semble circonscrite à un périmètre de 25 mètres. Des examens complémentaires en vision-Ka ont attesté la présence anormalement élevée du champ de Lune aux dépens du champ de Terre.

Prise en charge : devant l'urgence de la situation, nous demandons l'autorisation de procéder aux techniques de ventilation de Ka sous la direction du Maître de Vie Nathanael. »

Atout :

Votre personnage est l'ami de cette Narcose. Le serment-Ka qui a scellé leur amitié lui permet chaque mercredi d'accéder à un Akasha de sa connaissance depuis la forêt de Baden-Baden. En vision-Ka, il reconnaît les conséquences d'une Narcose dans les champs magiques et peut en remonter la piste jusqu'au Nephilim malade.

L'EXTRACTION

« Vous avez assisté à une opération d'"extraction", comme disent vos amis de la Force : il s'agit de capturer un Nephilim malade et de le "traiter" comme on arrache une mauvaise dent. Vous aviez traqué le Khaïba jusque dans les égouts. L'odeur de l'endroit était pestilentielle. Vous pouviez entendre des bruits de succion au fond du boyau. En vous approchant, vous découvrîtes son aspect repoussant : il était difforme et chétif. Sa peau squameuse était recouverte d'écailles translucides et de couleur laiteuse. Il ressemblait à une sorte de gros poisson humanoïde albinos. Ses mains paraissaient palmées. Votre regard s'enfonça dans ses yeux rouges et luisants à la pupille verticale. Il respirait péniblement et vous pouviez distinguer des branchies sur son cou. Il dégageait une forte odeur rance et de putréfaction. Il vous était impossible de catégoriser cette abomination. Était-ce un Naga dégénéré ? Une Méduse fortement enkhaïbatée ? Vous n'aviez jamais vu cela. Un sentiment de pitié et de terreur pour le spécimen en face de vous vous submergea. Quelle pouvait être son histoire ? Comment avait-il pu en arriver là ? Qu'avait-il fait à la Lune pour mériter cela ? À la fois fasciné et stupéfait, vous étiez perdu dans vos pensées, lorsque soudain le Khaïba se jeta sur vous, sa langue fourchue dehors, comme prêt à cracher son venin. Mais dans un bruit flasque, sa tête roula sur le sol. Votre compagnon de la Force se retourna vers vous et vous dévisagea d'un regard méprisant. Vous vous souviendrez longtemps de cette étrange rencontre dans les égouts. »

Atout :

Votre personnage connaît des techniques de chasse pour pister et capturer les Khaïba. Il bénéficie d'un FR + 1 pour toute action impliquant un Khaïba ou devant lui permettre de le retrouver. Votre personnage commence le jeu avec 1 point de Khaïba.

LA LUNE NOIRE

La tradition Arcane Majeur : XIII renseigne aussi bien sur la Renaissance que sur les autres organisations se revendiquant de l'héritage maudit des terribles Sauriens des temps antédiluviens.

APPRENTI : LA RENAISSANCE

La plupart des Selenim sont des êtres solitaires qui s'accommodent parfaitement d'un tel mode de vie. Mais certains sont rassemblés au sein du treizième Arcane Majeur quand d'autres, comme les Loa, ont dû se résoudre à développer une culture nouvelle, isolée dans des contrées lointaines pendant de nombreux siècles. Dans le système des Arcanes Majeurs créé par Akhenaton, les Selenim ont donc leur place. La lame de basalte et d'adamante construite par le pharaon fut confiée à Lilith qui organisa la structure hiérarchique de l'Arcane Majeur et définit ses buts, notamment la lutte contre les Arcanes mineurs et le maintien des liens avec les Nephilim. L'Arcane Majeur est dirigé par un conseil de **Baals**, *en hommage au* **Sombre Souverain** *qui déroba la treizième Lame et dirigea l'organisation d'une main de maître à Carthage, à l'époque des Guerres puniques.*

La **Renaissance** *est l'Arcane Majeur le plus récent et aussi le seul qui recrute ses Adoptés selon leur Ka. Son nom a longtemps été tabou : on l'appelait l'Arcane-sans-Nom, la Fuligineuse, la Défunte, ou même la Veuve noire. Elle est la structure de représentation officielle des Selenim. Elle leur donne un statut et des ressources qu'ils peuvent utiliser pour survivre. Elle dispose d'un millier de membres disséminés aux quatre coins du monde même si, en réalité, quelques dizaines d'Adoptés sont véritablement actifs. Les domaines d'activité sont les Sciences occultes qui étudient la Lune Noire et son champ maudit, le recrutement et le renforcement des relations avec les autres Arcanes Majeurs comme la Tempérance, l'Étoile et la Maison-Dieu. Certains Adoptés consacrent également leur temps à cartographier les champs maudits et à l'exégèse du* Livre Interdit. *On trouve des Demeures philosophales, les* **Hypogées**, *dans toutes les grandes villes d'Europe, et dans les grandes capitales d'Amérique du Nord et du Maghreb.*

Au cours de l'histoire, le treizième Arcane Majeur a progressivement perdu de son influence au profit du Culte de Lilith (voir plus bas). Il a notamment fait l'objet d'une purge sanglante par les Enfants de Lilith qui installèrent leurs fidèles à son commandement. Vers la fin du XVIIIe siècle, le Culte déplaça l'Arcane Majeur à Venise qui devint alors une organisation fantoche sans autorité réelle, jusqu'à ce que l'organisation connaisse un renouveau vers la moitié du XXe siècle, sous Baal-Jeort qui refusa d'endosser le rôle de simple pion. La fin du XXe siècle marqua un tournant, lorsque de jeunes Adoptés retrouvèrent la treizième Lame perdue depuis la chute de Carthage. D'intrépides Selenim endossèrent la responsabilité de Princes de l'Arcane Majeur et formèrent un conseil auquel s'ajouta un Baal à l'identité inconnue. L'Arcane-sans-nom fut alors rebaptisé Renaissance. L'identité du mystérieux Baal fut révélée lors du Conclave Majeur de l'Apocalypse : ce Nephilim se faisant appeler le Dévoreur était le chef du 666 (voir plus bas) et le détenteur de la Lame perdue.

– D'Octave

LOI DES CONTRAIRES

L'érotisme est la force par laquelle les opposés s'attirent et se transforment l'un en l'autre. L'homme est attiré par la femme, la lumière du soleil crée l'ombre, le mal et le bien ne peuvent exister que l'un par rapport à l'autre. Or, le Ka-Soleil et le Ka-Lune Noire occupent des positions exactement symétriques : ils répondent à cette loi générale.

L'ASSOUVISSEMENT

Les Selenim doivent se nourrir du Ka-Soleil des hommes en profitant des émotions qu'ils leur inspirent. Transmuté en Ka-Lune Noire, ce flot de Ka permet aux Maudits d'alimenter leur pouvoir et de survivre.
Les Selenim peuvent assouvir leur appétit sur des groupes dès lors que leurs membres partagent une même émotion (concert, cérémonie, liesse populaire, deuil, naissance, etc.)

LOA

Les Loa Guédé sont des Selenim qui s'établirent en Haïti, afin de profiter de l'important vivier émotionnel que représentaient les esclaves apportés d'Afrique. Ces hommes déracinés, tant au niveau humain que culturel, représentaient une réserve quasi inextinguible de Ka-Soleil. Les Nouveaux Mondes allaient bientôt devoir composer avec l'arrivée de ces êtres de Lune Noire. Profitant des colonisateurs français, espagnols et anglais, les Selenim débarquèrent sur l'île d'Haïti. Ils constatèrent que l'île était déjà occupée par des Nephilim, vivant sous forme élémentaire dans un immense domaine magique du nom de Ginen. Ils se faisaient appeler les Loa et regroupaient diverses « familles » composites, en lien avec leurs différentes dates d'arrivée. Ces Déchus se faisaient passer pour des entités bénéfiques, que les humains pouvaient invoquer lors de rites rigides, afin d'implorer leur aide. Les Selenim, menés par l'étrange Baron-Samedi, décidèrent de s'approprier une partie de ces fidèles. Les Loa aidaient les humains tout au long de leur vie. Qu'à cela ne tienne ! Les Selenim prendraient en main tout ce qui touchait à la mort. À partir de cette décision, les Selenim d'Haïti devinrent les Loa Guédé. Rapidement leur culte se développa au sein de la population : quoi de plus normal lorsqu'on incarne la peur ultime de tous les hommes, celle de cesser d'exister. Ces nouveaux fidèles permirent très vite aux Loa Guédé d'accumuler une immense quantité de Lune Noire. À partir de cette manne, ils établirent un Royaume commun, diamétralement opposé à Ginen, portant le nom de Raven, le domaine des morts. Les autres familles Loa assistèrent impuissantes à cette rapide propagation, aussi impuissante que face à la contamination de leur Pentacle par la Lune Noire.

LE LIVRE INTERDIT

Le Liure Interdit *regroupe des textes écrits par l'Arcane Majeur à la demande de Baal-Jeort. Cette encyclopédie de la Lune Noire contient des rapports de cartographie des champs maudits, des Royaumes, des Anti-Terres et la compilation d'appels et de rites. Une des copies du* Liure Interdit *se trouve dans les catacombes de Paris.*

LILITH

Lilith a survécu depuis 10 000 ans dans l'ancienne Babylone qui a migré vers les Plans subtils. Ce Royaume est impénétrable, et seuls ses enfants y ont accès.

COMPAGNON : LE CULTE DE LILITH

Aujourd'hui encore, Lilith est vénérée et fait l'objet d'un culte sacrificiel très influent parmi les Maudits : le Culte de Lilith. L'origine de cette organisation occulte remonte au VIIe siècle avant l'Incident Jésus. Créé à Babylone par les premiers Selenim après le vol de la treizième Lame par Baal, le Culte de Lilith vit son influence s'accroître à partir du XIIe siècle. Sa rivalité avec l'Arcane-sans-Nom trouva son paroxysme au XIVe siècle. Durant cette phase de guerre ouverte, les Selenim durent choisir leur camp. La magie exercée par le Culte de Lilith surpassait celle de l'Arcane-sans-Nom. Les maîtres du Culte affinèrent les rituels d'extraction du Ka-Soleil pour le prélever en masse tandis que le Ka-Lune Noire était transféré dans le Royaume de Lilith pour nourrir son alter ego *de Ka-Lune Noir, son* **Imago**. *Ils mirent au point des rituels capables d'accélérer l'entropie ou de créer des Homoncules maudits issus de Selenim considérés comme traîtres. Rapidement, le treizième Arcane Majeur subit des pertes telles que le Sombre Souverain, Baal Shubub, décida de s'immoler plutôt que de reconnaître la défaite en 1422. Pendant un demi-millénaire, l'Arcane-sans-Nom n'était qu'une extension du Culte de Lilith sans pouvoir effectif.*

Le Culte de Lilith compte près d'un millier d'adeptes. L'organisation est fortement hiérarchisée et couvre l'Europe, le Moyen-Orient et l'Amérique du Nord. Le nombre de fidèles a diminué mais ils sont davantage fanatisés. Les Maîtres possèdent des artefacts puissants provenant des guerres Selenim comme les **couteaux d'ombre**. *Les Enfants de Lilith, quant à eux, vivent dans leurs Royaumes millénaires et ont une puissance inouïe.*

Le Culte de Lilith s'attaque essentiellement aux Adoptés des Arcanes Majeurs et aux mystérieux Ar-Kaïm. Ses adeptes s'accordent à penser que les Onirim doivent être convertis à la Lune Noire. Ils méprisent les humains en général et sont en conflit avec les Templiers. Leur but est de renverser les Arcanes Majeurs et reconstituer un astre de Lune Noire. En 1996, un rituel sans précédent devait réanimer l'astre maudit mais l'expérience se solda par un échec. Des rumeurs laissent entendre que le Culte de Lilith œuvre pour la création d'un vaste Royaume maudit qui devrait recouvrir la Terre, du Moyen Orient à la Chine, en passant par la Russie et l'Inde, et accueillir l'ensemble des Selenim.

– D'Octave

MAÎTRE : 666

Le 666 est une organisation secrète dirigée par un Nephilim appelé le Dévoreur qui ressemble au dieu Seth ou Anubis. Son existence n'était qu'hypothétique jusqu'au Conclave Majeur de l'Apocalypse où l'identité des membres du 666 fut révélée. Certains pensent qu'il existe depuis plus de trois millénaires. Les Nephilim ont longtemps cru que le 666 n'était qu'une secte de Khaïba ou de Selenim dissidents, voire un nouvel Arcane mineur. Tous savent désormais que le 666 est une initiative de cinq Nephilim dont le Pentacle possède un Noyau de Lune Noire au lieu du Ka-lune. Leurs membres sont perçus comme des

aberrations par les Nephilim. Ils maîtrisent pourtant leur Pentacle modifié et ne cherchent pas la destruction pure et simple mais le renouveau par une tabula rasa *magique radicale.*

L'organisation du 666 est très opaque : autour du conseil des cinq gravite une nébuleuse d'acteurs occultes qui agissent pour son compte. Ce sont les Ombres du 666. Ces fanatiques échangent entre eux grâce à la langue secrète des Sauriens : le Naacal. Parmi les Ombres majeures, on distingue les **Renégats** *formés de quatre relais à Berlin, Tokyo, San Fransisco et au Cap. Ils sont dirigés par un ancien Adopté de la Tempérance contaminé par la Lune Noire. Sa mission est de soigner les parias Nephilim et les Selenim altérés, les Khaïba et les Nephilim mutilés. Les* **Apostats du Rex Ka** *sont dirigés par un groupe d'Immortels nihilistes qui refusent de reconnaître la quête d'Agartha et vivent en hédonistes, exhibant leur nature monstrueuse au grand jour.*

Le but du 666 est d'engendrer une créature magique meilleure, nouvelle et améliorée. Selon une interprétation un peu folle, leur idéal de perfection réside dans les six Ka, c'est-à-dire les cinq Éléments et le Ka-Lune Noire. Le symbole numérique du 666 signifie justement la perfection dans les six Ka. On dit que les Ombres du 666 possèdent un savoir inestimable après avoir pillé de nombreuses bibliothèques au cours des siècles. L'influence du groupuscule est forte en Amérique du Nord, dans le Sud-Est asiatique, au Japon et en Angleterre. Selon les rumeurs, le Dévoreur vivrait dans un Royaume ou une Anti-Terre. Il est en possession de la treizième Lame.

Depuis le milieu du XXe siècle, le 666 a mené des expériences occultes sur des Nephilim et des Selenim. Ils ont réussi à créer des « rejetons » à partir de Nephilim en transmutant le Ka-lune de leur Pentacle en une branche maudite. Il existe également le cas plus rare de « greffés », autrement dit des Selenim dont le Noyau est attaché magiquement à une ou plusieurs branches élémentaires.

– D'Octave

STRUCTURE DE LA RENAISSANCE

JUGE DES ENFERS (12)

Bras droits des Baals (4 par Baal)

MINOS : espion, assassin, garde du corps

ÉAQUE : messager, diplomate, médiateur

RHADAMANTE : maître en Science occulte (Conjuration ou Nécromancie)

ASSESSEUR : Adoptés âgés qui gèrent une demeure philosophale et administrent une région

PSYCHOPOMPE : Adoptés qui servent activement l'Arcane pendant quelques années

STRUCTURE DU CULTE DE LILITH

ENFANTS DE LILITH

Quelques dizaines de Selenim éthérés vivant reclus dans leurs royaumes. Ils transmettent les volontés de Lilith.

MAÎTRE : Selenim incarnés qui servent d'intermédiaires entre les enfants et la base. Ils sont à la fois juges et bourreaux.

VÉNÉRABLE : Prêtres Selenim qui ont rallié le Culte pendant la guerre contre l'Arcane-sans-Nom. Ils assurent l'encadrement des fidèles.

FIDÈLES : Majorité des membres du Culte au service de leur Vénérable.

PASSEURS : Distinction honorifique qui récompense les bons et loyaux services d'un Adopté.

Au bas de l'échelle, il y a des humains qui ignorent ce qu'ils servent et à quoi ils servent (ce sont essentiellement des réserves ambulantes de Ka-Soleil pour le Culte).

L'IMAGO

Tout Selenim peut se façonner un corps de Ka-Lune Noire en parallèle de sa progression dans les Sciences occultes. Il peut ainsi le doter de plaques d'armure pour se battre, d'ailes pour voler, d'excroissances naturelles meurtrières, etc. Il peut le faire surgir des champs maudits en remplacement de son corps mortel. Les Selenim les plus puissants ont élaboré des Imago massifs condamnés à rester prisonniers des Anti-Terres.

LES COUTEAUX D'OMBRE

Les couteaux d'ombre sont des instruments sacrificiels utilisés par les Selenim pour trancher les Ka-éléments d'un Nephilim lors de sa transformation en Maudit. Ces artefacts datent du premier sacrifice de Lilith. Il en existe une quarantaine dans le monde. Les couteaux d'ombre ressemblent à des poignards d'obsidienne d'inspiration aztèque. En vision-Ka, ces couteaux sont immatériels et constitués d'ombre. Le métal dont ils sont faits est un alliage de plomb, d'Orichalque et de Lune Noire. La plupart des couteaux d'ombre sont la propriété d'une poignée de Selenim puissants, membres de la Renaissance ou bien dignitaires du Culte de Lilith.

ORICHALQUE : 20

Si j'étais un voyage sans retour, je serais *L'Ile des Morts* d'Arnold Böcklin

« La Lune est le rêve du Soleil. »
– Paul Klee

MORTE SOUILLURE

La Lune a toujours été un objet de fascination et de répulsion pour les Nephilim. Jadis, le courant d'énergie magique qui sillonne l'univers, l'Iz, déposa Morphée sur la Lune au lieu de la Terre. Le Kaïm en fit alors son Royaume. À la différence de ses frères atlantes, mais à l'instar des humains, Morphée était capable de Rêverie. Il utilisait le pouvoir des songes pour modeler les champs lunaires. Il était sur le point de créer un Nexus pour relier la Lune à la Terre et communiquer avec les Kaïm, lorsque son projet fut anéanti par la puissance de la Lune Noire canalisée par Mu et son peuple Saurien. Le Kaïm de Lune s'enferma alors dans son Royaume onirique. Il n'en sortit que pour revenir sur Terre et mettre fin au conflit qui opposait le Tutorat des quatre Éléments aux Kaïm lunaires à qui l'on reprochait leur proximité avec l'astre maudit. La Lune, selon le Tutorat, abritait en effet des traces de Lune Noire qu'il fallait purifier. Les Kaïm lunaires furent donc pourchassés tels des parias. Morphée mit fin à ces luttes intestines et ouvrit le Nexus entre les deux astres afin d'équilibrer les champs magiques, et son Royaume lunaire fut souillé par la Lune Noire. De nombreuses légendes circulent à propos de la face cachée du Royaume de Morphée où résideraient toujours des créatures maudites et terrifiantes.

De nombreux Nephilim étudièrent la Rêverie, siècle après siècle. Les Hérauts du Schème Quintessent essayèrent notamment d'étudier le pouvoir des rêves lors de l'étude du Ka-Soleil dans le cadre du Sentier d'Or. Ils durent faire face à l'opposition de Circé, Princesse de l'Impératrice, et farouche opposante à l'Onirim. Morphée guida les Hérauts vers la compréhension de la Rêverie par le moyen des Royaumes chimériques – qui incombèrent plus tard aux Bohémiens.

Un Nephilim du nom d'Alcinias organisa une autre faction, les Fils de la Lune Bleue, dont le but était de protéger la Lune de nouvelles souillures et de la débarrasser de toute trace de Lune Noire. Ces Nephilim pourchassèrent les derniers Sauriens pendant les Guerres élémentaires, mais ils épargnèrent les Selenim. Aujourd'hui, ils combattent les Frères sombres de la Rose+Croix, faction maudite de la Coupe.

La quête de la Morte Souillure réunit tous les Nephilim qui souhaitent se rapprocher d'une pureté originelle où les champs magiques n'étaient pas encore souillés par la Lune Noire. Ils espèrent pouvoir rêver, comme Morphée et les hommes, et ainsi créer des Akasha nés de leurs expériences.

Ces quêteurs doivent comprendre leur ennemi, la Lune Noire. Ils doivent ressentir ce mal, en lui-même, dans leur Pentacle, pour mieux s'en délivrer par la suite. Cette quête est dangereuse car la souillure de la Lune noire menace le Pentacle à tout moment.

Certains Selenim acceptent de guider les Nephilim sur cette voie car il existe peu d'indices pour aiguiller les quêteurs ici-bas. Pour autant, il est souvent question des lieux suivants.

- La Basilique des **Mystères d'Hécate,** dévouée à la Lune Noire et située dans les Ardennes, a été construite en 1889 par le comte Harbourg. Ce manoir hanté par les souvenirs des Selenim et les cauchemars des sacrifiés, est le lieu de rencontre des Mystes d'Occident. Un quêteur peut y trouver des indices sur les relations entre la folie des hommes et le pouvoir de contamination de la Lune Noire.

- Après une grande marée, dans les eaux mortes de la baie du Mont-Saint-Michel, un quêteur peut trouver parmi les alluvions, les traces de Terres rares. Ce sable, qui naît de la rencontre de l'Orichalque et des Éléments, permet de soigner les symptômes de contamination par la Lune Noire.

- Le **Cœur de Lune** est un ensemble de galeries et de souterrains sur la Lune aux parois d'opale et d'argent peuplé de créatures étranges. Ce lieu unique aurait délivré plusieurs indices à ceux qui s'y sont aventurés.

De nombreux artefacts sont en outre souvent mentionnés par les quêteurs.

- Le **soma** est un élixir spagyirique mis au point par Paracelse et concocté à partir du gui (*viscum album*). La réalisation d'une formule alchimique permet d'entendre temporairement la Pavane et de localiser des poches de Lune Noire.

- L'**Astrolabe d'Entée d'Orion** permet au voyageur de se rendre aussi bien dans les Akasha que dans les Anti-Terres. Il est nécessaire pour s'orienter dans le Nexus qui conduit de la Terre à la Lune, jusqu'à son Cœur.

- Le **crâne de Paris** est un artefact maudit en cristal datant de l'époque précolombienne. Il est conservé au musée du quai Branly. Il était utilisé comme artefact pour la Nécromancie, mais il provoque également des effets magiques au contact de Nephilim. Lorsqu'un Nephilim touche ce crâne, il est pris d'une extase mystique et saisit en un éclair le mystère de l'entropie.

- Le **miroir d'argent de Lady Jane** permet de révéler les deux facettes d'un même champ lunaire.

CODEX DE L'EAU

Hydrim

Connais premièrement la quadruple racine
De toutes choses : Zeus aux feux lumineux,
Héra mère de vie, et puis Aidônéus,
Nestis enfin, aux pleurs dont les mortels s'abreuvent.

– Empédocle d'Agrigente, Ve siècle avant J.-C.

HYDRIM

Jour après jour, je vieillis, il me faudra songer à quitter ce simulacre, bientôt. Que faisait-elle déjà, avant ? Ça semble si loin. Je ne m'en souviens plus. Notre rencontre eut lieu sur une île battue par les vents, baignée des champs magiques de l'Eau. À cette évocation, je la sens s'agiter dans les tréfonds de mon esprit ; la femme qui me contemple dans l'eau figée d'un miroir baroque ne semble pas soucieuse cependant, songeuse plutôt, avec son regard pensif, un verre en cristal négligemment tenu par une main humide, sa chevelure d'ambre mêlée d'algues ondulant doucement.

Derrière elle, une grotte sous-marine, du moins la lumière filtrée par les vitraux en recrée-t-elle artificiellement l'atmosphère ondoyante, renforcée par l'odeur iodée du marché aux poissons établi sous les fenêtres, les chandeliers de corail et les coquillages aux formes complexes posés sur les étagères, les coupelles éparses emplies d'eau… J'ai besoin de cette atmosphère humide, mais je sais aussi cette tentative inconsciente, vouée à l'échec, de recréer un champ élémentaire d'Eau. Le temps comme les courants tourbillonne, s'éloigne, converge. Alors, je n'étais pas limitée à l'observation du Pentacle de mes Frères. Alors, je dérivais librement, flottant paresseusement le long des courants de Ka-eau. Alors je sentais les vibrations des champs magiques par des sens depuis longtemps perdus. Alors, ni barrière ni frontière.

La femme en face de moi sourit. Aujourd'hui ici, demain ailleurs, toujours une nageoire émerge des eaux, promesse d'un départ. Venise, l'éternelle fiancée de la mer, m'est pourtant particulièrement propice. Peut-être attendrai-je que le doge jette rituellement l'anneau d'or dans les eaux émeraude de la lagune. Je me demande qui le rattrapera. Les légendes contées par ces humains sur les créatures de l'Eau sont sans nombre, mais non sans fondement : je les ai croisées, pendant mes voyages, mes sœurs de métamorphes les sirènes bien sûr, mais aussi les tritons, naïades, ondines… Amis ou ennemis, nous sommes unis dans le flot commun de nos aspirations, empli de rires et de chants, de voyages à bord de fluides voiliers, de pierres précieuses à l'eau étincelante, de rencontres et d'adieux, fuyant les responsabilités arides et la chaleur sèche des terres continentales.

Mais nous, Hydrim, ne sommes pas les seules créatures d'Eau à pleurer sur cette terre, innombrables les effets-Dragon nés dans les pays liquides et intégrés à la trame de leur folklore, kelpies hantant les lochs écossais, alchimique jörmungand enveloppant le monde, krakens scandinaves, farceurs kappas japonais, hippocampes grecs mi-chevaux mi-poissons, redoutables hydres élevées auprès d'une source et d'un lac, vouivres des marais à l'escarboucle étincelante… Plus rares demeurent les cités marines. Ys me manque. La fontaine de jouvence, recueil des larmes de Nestis, est ma prochaine étape sur le chemin de l'Agartha, tout en moi me le souffle. Demain, je partirai.

Si vous jouez un **Hydrim**, vous devez définir les métamorphoses que votre Nephilim impose à ses simulacres.
Voici une liste de propositions pour vous aider.

VISAGE : *oreilles découpées, chevelure en cascade...*
MAINS : *palmées, écailleuses, irisées...*
ODEUR : *marée, vase, salée, embruns, iodée, croupie...*
VOIX : *liquide, mélodieuse, perçante, aiguë, flûtée, suave, enhanteresse, ensorcelante, vibrante, cristalline, bouillonnante...*
PEAU : *humide, glissante, gelée, écailleuse, transparente, fripée, visqueuse, gluante...*

Vous pouvez vous inspirer de la mythologie et des contes populaires, voici quelques exemples :
Ondine, Naïade, Néréis, Nixe, Triton, Sirène...

Garagiste

Ka-Soleil : 4
Proches : 16
Richesse : 13

Farid **ABASSIZ**

Farid a grandi en plein Marseille dans un vieil immeuble.
Il répare des scooters chez un concessionnaire. Il est doué et propose ses services aux familles des copains. Farid connaît beaucoup de monde à Marseille.

Agilité : 17 / **Présence :** 13
Vigueur : 15 / **Puissance :** 15
Intellect : 15

COMPÉTENCES :
Artisanat & Savoir-Faire (mécanique, électronique)
Combat à mains nues (judo)
Linguistique (arabe)
Négoce
Pilotage (voiture, scooter)
Vigilance
POSSESSIONS : un garage avec des scooters à retaper et à revendre sur ebay, un appartement en HLM, des consoles de jeu vintage et deux médailles de championnat municipal de judo.

Professeur d'histoire

Ka-Soleil : 4
Proches : 14
Richesse : 15

Yuette **LEGUELLEC**

Bretonne passionnée d'histoire locale et de folklore, Yuette aime se balader sur les côtes de granit rose de Plougrescant, boire des bières à Roscoff (car c'est une ancienne cité pirate), se perdre dans les rues de Tréguier, prendre le bateau pour Bréhat et milite pour la condamnation des compagnies pétrolières pour pollution maritime et à la LPO.

Agilité : 16 / **Présence :** 12
Vigueur : 16 / **Puissance :** 15
Intellect : 16

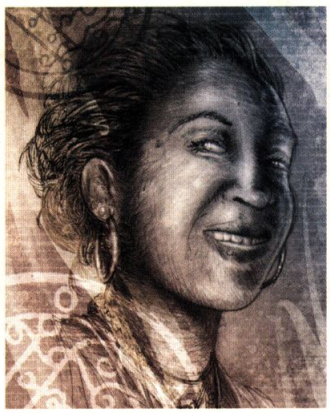
COMPÉTENCES :
Administration (éducation nationale)
Botanique / Zoologie (faune marine, faune aviene)
Géographie
Histoire (folklore celte, pirates)
Sculpture / Poterie
Vigilance (surveiller)
POSSESSIONS : une maison avec jardin à Ploumanac'h, une Clio, une collection de sculptures, une bibliothèque de livres d'histoire et un compte sur Meetic.

Coach en estime personnelle

Ka-Soleil : 5
Proches : 17
Richesse : 17

Stéphanie **LAURENT-DRIVER**

Son diplôme universitaire en poche, Stéphanie a su sentir l'air du temps et du *positive thinking* et capitaliser sur une nouvelle approche du conseil rémunéré. Pionnière du *coaching*, elle accompagne aujourd'hui des dirigeants d'entreprises et des séminaires de RH ou encore des *people* mal dans leur peau.



Agilité : 16 / **Présence :** 17
Vigueur : 13 / **Puissance :** 13
Intellect : 13

COMPÉTENCES :
Comédie
Empathie
Linguistique (anglais, espagnol, allemand et italien)
Négoce (Contrats)
Psychologie
POSSESSIONS : un appartement *design* près des Buttes-Chaumont, une Smart, un dressing fourni, une collection de poupées balinaises et un petit chien.

Trader

Ka-Soleil : 4
Proches : 22
Richesse : 21

Serge **BÉLIARD**

Serge a passé une enfance tranquille sur les rives du lac d'Annecy. Après de hautes études en économie, il intègre de prestigieux cabinets en *consulting* financier avant de rejoindre l'une des plus grandes compagnies mondiales de placements et devenir un continuel expatrié : Madrid, Hong-Kong, Singapour et bientôt Milan.

Agilité : 14 / **Présence :** 16
Vigueur : 15 / **Puissance :** 15
Intellect : 15

COMPÉTENCES :
Athlétisme (golf, tennis)
Géographie
Mathématiques
Négoce (second marché)
Séduction
Usages (courtier, club de Davos)
POSSESSIONS : une villa à Milan, un chalet en Suisse, cinq voitures (au choix), des costumes impeccables et des amis asiatiques, américains et espagnols importants.

L'Eau influence la coordination et la souplesse d'un individu.

Elle le rend plus agile, aussi bien physiquement que dans son rapport au vivant qu'il comprend mieux. Sans eau, point de vie. L'Eau modifie le degré d'adaptabilité des individus, ainsi que leur capacité à envisager l'ensemble des problèmes nécessitant habileté ou dextérité. C'est l'Élément des voyageurs, des diplomates, des artisans et des espions. Les Hydrim bénéficient d'un FA supplémentaire pour les compétences suivantes.

➤ Armes de poing permet de manier et d'entretenir les armes à feu utilisables à une main (revolvers et pistolets).
Aptitudes : les différents modèles d'armes.

➤ Biologie / Médecine recouvre toutes les sciences du vivant et s'intéresse aux applications médicales complexes et aux soins sur le long terme. Un test normal d'Intellect / Médecine réussi permet d'accélérer la guérison de dégâts sérieux au rythme d'un toutes les huit heures.
Aptitudes : la *génétique*, la *biochimie*, une pathologie donnée, l'*autopsie*, l'*expertise médico-légale*...

➤ Combat à mains nues permet d'affronter des adversaires sans armes ou avec des « armes improvisées », comme un tabouret ou le rebord d'un comptoir.
Aptitudes : les *poings*, les *pieds*, un art martial, un lieu de rixe comme un *bar*...

➤ Discrétion permet de se déplacer sans se faire remarquer, au point de pouvoir suivre quelqu'un sans attirer l'attention. On y résiste avec la Vigilance.
Aptitudes : la *filature*, l'*obscurité*, le *déplacement silencieux*, un environnement comme la *forêt*...

➤ Géographie regroupe la maîtrise des cartes et des territoires, de la géologie aux savoirs sur les habitants.
Aptitudes : un espace géopolitique, comme un pays ou un ensemble de nations, la *géologie*, les *péninsules*, les *énergies fossiles*, etc.

➤ Linguistique regroupe la capacité à comprendre, parler, lire et écrire une langue vivante ou morte. Elle ne peut théoriquement être utilisée que pour les langues qu'un personnage possède comme aptitudes. Il est toutefois possible d'essayer de comprendre des phrases rudimentaires d'une langue si on en possède une autre de la même famille linguistique (action difficile).
Aptitudes : des langues étrangères, des patois...

➤ Musique regroupe la lecture et la composition des partitions, ainsi que la pratique d'instruments.
Aptitudes : un instrument de musique, un genre musical, un compositeur...

➤ Natation permet de se déplacer dans ou sous un milieu liquide, l'eau la plupart du temps, mais certains Plans subtils réservent bien des surprises à ceux qui s'y aventurent.
Aptitudes : la *plongée sous-marine*, la *nage*, l'*apnée*, une profondeur en particulier, ou même un modèle de véhicule marin ou sous-marin.

➤ Négoce permet de jouer de son charisme à des fins d'échanges de biens ou de services.
Aptitudes : un type de marchandise, un marché en particulier, comme les *salles des ventes*...

➤ Peinture regroupe les arts graphiques traditionnels et peut servir pour la retouche d'images car elle représente une sensibilité aux couleurs et leurs nuances.
Aptitudes : le *fusain*, la *peinture à l'huile*, l'*aquarelle*, le *dessin*, les *couleurs* ou même une couleur, un *pigment*...

➤ Pilotage permet de diriger tout type d'engin, y compris à distance.
Aptitudes : un type de véhicules (*avion, bateau, char, dirigeable, sous-marin, voiture, drone*...), une marque de véhicule, une manœuvre en particulier, un type de terrain...

➤ Pistage permet de repérer les traces laissées par des individus ou des animaux, que ce soit en filature ou lors d'une enquête. Les personnes traquées résistent avec leur Dissimulation ou leur Survie, selon les situations.
Aptitudes : un type d'animal (*loup, serpent*, etc.), un territoire (*forêt, marais, plaine, ville*, etc.), un type de véhicule (*moto*, etc.), une odeur (le parfum d'un composé, d'un animal ou d'une métamorphose) ou un vêtement ou tout signe distinctif vestimentaire (*chapeau, canne*, etc.).

➤ Usages est la connaissance de la manière la plus adéquate de se comporter.
Aptitudes : les groupes sociaux (*haute société, pègre, bourgeoisie*, etc.), les *rituels*, un Arcane mineur, un Arcane Majeur, un pays ou une région du monde...

Situations tactiques

Dans la majorité des situations, la gestion du temps peut rester floue. Les actions des personnages se déroulent en parallèle sans qu'il soit nécessaire de savoir précisément qui atteint son objectif le premier. Parfois, notamment lorsqu'un combat éclate, ces informations deviennent essentielles car la moindre seconde peut donner un avantage décisif sur un adversaire. Dans ces situations, dites tactiques, le temps de jeu est découpé en tours. Les personnages présents agissent successivement au cours de chaque tour dans un ordre défini : **l'ordre d'initiative.**

Un **tour de jeu dure environ 6 secondes** pendant lesquelles chaque personnage a une occasion d'agir avant de passer la main au suivant dans l'ordre d'initiative. Il peut alors accomplir deux actions, à moins d'être Gravement Blessé (cf. *Le Codex de la Terre*). Une fois ses **deux actions** accomplies, le joueur doit attendre que l'ordre d'initiative revienne à lui lors du prochain tour de jeu pour que son personnage puisse agir de nouveau.

L'ordre d'initiative est défini au début de la situation tactique. Pour cela, on classe les personnages par ordre décroissant d'Agilité.

- Le personnage dont l'Agilité est la plus élevée effectue le premier ses deux actions, puis il passe la main au deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué. Un nouveau tour commence alors.

- Si deux personnages ont la même valeur d'Agilité, celui d'entre eux qui a la caractéristique d'Intellect la plus élevée agit le premier. Si c'est encore une égalité, les personnages lancent un dé à chaque tour pour se départager.

Il peut arriver qu'au moment où la situation tactique commence, tous les personnages impliqués ne soient pas conscients de ce qui se passera (un test d'Intellect / Vigilance est en général un bon moyen de répondre à cette question). Ces personnages sont **surpris** lors du premier tour de jeu : ils ne peuvent pas agir lors de ce tour et ne peuvent résister à aucune action, ce qui signifie notamment que toutes les attaques au contact effectuées contre eux sont faciles.

L'éventail des actions qu'un personnage peut réaliser en situation tactique est infini. Voici les plus fréquentes :

- **Manipuler des objets :** un personnage peut consacrer une action à manipuler son équipement : ranger un objet et en sortir un autre, rengainer une arme et en dégainer une nouvelle, recharger une arme à feu…

- **Avoir recours à un sort :** les Sciences occultes offrent aux Nephilim un avantage certain en situation de conflit, même si les sorts les plus puissants exigent souvent beaucoup de temps pour être lancés.

- **Utiliser une compétence :** la plupart des autres actions qui peuvent être tentées lors d'un combat sont résolues grâce à un test d'Agilité pour des armes à distance, ou la Puissance, comme les coups portés avec des armes en mains. Le MJ peut demander le recours à d'autres caractéristiques comme l'Endurance pour une course ou l'Intellect pour remarquer quelque chose d'inhabituel.

- **Marcher :** un personnage qui marche se déplace d'un quart de son Agilité en mètres par action, + 1 mètre au résultat si le personnage a la compétence « Athlétisme ».

- **Sprinter :** un personnage qui sprinte se déplace de la moitié de son Agilité en mètres par action, + 2 mètres au résultat si le personnage a la compétence « Athlétisme » et encore + 2 s'il possède une aptitude comme Course. Lors d'un tour où un personnage sprinte, il ne peut accomplir que des actions de mouvement.

- **Ramper :** un personnage au sol peut ramper de 2 mètres par action, 3 s'il possède la compétence « Athlétisme ».

- **Sauter :** un personnage peut sauter d'une longueur de 2 mètres sans effectuer de test. Cette longueur est augmentée de 2 mètres s'il possède la compétence « Athlétisme », et de 2 autres mètres s'il possède une aptitude adéquate comme Saut. Il est possible de sauter 1 mètre supplémentaire en réussissant un test facile de Force / Athlétisme, 2 mètres supplémentaires avec le même test à difficulté normale et 3 mètres avec un test difficile.

- **Se relever**

- **Se dérober :** un joueur qui veut éloigner son personnage d'un adversaire pour éviter toute attaque au corps à corps doit réussir un test d'Agilité / Esquive résisté par la compétence de combat adverse ou perdre son action.

+ Les différentes manœuvres utilisables au cours d'un combat sont décrites dans *Le Codex du Feu*.

L'EAU

Si j'étais une vague, je serais celle peinte par Victor Hugo

LES ENFANTS DE LA PLUIE AUX MILLE GOUTTES

Les Enfants de la pluie aux mille gouttes sont des effets-Dragon d'Eau, connus en Asie sous le nom de Kappas. Évoquant de petits singes couverts d'écailles et portant une carapace de tortue sur le dos, ils vivent près des rivières et des fleuves, de préférence aux abords des villages. Facétieux, joueurs et cruels, ils n'aiment rien tant qu'égarer les enfants imprudents pour les entraîner dans leur antre marin et se repaître de leur chair. Oublieux et inconstants, ils pourront néanmoins épargner celui qui saura les amuser par des chants et des danses, ou un discours captivant. Mais pour cela, encore faut-il que leurs victimes puissent les discerner... Comme tous les effets-Dragon, les Kappas ne sont visibles qu'en vision-Ka. Aussi est-il exceptionnel que des humains leur échappent, si ce n'est en bénéficiant de l'aide d'un Nephilim ou de circonstances exceptionnelles.

EAU : 16.

Compétences : Discrétion (sous la pluie), Pistage (capturer des enfants).

Explorant toute la palette des bleus précieux et des verts chatoyants, les flots des champs magiques d'Eau miroitent, ondoyants, mobiles, s'agitent parfois de tourbillons sans fin, ralentissent à d'autres endroits en des courants paresseux, toujours contournent et s'enveloppent autour des obstacles rencontrés dans un ballet hypnotique. Je ne me lasse pas de ce spectacle. Si la vision-Ka n'était pas si épuisante pour mon simulacre, si sa manifestation en était plus discrète, jamais je n'accepterais de me contenter des sens limités de l'humaine, de rejoindre cette étroite prison, d'être submergée de nouveau par cette sensation déchirante de perte et d'abandon. Même les humains frémissent, les devinant confusément lorsqu'ils se trouvent aux abords de points d'eau, qu'ils soient visibles ou cachés, vifs ou stagnants, océans et mers, mais aussi rivières, fleuves, lochs, sources, marais, cascades...

Lorsque les champs d'Eau croisent ceux de l'Air, ils renaissent sous une nouvelle forme, semblable et différente. Nous ne sommes pas d'infimes gouttes d'eau séchées par le souffle du vent. De cette union prolifique et mystérieuse naît le souffle salé qui s'insinue partout, imprévisible, qui toujours en mouvement explore la surface du monde.

Une autre transmutation s'accomplit, à travers la douce lumière de la Lune notre amie, qui se reflète sur le miroir sombre et mystérieux des océans et des lacs. Ses profondeurs n'en paraissent que plus obscures, ses secrets plus inquiétants, mais combien plus attirants, promesses de trésors et de connaissances éternellement cachés.

Lorsque j'observe en revanche les champs du Feu et de la Terre, nulle symbiose ou transformation alors. La rencontre de l'Eau et du Feu ne peut se résoudre que dans l'évaporation de l'un, ou l'extinction de l'autre. La Terre, immuable et statique, s'oppose à l'Eau mobile et changeante, qui toujours enveloppe et contourne les obstacles pour mieux poursuivre son chemin et explorer de nouveaux horizons...

LA MAGIE

Bercé par le vent, accoudé à la rambarde qui le sépare de la Mer tant désirée, le Poète se fait le porte-parole du chant des éléments :

*Comme la Mer de son ressac **fuit** les filets du fou qui fouille sa **fraîcheur**,*
*les mots **fuient** le Poète qui tente de dire, lui aussi fou qu'il est, l'Eau.*
*Car Elle est le **mouvement** qui anime le monde,*
*Elle est le **changement** qui transforme l'univers, et comme l'amante des Baroques,*
*Elle est l'**inconstance** qui s'empare des cœurs et brise les âmes de ceux qui ont cru ses paroles.*
*Pire encore, Elle est l'**oubli** qui jette un voile sur les souvenirs et trouble leur si pur reflet.*

Bercé par le vent, accoudé à la rambarde qui le sépare de la Mer tant regrettée, le Poète tourne ses regards vers les navires dormants :

*Au loin, dans leur torpeur toute empreinte de **tristesse**, les embarcations flottent doucement*
*sur Son **courant** marin, attendant tranquillement la main du **flegmatique** capitaine qui saura*
*les **conduire** vers de nouveaux horizons. Car la Mer est aussi la longue route du **voyage** :*
*pour qui sait l'apprivoiser et la **naviguer**, s'ouvrent les voies du **commerce**, de l'or, de la soie,*
des épices et des richesses, qui font rêver les hommes et conspirer les Rois.

Bousculé par le vent, accoudé à la rambarde qui le sépare de la Mer tant révérée, le Poète affronte sa colère :

*Quelle violence que la **vague** en fureur déferlant du fond des eaux sur le rivage !*
*Elle renverse le frêle esquif tandis que son traître **courant** emporte le corps des noyés,*
sans concession, sans remords et sans même un regret.
*Dans son **insatisfaction**, la Mer se dérobe à mon regard, cachée par le **brouillard**.*
*Ses pluies battent les falaises sans concession, arrachant un peu de leur essence à chaque **vague d'érosion**.*

Bercé par le vent, accoudé à la rambarde qui le sépare de la Mer tant admirée, le Poète contemple l'Amante indocile dansant au bord de l'eau :

***Danse, danse**, ô chatoyante Amante, **danse** les pieds dans l'Eau.*
*Des brusques **vagues** marines Tu te ris, suprême dans Ton **équilibre**, de Tes pieds **souples***
*Tu martèles le liquide lourdement cadencé et allies l'**harmonie** d'une **acrobate** sans limites*
*et le **dynamisme** d'une danseuse au divin déhanchement.*

Bercé par le vent, accoudé à la rambarde qui le sépare de la maternelle Mer, le Poète observe le Cosmos :

*À présent que le ciel marine brille de la **douce** lueur des astres, et qu'une joie diffuse*
recouvre le monde à l'image de la riante Mer ridée, devant moi, à travers la surface salée translucide
*comme le **verre**, je vois, dans un **kaléidoscope** de couleurs camaïeu, le peuple **écaillé***
*luire **doucement** et **souplement** évoluer dans la nitescence de la voûte étoilée.*

Extrait du recueil de poèmes anonymes, Chants cosmiques, II, 06 (1910).

ANALOGIE ET LE KA-EAU

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges d'Eau (cf. *Le Livre d'Hénoch*).

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Fuite	Pluie	Verre	Navigation	Joie	Douceur
Mouvement	Vague	Embarcation	Acrobatie	Légèreté	Souplesse
Changement	Courant	Conduite	Voyage	Tristesse	Harmonie
Oubli	Érosion	Écaille	Commerce	Insatisfaction	Fraîcheur
Équilibre	Brouillard	Kaléidoscope	Danse	Inconstance	Dynamisme

L'Eau apparaît, fuit, coule, s'échappe, disparaît,
jamais tu ne peux dans tes mains la tenir et jamais par ton Être tu ne peux la sentir.
Tu peux percevoir son dynamisme, son rythme, son écoulement,
le battement de cœur du Monde et la circulation des flux du Cosmos.
Mais jamais l'Eau dans sa totalité tu ne pourras englober.

Extrait du recueil de poèmes anonymes, Chants cosmiques, II, 12 (1910).

OKO MENKATI

Le Reflet dans l'Eau *d'un auteur inconnu, en japonais, Ve siècle avant notre ère. Il s'agit d'un recueil de très courts poèmes introspectifs composés à la lumière cristalline des reflets d'un ruisseau jouant entre des bambous malmenés par un vent capricieux. Ce petit ouvrage n'est recopié qu'une fois par décennie que par une petite communauté monastique perdue dans la péninsule de Satsuma, sur l'île japonaise de Kyushu.*

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Rien de ce qui se meut ne m'échappe**
- **La tristesse coule en vous tel un fleuve de larmes**

STREETS OF CHICAGO

De Cindy Carlson, en anglais, XXe siècle. Ce focus se présente sous la forme d'un recueil de photographies des années 20 à Chicago, accompagné de commentaires variés touchant à la fois la sociologie, l'architecture, la photographie et la philosophie.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Mon œil trouve toujours la faille**
- **Jamais votre véhicule ne pourra m'égarer**
- **Lorsque le gaz s'écoule, je le sens**
- **Pour moi, l'électricité circule comme un flux**
- **Je sais toujours où acheter ce que je cherche**

BASSE MAGIE

Du chaos marin, je discerne chaque vague

Chaîne analogique : je perçois les vagues

Le Mage est capable de percevoir distinctement chaque vague composant le ressac compris dans sa zone de portée.

Jamais votre véhicule ne pourra m'égarer

Chaîne analogique : je perçois la conduite > la voiture que je suis

Le Mage perçoit une voiture particulière dans le flux motorisé, à condition qu'il sache la définir précisément. Il sait toujours où elle se trouve tant qu'elle reste dans sa zone de portée. Une fois qu'elle en sort, il l'a perdue.

Je sais toujours où acheter ce que je cherche

Chaîne analogique : je perçois le commerce > les lieux où l'on commerce > les lieux où l'on vend des armes (FR -1)

Le Mage perçoit les lieux où il est possible d'acheter des armes, légalement ou illégalement, dans la limite de sa zone de portée. Attention, savoir où l'on peut se procurer des armes ne veut pas dire que l'on connaît les procédures ou les habitudes des vendeurs... La compétence « Usages » peut alors s'avérer utile.

Je suis le Prince des courants marins

Chaîne analogique : je perçois le courant > les courants marins

Le Mage perçoit précisément les courants marins dans sa zone de portée. Il peut désormais les manipuler grâce à la Haute Magie et bénéficie d'un FR + 1 à tous ses tests d'Agilité / Pilotage liés à la mer.

Je suis un guide infaillible

Chaîne analogique : je perçois le voyage > la route > la route la plus courte vers une destination précise (FR -1)

Le Mage sait déterminer quelle route est la plus courte entre le lieu où il se trouve et un lieu où il veut se rendre, du moment qu'il sait le définir précisément. Tel un fil d'Ariane, les champs magiques d'Eau le guideront à travers le chemin le plus court, qui n'est toutefois pas forcément ni le plus facile ni le plus sûr...

© Roberto Angulo - Transtime.com

La tristesse coule en vous tel un fleuve de larmes

Chaîne analogique : je perçois la tristesse

Le Mage perçoit les émanations de tristesse dans sa zone de portée. Il n'en perçoit pas la cause. Il peut relancer son sortilège en précisant qu'il la recherche.

Chaîne analogique : je perçois la tristesse > la cause de la tristesse d'une cible

Le Mage perçoit la cause de la tristesse affectant sa cible. Il est capable de la manipuler, psychologiquement ou grâce à la Haute Magie. Il bénéficie d'un FR + 1 pour ces actions.

Lorsque le gaz s'écoule, je le sens

Chaîne analogique : je perçois la fuite > les fuites de gaz

Le Mage perçoit n'importe quelle fuite de gaz dans sa zone de portée. Il pourra la ou les manipuler, grâce à la Haute Magie, tant que le fluide restera dans la zone de portée.

Mon œil trouve toujours la faille

Chaîne analogique : je perçois l'équilibre d'une construction

Le Mage perçoit la construction ciblée en sachant discerner les différents points d'équilibre de sa structure ainsi que ses faiblesses. Il connaît ainsi les points à cibler afin d'endommager ou détruire cette construction. Outre cette connaissance, il bénéficie d'un FR + 1 pour toute action consistant à démolir la construction ciblée.

Pour moi, l'électricité circule comme un flux

Chaîne analogique : je perçois le courant > les courants électriques

Le Mage perçoit les courants électriques dans sa zone de portée, non pas en tant qu'électricité mais en tant que flux en mouvement constant. Il peut préciser sa perception en affinant sa chaîne analogique pour isoler un réseau électrique en particulier.

EL DESDICHADO

De Don Rabiera Sanchez, en espagnol, XVIe siècle. Il s'agit du carnet de voyage de l'auteur, parti d'Espagne jusqu'à l'Empire aztèque.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Je suis un guide infaillible**
- **Je suis le Prince des courants marins**
- **Du chaos marin, je discerne chaque vague**

LA JEUNE FILLE PRÈS DU LAC

De Otto Wirtenbrandt, XIXe siècle. Il s'agit d'un tableau romantique représentant penchée près d'un lac une jeune fille qui ne se reflète pas dans l'eau.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Votre existence ne vous satisfait pas, je le sais**

Chaîne analogique : je perçois le courant > le courant électrique > le réseau électrique d'un lieu particulier (FA -1)

Le Mage perçoit désormais un réseau électrique en particulier, du moment qu'il est en marche et qu'il est capable de le désigner précisément.

Rien de ce qui se meut ne m'échappe

Chaîne analogique : je perçois le mouvement > les humains en mouvement

Le Mage perçoit tout mouvement d'un être vivant dans la limite de sa zone de portée. Toutefois, il n'est pas capable de repérer les mouvements d'un être vivant précis. Pour cela, il doit relancer le sortilège en précisant sa chaîne analogique pour percevoir les mouvements d'une cible en particulier.

Chaîne analogique : je perçois le mouvement > les mouvements d'une cible

Le Mage perçoit désormais les mouvements de sa cible tant que celle-ci reste dans sa zone de portée. En termes de règles, outre les différentes applications que peut avoir ce sortilège, il permet de toujours avoir l'initiative sur la cible.

Votre existence ne vous satisfait pas, je le sais

Chaîne analogique : je perçois l'insatisfaction

Le Mage peut percevoir l'insatisfaction dans la limite de sa zone de portée. En précisant sa chaîne analogique, il peut connaître la cause de l'insatisfaction d'une cible particulière.

Chaîne analogique : je perçois l'insatisfaction > la cause de l'insatisfaction d'une cible

Le Mage connaît désormais précisément les causes de l'insatisfaction de sa cible. Il est capable de la manipuler, psychologiquement ou magiquement. Il bénéficie d'un FR + 1 pour de telles actions.

HAUTE MAGIE

De même que tes mains ne peuvent retenir
ni la source, ni la rivière, ni le fleuve, ni la mer,
de même ton Être ne peut dominer l'Eau.
Tu peux suivre son mouvement, canaliser sa fuite,
te laisser porter par son cours, flotter dans son flux,
Tu ne peux ni l'arrêter, ni la figer, ni la piéger, ni l'emprisonner.
Pour suivre le mouvement, tu dois devenir mouvement.

Extrait du recueil de poèmes anonymes,
Chants cosmiques, II, 18 (1910).

À la fin de l'envoi, je touche !

Chaîne analogique : je manipule le mouvement > la trajectoire d'un projectile

Le Mage est capable de manipuler la trajectoire d'un projectile à condition qu'il soit en mouvement. Il choisit précisément la trajectoire de son projectile et touche donc automatiquement sa cible ou l'endroit visé. Les dommages du projectile s'appliquent normalement.

De n'importe quel homme, je peux faire un chat

Chaîne analogique : je manipule la souplesse d'une cible

Le Mage est capable de manipuler la souplesse d'une cible en particulier pour l'atténuer ou l'amplifier. **S'il l'atténue,** il raidit sa cible qui ne peut plus effectuer que des mouvements simples du quotidien (marcher, courir, se baisser). En termes de règles, on considère que son Agilité est divisée par deux (arrondi au supérieur). **S'il l'amplifie,** il rend sa cible souple comme un chat. En termes de règles, on considère que son Agilité est multipliée par deux.

De vos véhicules, je me ris

Chaîne analogique : je manipule la conduite > un véhicule que je perçois

Le Mage manipule un véhicule pour le téléporter où il le souhaite dans sa zone de portée.

Des tsunamis, je suis le Prince

Chaîne analogique : je manipule une vague que je perçois

Le Mage est capable de manipuler une vague pour l'atténuer ou l'amplifier. **S'il l'atténue,** il peut adoucir une vague jusqu'à n'en faire qu'une ridule d'eau inoffensive. **S'il l'amplifie,** il peut en faire un mur d'eau infligeant des dommages conséquents. Le Mage choisit le montant de ces dommages qui peut aller jusqu'à la valeur de son Ka-eau.

Chaîne analogique : je manipule une vague > un tsunami que je perçois

Il peut désormais réduire l'amplitude d'un tsunami jusqu'à n'en faire qu'une très grande vague sans réel danger.

J'entre toujours par la fenêtre

Chaîne analogique : je manipule le verre > la vitre d'une fenêtre

Le Mage manipule la vitre d'une fenêtre afin de la déplacer temporairement où il le souhaite, dans la limite de sa zone de portée. Ce déplacement relève de la téléportation. La fenêtre reprend sa place dès que le sortilège prend fin.

DE PROFUNDIS NATURAE

D'Arturo Ginves, en latin, XIe siècle.
Cet ouvrage traite du rapport étroit unissant chair et esprit.
Il ne circule dans le monde que trois copies de cet ouvrage.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **De n'importe quel homme, je peux faire un chat**
- **À la fin de l'envoi, je touche !**
- **Votre dynamisme est soumis à mon vouloir**

LE PARTI PRIS DES CHOSES

De Francis Ponge, en langue française, XXe siècle.

Sa lecture permet d'apprendre...

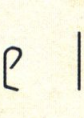
- **J'entre toujours par la fenêtre**
- **De vos véhicules, je me ris**
- **L'équilibre est également mon domaine**

SYMPHONIE POUR GABRIELLA

D'Hector Schtokeiv, XIXe siècle.
Il s'agit d'une partition musicale pour orchestre symphonique.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Des tsunamis, je suis le Prince**
- **L'usure est mon alliée**
- **Parfois, je revêts le monde d'un manteau de brume**



L'électricité qui régente nos vies m'obéit

Chaîne analogique : je manipule le courant > le courant électrique > le réseau électrique d'un lieu particulier (FR -1)

Le Mage est capable de manipuler un réseau électrique particulier afin de l'atténuer, l'amplifier ou le déplacer. **S'il l'atténue,** il l'affaiblit de manière à ce qu'il ne puisse plus faire fonctionner les appareils qui y sont reliés. **S'il l'amplifie,** il le renforce et crée une surcharge endommageant tous les appareils qui y sont reliés. **S'il le déplace,** il est capable de faire jaillir des arcs électriques autour du réseau afin de toucher des cibles, infligeant ainsi 6 points de dégâts sérieux et provoquant un étourdissement. Il est possible de résister à cet étourdissement en réussissant un test normal de Vigueur / Endurance.

L'équilibre est également mon domaine

Chaîne analogique : je manipule l'équilibre d'un meuble

Le Mage est capable de manipuler l'équilibre d'un meuble afin de l'atténuer ou de l'amplifier. **S'il l'atténue,** il le déséquilibre jusqu'à le rendre instable. Le moindre petit choc peut le faire tomber. **S'il l'amplifie,** il renforce son équilibre. Il sera impossible à faire tomber, à moins d'y consacrer tous ses efforts. Ce sortilège est transposable à toutes sortes d'objets : bâtiment, pile de livres…

ENERGEIA

De Stenya, XXe siècle. Il s'agit d'une installation d'art contemporain en trois dimensions abritée au Centre Georges Pompidou qui joue sur les reflets (d'images, de lumières, de reliefs sculptés…)

Sa lecture permet d'apprendre…

- **L'électricité qui régente nos vies m'obéit**
- **L'oubli n'est pas une fatalité**

L'oubli n'est pas une fatalité

Chaîne analogique : je manipule l'oubli > l'oubli d'un moment précis de la vie d'une cible

Le Mage est capable de manipuler la capacité d'oubli d'une cible pour l'atténuer ou l'amplifier.
S'il l'atténue, la cible se souvient de ce qui s'est passé lors d'un moment précis et n'oubliera aucun détail pendant la durée du sort.
S'il l'amplifie, la cible oublie tout ce qui s'est passé lors d'un moment précis. Elle ne retiendra aucun détail pendant la durée du sort.

L'usure est mon alliée

Chaîne analogique : je manipule l'érosion > l'usure d'un objet

Le Mage peut manipuler l'usure d'un objet particulier en l'atténuant ou en l'amplifiant.
S'il l'atténue, il supprime une partie des marques d'usure visibles (rouille, pâlissement des couleurs, jaunissement) et des fragilisations de l'objet. Toutefois, si l'objet est ébréché, fissuré ou incomplet, il ne peut lui rendre son aspect originel.
S'il l'amplifie, il use prématurément l'objet (rouille, jaunissement, fragilisation, fissures…) et le rend plus fragile. Tout test pour l'endommager ou le détruire bénéficie d'un FR + 1.

Parfois, je revêts le monde d'un manteau de brume

Chaîne analogique : je manipule le brouillard que je perçois

Le Mage peut manipuler le brouillard afin de l'atténuer, l'amplifier ou le déplacer.
S'il l'atténue, il le rend si diffus qu'il n'est plus qu'une petite brume ne gênant plus la visibilité et vite dispersée par le soleil.
S'il l'amplifie, il peut le rendre si épais que toute perception visuelle à plus de cinq mètres est impossible.
S'il le déplace, il téléporte cette nappe de brouillard où il le souhaite dans la limite de sa zone de portée. Une fois le brouillard déplacé, il peut évidemment l'atténuer ou l'amplifier en relançant ce sortilège.

Votre dynamisme est soumis à mon vouloir

Chaîne analogique : je manipule le dynamisme d'une cible

Le Mage est capable d'influer sur le dynamisme d'une cible pour l'atténuer ou de l'amplifier.
S'il l'atténue, la cible a l'impression d'avoir perdu son énergie. Elle rechignera à l'effort, physique ou intellectuel, sera d'assez mauvaise humeur et aura tendance à rester plus longtemps au lit.
S'il l'amplifie, la cible redouble d'énergie. Elle n'a besoin que de quelques heures de sommeil pour se sentir bien, tendra à se dépasser, physiquement ou intellectuellement, et sera toujours de bonne humeur.

LA KABBALE

ZAKAÏ, LE MONDE PUR

Les Kabbalistes qui arpentent Zakaï ressentent de l'admiration et du respect devant la pureté et l'harmonie qui règnent encore ici ou là en ces lieux. Ses paysages sont verdoyants, de la forêt des Ombres en passant par les Tertres oubliés jusqu'à la silencieuse Tête de Bran. Zakaï est un monde printanier et, de ce fait, très fragile. Mais les Kabbalistes ressentent également un mélange subtil de chagrin et de mélancolie lorsqu'ils errent dans les paysages souillés de ce monde qui se meurt. En effet, une partie de Zakaï est à présent dévastée par ce que les érudits nomment les Terres gastes. Ces lieux de mort et de désolation, où la vie ne peut naître, sont recouverts d'une poussière grisâtre scintillant sous la lune blafarde de la nuit éternelle qui y règne. Depuis la Grève des naufrageurs entourée par le Lac de l'Oubli, le quêteur aperçoit dans le lointain le Palais du Roi Pêcheur.

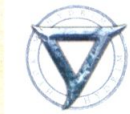
Créatures :

Les créatures qui viennent de Zakaï exaltent la courtoisie, la loyauté et le dépassement de soi. Ainsi, les Chevaliers Verts ne manquent jamais à leur parole et les Dames qui veillent sur le Lac ne trahissent pas celui qui les traite avec déférence. Mais si le Kabbaliste vient à se montrer vil et veule, ils le rejet-teront et ne l'intégreront jamais à leur communauté. Le quêteur sera alors exilé dans d'étranges paysages, côtoyant des Fleurs de Jade et autres Flammes bleues qui l'accableront de regrets, comme d'autres avant lui l'ont été, au temps de la Table ronde. Zakaï est un monde où les instincts comme la violence et la passion sont acceptés mais doivent être canalisés dans des rites stricts et immuables.

Enjeu :

La quête de Zakaï réside dans la guérison du Roi Pêcheur et par là même de son monde. Nul ne peut oublier le lien fondamental tissé entre Zakaï et le Graal. Certains pensent que seul ce dernier peut guérir le Roi Pêcheur tandis que d'autres affirment que c'est justement en accomplissant cette guérison que le Kabbaliste trouve le Graal et atteint l'Agartha. Ce mystère est jusqu'à présent resté sans réponse. Jésus, la lance de Longinus, le Graal, le Roi Pêcheur et Zakaï constituent une forêt de symboles que doit étudier le Kabbaliste pour trouver les réponses qui le conduiront peut-être à l'Agartha. Le monde de Zakaï n'incarne-t-il pas le mystère de la Chute, inlassablement répétée à travers les histoires de Jésus et du Roi Pêcheur, tous deux blessés par le métal honni ?

Si j'étais un habitant de Zakaï, je serais *Le départ de Väinämöinen* peint par Akseli Gallen-Kallela



SCEAUX

J'ai été sous de nombreuses formes
Avant que je ne sois libre
J'ai été une épée étroite et bariolée
Je crois à ce qui est apparent
J'ai été larme dans l'air
J'ai été la plus brillante des étoiles
J'ai été mot parmi les lettres.
J'ai été livre à l'origine.
J'ai été une langue brillante pendant un an et demi.
J'ai été un pont jeté sur soixante estuaires.

– Extrait de Kat Goddeu (Le Combat des arbrisseaux), de Taliesin

Audia, la Rumeur soupirante des eaux inférieures

Aresh (5) / Hod / Eau

Audia apparaît sous la forme d'une femme triste, au visage ruisselant de larmes. En tant que gardienne des sons (et non des paroles) de la Terre, elle peut reproduire n'importe lequel d'entre eux. Après la demande du Kabbaliste, elle fait apparaître une sphère qu'elle brisera pour faire résonner le son désiré.

Chevalier Vert, le Gardien du Lac de la Forêt des Ombres

Zakaï (10) / Netzah / Eau

Personne n'a jamais vu les traits de ce chevalier en armure complète vert émeraude. Celui-ci peut libérer un Nephilim passé en Ombre. Pour cela, le Kabbaliste doit d'abord infliger au simulacre une touche en combat singulier à l'épée. En cas d'échec, le Chevalier disparaît et ne pourra pas être invoqué avant une semaine.

LANCELOT ET GUENIÈVRE

De Herbert James Draper, XIXe siècle. Ce tableau raconte la rencontre des deux amants. Seul l'œil de l'initié peut distinguer les multiples pentacles dissimulés dans chacune des roses de cette peinture.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Lutins au dos de nacre, jardiniers des prairies marines – Eau**
- **Souffleur de brumes, cor des anciennes batailles – Eau**
- **Flambeau radiant, veilleur de la tête de Bran – Feu**
- **Écuyers amurés d'azur, splendeur de la forteresse de verre – Air**
- **Cyndaryl, le panier immonde sifflant, sonnant, strident – Lune**

Colibris de brumes, enfants jaillissant des chutes grondantes d'Aresh

Aresh (5) / Netzah / Eau

Une nuée de colibris jaillit du pentacle pour aller voleter autour de toutes les personnes entourant le Kabbaliste. Leur présence n'occasionne aucune gêne, car seul l'invocateur peut les voir. Ils changent de couleur en fonction de l'état de leur cible :

- Vert : Indemne
- Bleu : Légèrement Blessé
- Indigo : Gravement Blessé
- Violet : Inconscient
- Rouge : empoisonné ou malade
- Orange : cible d'un effet magique
- Jaune : illusion ou invisible

Crapauds majestueux, habitant des margelles de Pharphar

Sohar (6) / Netzah / Eau

Deux crapauds, portant des diamants sur le front, sortent péniblement du pentacle. Le Kabbaliste peut alors les prendre et les donner à deux personnes volontaires. Tant que les crapauds majestueux seront avec elles, ils pourront partager leurs blessures. Au moment où l'un des porteurs subit des dégâts physiques sérieux, le Kabbaliste peut décider de les transférer au porteur du second crapaud, en les diminuant d'un point. Le premier porteur conserve donc un point de dégâts physiques sérieux.

KAT GODDEU

Kat Goddeu (Le combat des arbrisseaux), *de Taliesin, en celte, XIVe siècle. Ce long poème est l'un des plus anciens textes celtes existants. Ses nombreux vers seraient le récit de la première exploration de Zakaï par un Kabbaliste.*

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Gardiens des cinq portes d'Avalon - Tous**

DE VERBO MIRIFICO

De Johann Reuchlin, en latin et en hébreu, XVe siècle. Imprimés à 500 exemplaires, par les premières presses de Gutemberg à l'aide de très fines plaques d'or et d'une encre composée partiellement de mercure.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Fleurs de Jade, Mystères des Forêts des Ombres - Lune**
- **Princes du Labyrinthe éclairé par une torche - Lune**
- **Ministre de paix, vêtu de béryl - Air**
- **Fée espiègle, brise d'acier des forges endormies - Air**

Dames qui veillent sur le lac

Zakaï (8) / Netzah / Eau

Les dames doivent être invoquées près d'une étendue d'eau importante, d'où elles sortent à la fin de l'invocation. Elles peuvent aider le Kabbaliste de plusieurs façons : faire revenir un souvenir oublié, même un effet Mnémos, soigner **10** cases de la Ligne de vie ou soigner 1 à 3 points de Ka dominant provenant d'une blessure d'Orichalque datant de moins d'une semaine (1 point pour le Feu ou la Terre, 2 points pour la Lune ou l'Air et 3 points pour l'Eau).

Gardiens des cinq portes d'Avalon

Zakaï (7) / Malkut / Tous

Ces invocations se déclinent pour chacun des Éléments et permettent de faire apparaître une armure protégeant le Kabbaliste (Protection : 7) des blessures physiques comme magiques, sans le gêner dans ses mouvements.

- Les écailles d'argent des prairies marines (Eau) : armure luisante écaillée aux reflets bleu-vert.
- Les tissus impérissables du temps, vêtements animés d'argent (Lune) : cotte de mailles très fine ressemblant à un tissu argenté.
- Les puissantes cuirasses de feu (Feu) : armure de plaques chitineuses de couleur rouge.
- Les boucliers célestes, les ailes revêtues de mailles (Air) : cotte de mailles argentée, renforcée aux articulations.
- L'armure de ceux qui naissent des dents semées (Terre) : cuirasse noire, mélange de cuir et d'onyx.

Gardien des puits de Pharphar

Sohar (4) / Hod / Eau

L'invocation appelle un triton bleuté aux orbites vides. Sa cible doit être inconsciente ou endormie. Le Gardien efface alors l'un de ses souvenirs, s'étalant au maximum sur une durée d'une semaine, au choix du Kabbaliste. Ce souvenir réapparaît dans l'esprit de la cible une semaine plus tard.

Grand livre des hydroglyphes, la mémoire écrite de l'éternité

Sohar (5) / Yesod / Eau

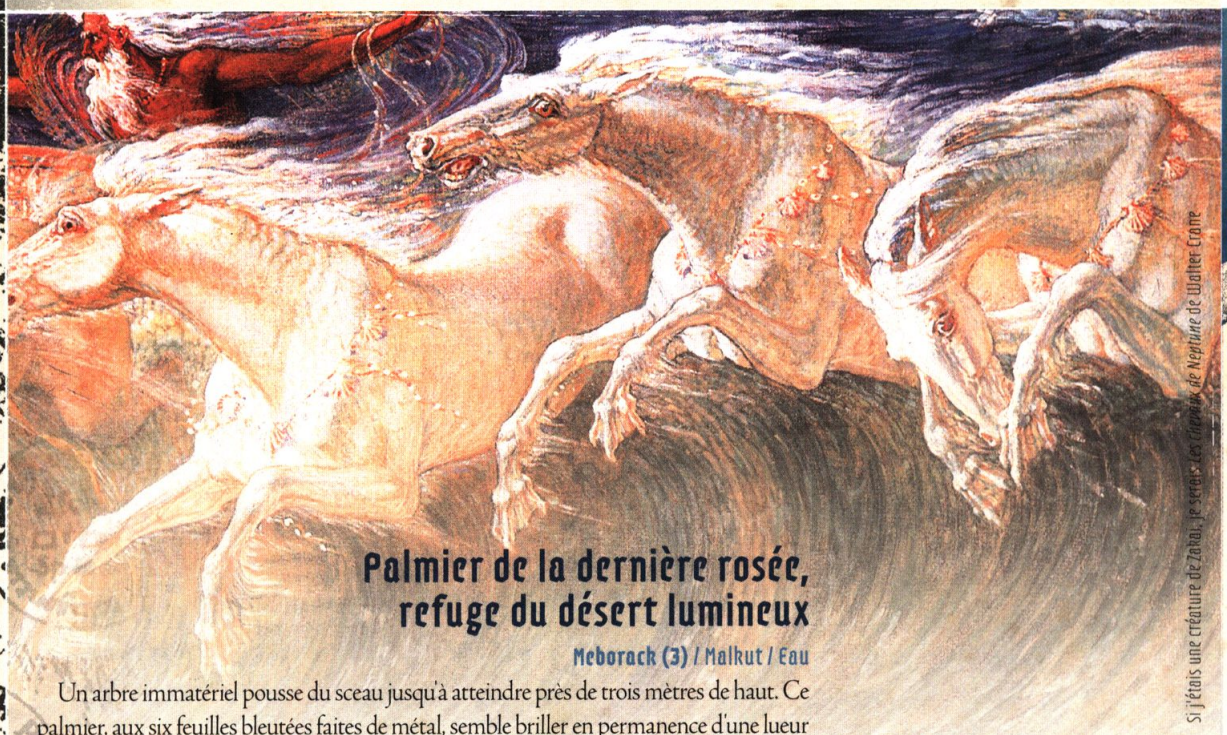
Un grimoire de près d'un mètre de haut se fige au-dessus du Sceau, ouvert sur une page vide. Une fois que le Kabbaliste a désigné une cible qu'il connaît, une partie de la vie de celle-ci s'écrit sur cette page. Ces informations relatent ses mauvais souvenirs et ses traumatismes. Les connaître permet au Kabbaliste d'avoir un FR + 1 pour toute interaction sociale avec la victime.

Lutins au dos de nacre, jardiniers des prairies marines

Zakaï (4) / Yesod / Eau

Une centaine de petits lutins de dix centimètres de haut s'égaille du sceau pour se cacher dans la nature environnante. Cette invocation est inefficace en milieu urbain. Selon le choix du Kabbaliste, ces lutins peuvent faire chaque tour l'une des actions suivantes :

- gêner les déplacements : -2 au déplacement
- attaquer : 1 point de dégâts physiques légers qu'aucune protection ne peut empêcher
- chanter : FR -1 pour toute action nécessitant de se concentrer.



Si j'étais une créature de Zakaï, je serais son cousin de Neptune de Walter Crane

Palmier de la dernière rosée, refuge du désert lumineux

Meborack (3) / Malkut / Eau

Un arbre immatériel pousse du sceau jusqu'à atteindre près de trois mètres de haut. Ce palmier, aux six feuilles bleutées faites de métal, semble briller en permanence d'une lueur claire. Toute personne pénétrant dans sa zone, sans l'accord du Kabbaliste, entraîne la chute bruyante de l'une des feuilles. Cette invocation est souvent utilisée comme alarme.

Porteurs des pinces écrevisses, enveloppés de la noirceur de la fontaine

Pachad (5) / Yesod / Eau

Ces créatures ressemblent à des crabes noirs, hauts sur leurs pattes et possédant deux énormes pinces rouges. Huit d'entre eux sortent du sceau et se jettent sur leur cible, qui doit être un objet manufacturé (porte, voiture, escalier, etc.) Ils s'attaquent à elle en se mettant à la cisailler en mille morceaux. Le temps de réalisation dépend de la taille : 1 minute par m^3, avec un maximum de 8 m^3.

Sombres gouverneurs des pouvoirs de pestilence

Pachad (5) / Hod / Eau

Un nuage gazeux apparaît dans le sceau et se répand dans toute la zone. Hormis le Kabbaliste, les personnes présentes sentiront une odeur immonde les prendre à la gorge. Elles devront fuir la zone au plus vite ou s'évanouir. Si elles y restent, elles doivent faire un test de Vigueur / Endurance (dont la difficulté varie) :

- Tour 1 : test facile
- Tour 2 : test normal
- Tour 3 : test difficile
- Tour 4 et suivant : évanouissement automatique

Souffleur de brumes, cor des anciennes batailles

Zakai (6) / Hod / Eau

Ce centaure, portant un cor à ses côtés, accompagnera le Kabbaliste jusqu'à ce qu'il lui désigne sa cible. Il ira sonner auprès d'elle de son instrument avant de disparaître. La victime est alors persuadée de sa supériorité et se mettra à agir de façon risquée, car trop confiante dans sa réussite. Elle ne mettra cependant pas sa vie en danger d'une manière déraisonnable.

LA VITAE MERLINI

De Saint Blaise d'après les enseignements de Merlin, latin médiéval et gallois, VIe siècle. Plus qu'une simple biographie, cet ouvrage contient les précieux enseignements de l'enchanteur, notamment ses nombreuses immersions dans les brumes du monde de Zakaï.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Esprits industrieux, Ceux qui habitent la tour aux mille langages – Terre**
- **Gardiens vêtus d'arc-en-ciel, du vaisseau à distiller le sang – Terre**
- **Vierge qui garde la source de Vie – Terre**
- **Sarment druidique, racine des tertres oubliés – Terre**

PENTACLES

ARTURUS REX, LE ROI ARTHUR COMBATTANT LE CHAPALU

Auteur inconnu, Cathédrale d'Otrante, XIIe siècle. En passant doucement les doigts sur cette ancienne mosaïque, le Kabbaliste peut découvrir l'existence de plusieurs pentacles imperceptibles autrement que par le toucher.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Chevalier Vert, le Gardien du Lac de la Forêt des Ombres – Eau**
- **Demoiselle sorcière, oracle du Doigt du ciel – Feu**
- **Sylvain silencieux, lierre de vie de la forêt des ombres – Terre**
- **Corbeaux cyclopes, témoins de la souffrance du Roi Pêcheur – Lune**

CLAVICULA SALOMONIS

Clavicula Salomonis, *collectif, dans différentes langues, du XVe au XVIIIe siècle. Ces carnets ont été rédigés par les premiers Kabbalistes voyageurs dans le but de guider leurs pairs sur les chemins de l'Agartha. De nombreuses copies sans intérêt circulent dans les mains des profanes.*

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Sarn Helen, celle qui dévoile le chemin scintillant – Tous**

Ariel, Prince libéré de l'île de l'Oubli, Pentarque de Tipheret

Tous (15) / Tipheret / Eau

Ariel a l'apparence d'un triton au visage anguleux, aux yeux et aux cheveux bleu-vert. Il porte un trident recouvert de corail et une épée attachée à la ceinture de son pagne. Le Prince est capable de réaliser de nombreuses tâches liées au Ka-eau.

- Il peut déchiffrer n'importe quelle invocation d'Eau et la graver à jamais sur un Pentacle ;
- Il peut altérer la mémoire d'une personne à volonté (faux souvenirs, amnésie, etc.) ;
- Il contrôle les marées et les rivières et peut accéder à tout ce qui s'y trouve (épaves, etc.) ;
- Il peut permettre à des personnes de respirer sous l'eau ou de marcher dessus ;
- Il est capable de transformer un liquide en un autre ou de liquéfier toute matière.

Ariel demandera un service ou un sacrifice de Ka-eau en échange de son aide.

Arbre de cristal vivant du jardin des glaces

Aresh (8) / Chesed / Eau

Un arbre de cristal translucide se met à pousser au cœur du pentacle. Le Kabbaliste peut entrer dans l'arbre ou forcer une personne à le faire, pour la durée qu'il souhaite sans subir ni inconfort ni blessure de la situation. La cible reste consciente et ne peut se libérer par ses propres moyens. Après quelques minutes, l'arbre disparaît en ne laissant qu'un faible reflet.

Ceux qui ferment la marche des esprits

Pachad (9) / Geburah / Eau

Ces créatures forment les contours flous d'une silhouette faite d'ombre. Lorsqu'elles possèdent leur victime, elles la font vieillir de cent ans. Celle-ci n'en meurt pas, mais elle subit les effets liés à cet âge : fragilité, apparence, etc. À terme, elle retrouve son apparence.

Kerubim, habitants agiles des demeures du Crépuscule

Sohar (7) / Geburah / Eau

Deux lutins, habillés de couleurs criardes, se hissent sur les épaules du Kabbaliste. Ce dernier bénéficie alors des avantages suivants pour chacun des Kerubim :

- un FR + 1 pour résoudre les actions influencées par l'Eau ;
- le droit de relancer un test impliquant une compétence influencée par l'Eau.

Cela entraîne alors la disparition du Kerubim.

Mille vers du jardin corrompu, pourriture de la connaissance

Pachad (5) / Chesed / Eau

Une pomme, infestée de vers, apparaît au centre du pentacle. Le Kabbaliste peut l'offrir à sa cible, qui est obligée de l'accepter. À son contact, celle-ci perd immédiatement et définitivement deux aptitudes liées à des compétences intellectuelles (déterminées au hasard). Le Kabbaliste peut aussi choisir la perte d'une compétence, mais cela lui en coûte un point de Ka dominant.

Poisson à jamais oublié dans les profondeurs du temps

Sohar (5) / Tipheret / Eau

Une carpe translucide se jette en dehors du pentacle pour tomber dans les mains du Kabbaliste en s'agitant. Celui-ci peut la déposer n'importe où. Au prix d'une action, le Kabbaliste sera rappelé auprès de la créature. Il ne s'agit pas d'une téléportation, le Kabbaliste effectue physiquement ce voyage retour, mais à très grande vitesse (1 km par tour) sans subir de blessures ou de désagrément. Il doit en revanche tenir compte de son environnement (contourner un immeuble ou un arbre, laisser passer les trains, etc.)

Régents des splendeurs empalées, gouverneurs du palais étincelant

Zakaï (14) / Chesed / Eau

Deux créatures vêtues d'armures baroques et de capes de velours bleues sortent du Pentacle pour encadrer leur cible. Celle-ci est alors emmenée dans les geôles du palais étincelant. La victime y est traitée avec courtoisie et ne sera libérée que lors de la prochaine Grande Conjonction. Elle réapparaît alors dans un endroit situé à 10 km du Pentacle d'invocation.

Sarn Helen, celle qui dévoile le chemin scintillant

Zakaï (15) / Chesed / Tous, un par un

L'invocation aspire le Nephilim dans un paysage épuré de collines et de prairies verdoyantes. Le soleil au zénith se met rapidement en mouvement pour laisser apparaître la lune, donnant l'impression que le temps passe très vite. Une fois habitué à ce dérèglement astronomique, le Kabbaliste distingue un cercle de pierres au sommet d'une colline où l'attend Sarn Helen. Le gardien de Zakaï est une femme aux yeux d'ambre et à la grande chevelure blonde. Sa robe rouge et or souligne ses formes généreuses. Elle attend du Kabbaliste une certaine déférence. Il doit se montrer digne de la pureté de Zakaï (Pentacle vierge de Khaïba, Narcone ou KLN). Si le Nephilim est convaincant, elle lui ouvrira un portail entre deux pierres du cercle. De là part le chemin scintillant qui mène vers Zakaï, mot désormais gravé sur le Pentacle du Kabbaliste.

Sentinelles voilées de la Chaussée d'Onyx

Meborack (12) / Geburah / Eau

Cette invocation fait apparaître les marches du palais d'Onyx et ses sentinelles, des silhouettes en robe de bure au visage caché par leur capuche. Celui qui dévoile le visage d'une sentinelle meurt sur-le-champ. Elles ont le pouvoir de ramener à la vie un humain mort depuis moins d'un mois. Elles demandent en échange un sacrifice de points de Ka-élément égal à la moitié du Ka-Soleil du défunt.

L'ARBRE D'OR (BROCÉLIANDE)

Cet arbre recouvert de feuilles d'or dissimule sur les reliefs de son écorce le plan du Val sans retour et la localisation de plusieurs arbres sur lesquels sont gravées plusieurs invocations :

- **Cygnes aux ailes d'opale, gardien du Fleuve infini – Lune**
- **Dames qui veillent sur le lac – Eau**
- **Régents des splendeurs empalées, gouverneurs du palais étincelant – Eau**
- **Filet de Cristal, Vaisseau du Fleuve Infini – Air**
- **Seigneur des courants aériens – Air**

SEFER HA ZOHAR

Sefer Ha Zohar, *Moïse de León, en araméen, XIIIe siècle. Considérée comme le texte fondateur de la Kabbale, cette étude de la Torah prend la forme de quatre exégèses avec chacune une perception différente du texte : Peshat (sens littéral), Remez (sens allégorique), Drash (méthode comparative) et Sod (sens caché).*

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Ariel, Prince libéré de l'île de l'oubli, Pentarque de Tipheret – Eau**

Sphères du désert des horreurs

Pachad (10) / Tipheret / Eau

Ces sphères gazeuses se fondent dans le corps du Kabbaliste et le transforment (ou une partie de lui) en brouillard ou en liquide. Les Sphères restent une heure dans le corps du Kabbaliste, quoi qu'il arrive. Ce dernier subit des dégâts physiques sérieux si l'ensemble du fluide ou du gaz produit n'est pas revenu en un même endroit au terme de l'invocation.

L'ALCHIMIE

LE CINABRE

Tu vois ? Je tire un premier jus de la matière et je le vide aux trois-quarts dans un ballon. Il me servira une prochaine fois. Tiens, regarde l'alambic : la matière a commencé à coaguler. Parfait. J'adjoins une nouvelle Liqueur dans le mélange, une Eau-forte, elle accélérera le processus de macération et de génération de la formule. Comme tu le vois la Voie humide est bien différente de la voie brève. *Nous extrayons peu à peu les esprits subtils qui dorment dans la matière.* Certains sont très rares et difficiles à obtenir, mais si tu les captures, tu posséderas un grand pouvoir sur le monde…

Observe la manière dont l'alambic se gorge de Ka-eau et infuse le bouillon de la matière première. Ah oui, les pierres précieuses te seront utiles pour débuter. Surtout les émeraudes… Et ne me juge pas… je n'y suis pour rien. Je suis née prisonnière de la Table d'Émeraude, je ne l'ai pas engendrée. C'est en déchiffrant les inscriptions qu'Hermès avait laissées à sa surface que j'ai pu découvrir l'Élixir de Longue Vie et percer les secrets du cinabre. Plus tard, lorsqu'il me fallut déposer avec mes Frères les secrets de l'alchimie à notre peuple, j'imaginais pour le cinabre un outil qui soit à l'image du cocon dans lequel j'avais baigné. Ainsi est né l'alambic, le vaisseau alchimique. Cet outil va te permettre de mettre au point de nombreux procédés : teintures, distillations, dissolvants, solutions, liquéfaction, bain-marie, eaux-fortes et j'en passe. Mais, crois-moi, j'y ai mis de ma personne…

C'est à toi ! Prends ce cristallisoir. *Muy Bien.* Maintenant filtre la liqueur avec et fais bien attention à ce qu'elle ne s'évapore pas ! Allez, *gadjo*, on termine : verse le tout dans la fiole. Voilà ! *Muchas gracias* : tu viens de m'aider à réaliser un *Philtre de Père Dagon*. Cette formule est une invention de John Dee. Un disciple brillant… Il avait parfaitement saisi le processus de transformation des principes de la matière.

Convaincu ? Pour te faciliter la tâche, consacre-toi à ne produire que des liqueurs d'Eau pendant ton Œuvre au Noir. Tu pourras ensuite infuser d'autres éléments lors de l'Œuvre au Blanc, mais il te faudra maîtriser quelques techniques si tu ne veux pas avoir d'accidents. Il te faudra apprendre les rajouts, la surveillance du feu et surtout bien observer la coloration de la liqueur. Et n'hésite pas non plus à te procurer une ou deux cornues pour profiter de l'alkaest. La discipline des vapeurs, inventée par mon ami Hermès, est source de grande sagesse et nos processus sont proches. Maintenant que tu vas avoir quatre outils, il serait dommage de ne pas s'offrir un athanor, non ? Mon cousin Ramon en a un très beau à vendre, c'est lui qui l'a forgé. Tu n'auras plus qu'à effectuer le rituel de lien… Tu viens le voir ?

– Esméralda initiant le Djinn Kelchas aux opérations de la Voie humide

L'ÉLIXIR DE LONGUE VIE

Le processus du Cinabre doit mener l'alchimiste à la maîtrise parfaite des techniques de l'Alambic pour générer la plus incroyable des liqueurs, celle permettant de remonter à la source du Ka. Ainsi, L'Élixir de Longue Vie serait à même de guérir de toutes ses afflictions le Pentacle du Nephilim qui le boit, y compris la blessure d'Orichalque qui l'a transformé en Déchu. Les termes associés au cinabre sont les philtres, les teintures, les distillations, dissolvants, les solutions, le bain-marie, la dissolution, la liquéfaction et les eaux-fortes. Esméralda est une Ondine, Maître du Cinabre et marraine des Bohémiens. Tout Nephilim qui souhaite apprendre des formules du troisième Cercle de la Voie humide doit suivre son enseignement.

GLORIEUX ALLIAGE : Esméralda
PROCESSUS : Cinabre
MATERIA PRIMA : Élixir de Longue Vie
VOIE ALCHIMIQUE : Voie humide
OUTIL MAJEUR : Alambic

Si j'étais une peinture, je serais *Soleil et le pot de basilic* de John White Alexander

Les gyrophares tournoyaient dans l'air, leurs faisceaux rouges balayant la vingtaine d'hommes alignés le long des baraquements de fortune et des caravanes. Jambes écartées. Mains contre le mur. Malmenés par des policiers qui n'hésitaient pas à les molester pendant les fouilles, leur faisant payer l'intervention matinale. Il avait suffi de quelques hurlements de sirène et de fumigènes pour déloger tout le monde de la place. On avait emmené les femmes et les mineurs dans les fourgonnettes pour procéder aux interrogatoires. Vol, prostitution, trafic, on trouverait bien quelque chose pour légitimer pleinement l'intervention. Mais plus que tout, l'inspecteur Grébaud espérait mettre la main sur celle qui avait défié le Temple[1] un trop grand nombre de fois : Esméralda.
Son indic le lui avait juré ses grands dieux.
« Alors parmi ces Roumains…
— Non, des Roms, avait corrigé l'inspecteur
— Ouais, enfin parmi ces Roumains, se cache celle que vous cherchez, là, la gitane : Esméralda. Vous la reconnaîtrez facilement, c'est une

Esméralda

bohémienne à l'ancienne, avec les fanfreluches et tout le tintouin. On dirait une peinture espagnole. En plus, la môme est aveugle. Autant dire qu'elle est mal barrée pour vous échapper inspecteur… »
La môme, repensa l'inspecteur, si seulement tu savais combien elle est ancienne. Grébaud, qui n'était pas vraiment le chevalier le plus prestigieux de son obédience mais d'une laborieuse ambition, avait habilement questionné le chapelain au sujet de l'Ondine. Le nom d'Esméralda était lié aux légendes fondatrices de son ordre. Le canon de l'histoire du Temple racontait que la bohémienne avait servi Tubalcaan comme esclave. Toutefois, la traîtresse s'échappa et emporta avec elle le secret de la Table d'Émeraude. Grébaud ignorait totalement ce que pouvait être la Table d'Émeraude. Ses recherches l'avaient laissé perplexe. Mais devant la mine grave affichée par les sages de son ordre lorsqu'il prononça son nom, il en conclut qu'il s'agissait certainement d'un truc important, un truc comparable au Graal. Apparemment ça avait quelque chose à voir avec l'alchimie. Car le chapelain buttait à chaque fois sur Notre-Dame de Paris.
« Il faut repérer les signatures des maçons qui l'ont érigée et suivre leur chemin. Parmi eux, se trouvaient des Adeptes… » divaguait-il.
Mais c'était là que Grébaud commençait à se perdre. Il ne comprenait pas cette irruption de Notre-Dame. Finalement c'était vrai toute cette histoire avec Quasimodo et la chèvre ? Si Hugo était un initié, cela n'augurait rien de bon : Hugo l'emmerdait.
Grébaud fut rejoint par un agent, celui-ci lui signifia que personne ne correspondait au signalement de la bohémienne et qu'elle semblait parfaitement inconnue. Le sentiment d'avoir voulu pêcher un trop gros poisson effleura alors l'inspecteur…

(1) : *Le Temple, ou Bâton, est présenté dans le* Codex du Feu.

Œuvre au Noir

Traité du Mercure

Michel Sendivogius, 1604, en latin. L'encre du focus a gardé un éclat bleuté et vif. En tourner les pages fait naître une sensation de froid.

- **Dissolvant d'Air – liqueur de Terre**
- **Dissolvant de Terre – liqueur d'Air**
- **Teinture des Surfaces miroitantes – liqueur d'Eau**

Ars Magna

De Ramon Lulle, 1292, en latin. Cet ouvrage explique comment créer une machine de connaissances, capable d'argumenter aussi bien en philosophie qu'en théologie. Elle fut utilisée par les A+C de Giordano Bruno.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Bain-marie de Mère Hydra – liqueur d'Eau**
- **Cristallisation du Prince enseveli – ambre de Terre**
- **Dissolvant d'Eau – liqueur de Feu**
- **Dissolvant de Feu – liqueur de Lune**
- **Eau-de-Vie du Métal ensommeillé – liqueur d'Eau**
- **Sublimation de l'Or potable – liqueur de Feu**

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie humide**. Elles requièrent des **liqueurs d'Eau** produites dans un **Alambic**.

Eau-forte des Esprits Ignés

Apprenti
Durée : immédiat
Portée : un foyer de 10 m de diamètre

Cette liqueur très volatile produit rapidement de la vapeur. Elle doit être distillée immédiatement et enfermée dans un flacon. L'Alchimiste ne doit pas s'inquiéter si le flacon tremblote de temps en temps : la liqueur tente de s'enfuir. Libérée, la liqueur vole vers tout foyer présent et éteint tout feu et toute source de lumière.

Liquéfaction des Atours du Souffleur

Apprenti
Durée : immédiat
Portée : une cible

Le secret de la distillation de cette liqueur se cache dans la mer peinte par l'artiste. Lorsque l'Alchimiste obtient une liqueur d'un bleu comparable, la formule est achevée. L'Alchimiste n'a qu'à projeter cette liqueur sur une cible pour que ses vêtements se décomposent et la laissent nue comme un ver. Tel est le sort que les Alchimistes réservent aux souffleurs, faussaires des sciences occultes.

Liquéfaction des Bestes Métallifères

Compagnon
Durée : 20 minutes
Portée : jusqu'à 3 cibles

L'Alchimiste doit produire une liqueur fortement chargée en propriété mercurielle. Lorsqu'il distingue son propre reflet à la surface de la liqueur, la formule est prête. Lancée sur une arme métallique, la liquéfaction la rend molle et inopérante. Une épée pointe lamentablement vers le sol. Une hache se transforme en éventail. Les balles jaillissent des pistolets sous forme de bulles de mercure et éclatent en des « plop ! » moqueurs.

Eau-forte des Murailles d'Atlantis

Apprenti
Durée : Ka-alambic minutes
Portée : 3 m³

L'Alchimiste doit prêter attention aux remous à la surface de la liqueur. Lorsque ceux-ci dessinent un labyrinthe, l'Alchimiste doit en trouver le cœur pour finaliser la formule. L'eau-forte obtenue permet de créer un mur d'eau afin de bloquer un couloir ou ralentir un projectile. Pour passer à travers, il faut réussir un test difficile de Vigueur / Endurance sous peine d'être balayé par la chute. Un projectile qui traverse le mur voit ses dégâts divisés par deux (arrondis au supérieur).

Teinture des Surfaces miroitantes

Maître
Durée : jusqu'au prochain mercredi
Portée : un vêtement

Une lente cuisson amène la matière à délivrer tout son sel, la liqueur est pleine d'une magie qu'elle redistribue au regard à la façon d'un kaléidoscope. Déversée sur un vêtement, tel un manteau, elle lui confère un pouvoir de camouflage, lui assurant un FR + 2 pour tout test d'Agilité / Discrétion.

Bain-marie de Mère Hydra

Maître
Durée : Ka-alambic mois, si le marais est suffisamment alimenté
Portée : 10 m² et au-delà

Cette formule est responsable de l'engouement de nombreux Tritons pour l'Alchimie. Elle ne vise ni plus ni moins qu'à produire un marécage portable. La liqueur est verte glauque, visqueuse et sent affreusement. Versée dans un coin de maison, une cave de préférence, la liqueur l'humidifie fortement jusqu'à le faire pourrir. Rapidement, le sol se couvre d'une couche d'eau sale, dans laquelle baignent joyeusement têtards et grenouilles, des roseaux se mettent à pousser et des coquillages s'incrustent sur les murs. Un relent de marais persistant baigne l'endroit. Si l'Alchimiste verse une liqueur tous les quinze jours, il peut entretenir son marais très longtemps. Notez que celui-ci va en gagnant du terrain au fur et à mesure de l'entretien. Ce qui peut devenir gênant pour le voisinage.

Si j'avais un trésor sous mon jardin, je serais la petite sirène de Hans Anderson peint par Edmund Dulac (© Dover Publications)

Le Livre des Douze Portes

George Ripley, 1471, en latin. Ripley aurait appartenu à une mystérieuse société secrète alchimique : la Voarchadumia. Les Douze Portes permettraient de la retrouver.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Eau-forte des Esprits Ignés – liqueur d'Eau**
- **Dissolvant d'Air – liqueur de Lune**
- **Dissolvant de Terre – liqueur d'Eau**

Histoire comique des États et Empires de la Lune

Savinien Cyrano de Bergerac, 1657, en français. L'auteur y narre de manière romanesque son périple au sein des Plans subtils. Une suite dédiée aux états du Soleil existe également.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Eau-de-vie des dépouilles de Diane – liqueur de Terre**
- **Eau-forte des Murailles d'Atlantis – liqueur d'Eau**
- **Récolte de la Rosée du Matin – liqueur d'Air**

La Chute d'Icare

Pieter Bruegel l'Ancien, 1560. La chute en elle-même n'est qu'un détail du tableau.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Liquéfaction des Atours du Souffleur – liqueur d'Eau**

ŒUVRE AU BLANC

RIPLEY'S SCROLL (N°8)

Env. 1507, mélange de vieil anglais et de latin. Ces rouleaux sont attribués de manière posthume à George Ripley. On en dénombre une vingtaine mais il doit en circuler davantage.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Dissolvant de Feu – liqueur d'Eau**

LA MONADE HIÉROGLYPHIQUE

De John Dee, 1564-1596 en langue latine, anglaise et énochéenne. Voici un ouvrage qui donne le vertige par l'ampleur de son savoir alchimique, astrologique, kabbalistique et cryptographique.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Philtre de Père Dagon – liqueur d'Eau**
- **Teintures des enclaves originelles – liqueur d'Eau**
- **Teinture des détours lacustres – liqueur de Lune**

LE CINABRE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie humide** et au cinabre. Elles requièrent des **liqueurs d'Eau** produites dans un **Alambic.**

Dissolvant de Feu

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** un sortilège, une formule ou une invocation

Le dissolvant de Feu se produit en brûlant fortement la matière, celle-ci se noircit et se racornit jusqu'à sembler calcinée dans la liqueur. L'Alchimiste doit encore augmenter la température et transmuter l'alambic pour libérer de la matière un filet bleu qui se fraie un passage dans le jus noirâtre. C'est ce ruisseau qu'il doit récolter dans son outil alchimique, car il provient de la source de toutes les sources. La liqueur efface tout sort de Feu de premier Cercle.

Dissolvant de Terre

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** un sortilège, une formule ou une invocation

La couleur verte de cette liqueur est trompeuse, de même que son parfum de fleur séchée. Elle possède effectivement le pouvoir d'annuler tout sort de Terre de premier Cercle. L'Alchimiste doit faire attention à ne pas la verser sur une plante, elle fanerait aussitôt.

Eau-de-vie du Métal ensommeillé

Apprenti / Durée : Ka-alambic heures **/ Portée :** un vêtement

L'eau-de-vie se produit en évaporant l'esprit de métal de la matière et en le récupérant patiemment sous forme de gouttes dans l'alambic. Peu à peu, l'Alchimiste obtient suffisamment de liquide pour récupérer l'eau-de-vie dans une fiole. S'il imbibe ainsi ses vêtements (pantalon, chemise, manteau), il confère à ceux-ci une protection physique et magique (Protection : 10). Les vêtements, eux, demeurent aussi légers et souples qu'à l'accoutumée.

Philtre de Père Dagon

Compagnon / Durée : Ka-alambic heures **/ Portée :** une personne

Cette formule permet, d'après John Dee, d'entrer en contact avec les ruines d'Atlantys. En réalité, quiconque boit de la liqueur se transforme en une créature monstrueuse, mi-homme mi-poisson, dotée de branchies, de nageoires le long des bras et d'écailles pour le protéger (Protection 7). Il peut nager à d'incroyables profondeurs sous la surface (1000 m) et mener une très longue exploration sans aucune pénalité. En outre, l'Alchimiste voit parfaitement en milieu aquatique.

Teintures des enclaves originelles

Maître / Durée : Ka-alambic heures **/ Portée :** une pièce par liqueur

Pour générer une telle liqueur, l'Alchimiste doit faire couler un peu de son sang dans la substance de cuisson. La liqueur s'en abreuve pour refléter ses souvenirs et les paysages qu'il a connus. Grâce à elle, l'Alchimiste peut changer le décor d'un lieu pour le remplacer par un endroit connu de lui. Cela peut être un lieu qu'il fréquenta lors d'une incarnation passée ou de nos jours. Le décor est tel que l'Alchimiste le connaît. On peut ainsi s'amuser à tromper ses adversaires et simuler leur repaire ou améliorer l'ambiance le temps d'une rencontre. Les Amoureux apprécient tout particulièrement cette formule.

L'ALKAEST

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie humide** et à l'Alkaest (cf. *Le Codex de l'Air*). Elles requièrent des **vapeurs d'Eau** produites dans une **Cornue.**

Exhalaison de la suffocation de Thétys

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** un bouquet de roses

Cette vapeur est de couleur verte. Pulvérisée sur des roses, elle les colore en émeraude. Si l'Alchimiste en fait respirer le parfum à sa victime, celle-ci doit réussir un test normal de Vigueur / Endurance ou subir les conséquences d'une mort par noyade, ses poumons se remplissant d'eau.

Esprit de la fontaine mémorielle

Compagnon / Durée : jusqu'à 7 heures **/ Portée :** un lieu

L'esprit circule dans les pouvoirs temporels de l'Eau. C'est une brume dense et humide. Par son entremise, l'Alchimiste peut raviver les souvenirs d'un intérieur, la vapeur reproduit les événements qui s'y sont déroulés jusqu'à une semaine en arrière. Il faut une heure pour remonter une journée.

L'ANDROGYNE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à l'Androgyne (cf. *Le Codex de la Terre*). Elles requièrent des **ambres d'Eau** produites dans un **Creuset.**

Noces chymiques des principes chloryques

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** 150 litres de liquide

Cette formule est révélée dans l'emblème du chevalier à la fontaine du *Splendor Solis*. L'ambre obtenu a la forme d'un œuf de couleur jaune citron. Trempé dans n'importe quel liquide (pétrole, eau croupie, etc.) contenu dans un récipient, l'ambre le rend immédiatement potable et lui donne un petit goût d'eau de source. L'Alchimiste peut se prémunir totalement des effets de tout poison par ce biais.

Congélation des royaumes aquatiques

Compagnon / Durée : Ka-creuset heures **/ Portée :** un lac, une portion de fleuve ou de rivière

Le creuset donne naissance à un ambre blanc, parcouru de veinules bleues. Son contact devient rapidement glacial. Plongé dans une grande étendue d'eau, il en solidifie la surface de manière à ce que l'Alchimiste puisse s'y déplacer sans mal. Le cours d'eau poursuit naturellement son chemin sous la surface gelée par l'ambre.

LA CHRYSOPÉE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à la Chrysopée (cf. *Le Codex du Feu*). Elles requièrent des **métaux d'Eau** produits dans une **Forge.**

Sculpture de l'Amalgame aquatique

Apprenti / Durée : Ka-forge heures **/ Portée :** 3 m³

L'Alchimiste est parvenu à isoler les substances volatiles de l'Eau et à les fixer dans un minerai bleu encore friable. S'il plonge le minerai dans l'eau, il peut la sculpter à volonté et lui donner forme. L'amalgame se solidifie peu à peu, bien qu'il reste humide en surface, jusqu'à avoir les mêmes caractéristiques que son homologue non magique (voiture, arme, etc.)

NUIT ÉTOILÉE

Vincent Van Gogh, 1889. La Moisson a l'apparence de paillettes étincelantes. Van Gogh a reproduit l'effet dans son tableau.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Moisson des Étoiles d'Argent – Poudre d'Eau**

LES DEMEURES PHILOSOPHALES

Fulcanelli, 1930, en français, l'ouvrage prétend déchiffrer l'architecture ésotérique européenne.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Décomposition des maillons corpusculaires – poudre d'Eau**
- **Séparation simple des qualités matérielles – poudre d'Air**

Calcination des faveurs de Chronos

Compagnon / Durée : permanent / **Portée :** un être vivant

Voilà un métal qu'on ne taille pas à la légère. Il enferme en lui tous les poisons de la matière maintenus en léthargie et macérant dans les essences d'Eau. L'Alchimiste le modèle en une mince feuille métallique couleur bronze qu'il doit appliquer sur sa victime en prononçant son nom. À moins de réussir un test normal de Vigueur / Endurance, la cible subit une horrible douleur et observe pendant une dizaine de minutes sa vie prochaine défiler sous ses yeux et s'enfuir. La victime vieillit d'autant d'années.

Détonation de la Pierre Bleue

Maître / Durée : un mois / **Portée :** une région

Cette formule, fruit des expérimentations de Basile Valentin, permet de façonner un métal si léger qu'il semble vouloir s'envoler. Propulsé vers le ciel, le métal gagne la stratosphère et explose en libérant une pluie battante pendant un mois. Un Plexus d'Eau apparaîtra chaque mercredi à l'avenir.

L'ESCARBOUCLE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie brève** et à l'Escarboucle (cf. *Le Codex de la Lune*). Elles requièrent des **poudres d'Eau** produites dans un **Athanor.**

Double Réduction de l'Émeraude

Apprenti / Durée : Ka-athanor heures

Portée : un être vivant ou un objet n'excédant pas 500 kg

La formule peut être découverte dans une allégorie de l'ivresse de Noé. En la réalisant, l'Alchimiste décompose sa matière en poudre aux tons mouvants, tirant du bleu au vert émeraude. Si l'on projette la poudre sur un être humain, celui-ci rétrécit jusqu'à voir sa taille divisée par deux, à moins de réussir un test normal de Ka-Soleil. Il est possible qu'il cède à la panique durant les heures qui viennent. La Double Réduction permet également de réduire la taille et le poids des objets. Ce qui peut se révéler pratique en cas de voyage.

Moisson des Étoiles d'Argent

Compagnon / Durée : Ka-athanor minutes / **Portée :** 10 m²

Jetée en l'air, elle redescend en une pluie d'argent qui ne manque pas de faire retomber en enfance les personnes l'observant. Celles-ci, un sourire niais sur les lèvres, tendent leurs mains pour attraper des étincelles, littéralement émerveillées, fascinées, hypnotisées.

Décomposition des maillons corpusculaires

Maître / Durée : définitif / **Portée :** jusqu'à la taille d'une maison d'un étage

Cette poudre est grise comme de la poussière et son contact est humide. Amassée en tas et soufflée sur un objet ou un bâtiment, la Décomposition se répand dans ses moindres espaces et interstices, si minimes soient-ils. Une maison s'écroule aussitôt, une voiture se froisse, une machine vomit ses boulons, un stylo-plume crache de l'encre, etc.

SECRETS

Cette section réunit des fragments de mémoires ou d'intrigues du monde occulte contemporain.

L'un d'entre eux concerne votre Nephilim, mais lequel ?
Les Arcanes Majeurs présentés ici ont des Princes Hydrim.

ADEPTE DES MENSONGES

Projet *Pharmakos*

Le 3 mai 2015

Cher Jorge,

Après l'échec du projet *Genesis*, je tiens à vous informer des progrès du projet *Pharmakos*. Nous sommes enfin parvenus à isoler le gène mutable. D'après nos résultats, la différence de séquençage d'ADN provient d'un allèle qui affecte les cellules germinales. Autrement dit, l'hypothèse selon laquelle la mutation de ce gène serait héréditaire est valide.

Notre objectif, aujourd'hui, est d'effectuer la transgénèse sur un apprenti volontaire. Un membre de l'équipe de recherche s'est déjà désigné. Il s'agit d'une étudiante en biotechnologie nommée Déborah B. Conformément aux aveux de l'Immortel, si nous parvenons à transférer le gène, qu'il qualifie de « variation Prométhée », alors nous serons capables de les surpasser et de transformer fondamentalement l'humanité. Les Nephilim seront incapables de s'incarner et disparaîtront complètement.

Nous sommes arrivés à un stade de développement de l'évolution où l'homme peut contrôler sa propre évolution. Les Nephilim sont à l'évidence sur leur fin. Si nous réussissons dans notre entreprise, alors nous aurons créé l'homme parfait. Dans l'avenir, les Nephilim seront perçus par nos enfants comme nous percevons aujourd'hui l'Homme de Néandertal : une sorte de cousin éloigné que l'on a oublié, pour lequel on éprouve une vague compassion, et dont l'espèce s'est éteinte, car il n'a pas été capable de s'adapter.

La Rose est sans pourquoi.

Cordialement,

Arnaud Chareine, Directeur général et scientifique

– Extrait de la correspondance entre Jorge Santas et Arnaud Chareine

Atout :

Votre Nephilim connaît bien les R+C et leurs Mensonges (voir plus loin), mais pour quelle raison ? A-t-il été l'un des leurs par le passé ? Collabore-t-il avec certains d'entre eux de nos jours ? A-t-il une dette envers un membre de cet Arcane mineur ? À vous d'en décider. Votre personnage est Maître en Arcane mineur : Coupe.

ADOPTÉ DU PENDU

L'Ombre volontaire est un sacrifice qui oblige à nous dépouiller de notre condition d'être magique. Mais cette mise à nu est également une chance.

J'ai eu l'occasion de visiter les Jardins de Prométhée, sur la pointe sud de l'Île de Madagascar, où les Champs magiques se sont mêlés pour former un paysage sublime et hors du temps. Là-bas, j'ai eu la chance de rencontrer Azare, le Prince originel que l'on croyait disparu, et à qui Prométhée aurait transmis le gène responsable de la mise en Ombre. Je me souviens d'une phrase en particulier, lorsque je m'entretenais avec Azare sur la plage de l'île rouge : « L'Ombre est comme l'aurore, car elle est le commencement de l'Agartha. » Mon simulacre, malheureusement, semble désormais perdre la raison, comme disent les humains. Donc je me tais, j'observe, et surtout, j'écoute…

– Témoignage d'un Adopté du Pendu

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté du Pendu. Il a choisi de vivre comme le simulacre dans lequel il s'est incarné, en Ombre volontaire. Il connaît les signes de reconnaissance de l'Arcane Majeur. À l'aide de la vision-Ka, il reconnaît immédiatement un de ses Adoptés et tout moyen d'accès vers les Gibets, les lieux d'habitation de leur simulacre. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Pendu.

En cours de jeu, vous interprétez le simulacre de votre personnage la plupart du temps. Vous seul décidez quand vous interprétez votre Nephilim pour le sauver d'un mauvais pas, par exemple.

ADOPTÉ DE L'AMOUREUX

Sisyphe est parti et nul ne sait où. On dit qu'il s'est enfui dans un Akasha, ou plutôt, qu'il s'y est égaré. Notre Prince, le Prince de l'Arcane, a donc disparu. L'Arcane est sans tête, décapité, sans direction et sans chef.

Je ne comprends pas la quête de Sisyphe. Il nous a délaissés. Sommes-nous encore des Adoptés ? Parfois j'en doute. Car je me sens orphelin. Sisyphe était animé par une quête d'absolu. Certes. Mais il était aussi en charge de l'Arcane.

À présent, l'organisation est déchirée entre les Orthodoxes, aussi appelés les Justes, et les Apostats que l'on nomme parfois les Mythologues. Tandis que les premiers sont nostalgiques d'un passé glorieux, les seconds souhaitent créer des Akasha mythiques grâce à l'Odyssée qui permettrait de transformer une Cour d'Amor en Akasha. C'est une lutte sans merci et sans fin.

Sisyphe a-t-il trouvé l'Olympe au cours de sa quête ? Je le lui souhaite. Sa demeure en Grèce ressemble aujourd'hui à un taudis. Certains Adoptés rôdent parfois autour de son palais abandonné comme les fidèles aveugles d'un culte sur le déclin. Ils espèrent le retour de leur héraut.

Parfois secrètement, j'en ai honte, mais je souhaite que Sisyphe soit mort. Je souhaite qu'il se soit écrasé, lui et sa nef d'argent et de cristal, dans un Akasha une bonne fois pour toutes. Chaos, dissensions, faux espoirs, voilà le legs de Sisyphe !

– Lettre anonyme retrouvée dans une bouteille sur la plage du Lido à Venise

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de l'Amoureux. Il a choisi de vivre à la manière d'une époque passée, dans un Akasha la plupart du temps. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Amoureux et a accès aux mystérieuses Cours d'Amor, les Demeures philosophales d'Amoureux dissimulées dans les Plans subtils.

ADOPTÉ DE LA ROUE DE FORTUNE

La Grande Immanence Stellaire est une aberration pure et simple. Pourquoi vouloir disséquer et projeter le Ka du Prince de l'Arcane – en l'occurrence moi-même ! –, vers une comète sous prétexte que cela constituera un être nouveau et assurera la stabilité de l'Arcane ? Mais dans quel siècle vit-on ? Cette tradition est ridicule et sans fondement. Mais qu'on me donne seulement les preuves de succès de cette « Immanence stellaire » ! Je ne conteste pas les calculs de nos savants de l'observatoire du Mont-Mégantic au Canada. Mais aucune donnée ne permet de justifier une telle expérience. Rien ! Nous sommes dans le domaine de la superstition et non de la sapience ! C'est le comble pour un Arcane aussi savant que le nôtre !

Si ce n'était que ça. Je peux comprendre, à la limite, les prérogatives et les conventions de l'Arcane qui font partie, d'une certaine manière, du folklore et des traditions. Mais il y a plus grave. Ce que je pensais n'être qu'une vieille coutume poussiéreuse dissimule en réalité une véritable conspiration au sein de l'Arcane.

J'ai récemment fait mine d'accepter de participer à l'expérience en échange de la capture de deux traîtres qui travaillent pour Entée d'Orion, le « Prince invisible ». Je comprends désormais ce qui se trame réellement. Après enquête, il apparaît que Galilée lui-même, le dernier Prince de l'Arcane avant moi donc, n'a jamais respecté la tradition de l'Immanence stellaire ! Il a en fait été transporté sur la Lune !

Le projet d'Entée d'Orion – car il s'agit de cela – est à terme de faire voyager tous les Adoptés de la Roue de Fortune vers cet astre ! C'est une situation qui me dépasse. Hum… Je dois retrouver Entée d'Orion. Qui peut bien m'aider ?

– Monologue de Méropée concernant son destin perçu dans les champs magiques

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de la Roue de Fortune. Il voue son existence à l'étude des champs magiques, des cycles des planètes et des éthers, notamment grâce à la vision-Ka. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Roue de Fortune et a accès aux Observatoires, les Demeures philosophales dédiées à l'étude des champs magiques de la Roue de Fortune.

ADOPTÉ DE L'ÉTOILE

J'étais un illuminé qui consacrait son temps à l'étude des éthers, des champs magiques et de l'Iz, ce courant d'énergie élémentaire qui parcourt l'univers, pour découvrir l'Agartha. Mon regard était alors constamment tourné vers le ciel comme Thalès qui, selon l'anecdote célèbre, tomba dans un puits et provoqua les rires de la servante de Thrace.

Ma rencontre avec la Princesse Ino, dans le Vercors, fut une révélation. Je me souviens encore des scintillements multicolores sur la surface de l'eau dans les gorges d'Omblèze. On aurait dit un miroir liquide réfléchissant l'infini du ciel étoilé. L'Ondine, en état de Narcose volontaire, surveillait les signes d'activité du *cosmos*.

Depuis, j'en ai la certitude : un jour nous quitterons la Terre et nous organiserons l'Exode Sidéral. Nous construirons la nef qui nous fera voyager au-delà pour retrouver nos origines. Et peut-être parviendrons-nous à dévoiler le mystère des Voors, ces êtres cosmiques dont nous sommes les descendants.

– Extrait des confessions d'un Adopté de l'Étoile

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de l'Étoile. Il a admis avant bien d'autres Nephilim qu'il n'est pas né des champs magiques de la Terre, mais des éthers de l'univers. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Étoile et a accès aux Champs d'Étoiles, les Demeures philosophales dédiées aux mythes de l'existence des extraterrestres.

ROSE + CROIX

De tous les adversaires, les Rose+Croix, ou R+C, sont les plus dangereux,
car ils savent échapper à la vigilance des autres acteurs du monde occulte
et qu'ils aspirent, non sans y parvenir pour les plus initiés, à devenir les égaux des Nephilim.

APPRENTI

Dépêche :

Le Dr. Flemenska, prix Nobel de médecine et professeur émérite en de nombreuses universités dont Harvard et Cambridge, vient d'établir une clinique privée de soins et de recherche neurologique dans la banlieue de Dublin. Ses déclarations fracassantes sur le « potentiel cognitif humain » et ses recherches en parapsychologie ont contribué à lui aliéner une partie de la communauté scientifique internationale. Toutefois, beaucoup de personnalités peuvent d'ores et déjà témoigner de l'efficacité de ses méthodes et de ses traitements.

« Je commençai à me renseigner davantage sur ces R+C et toutes les sectes se réclamant de la mystique rosicrucienne.

Les témoignages concordaient pour faire remonter l'apparition des R+C sur la scène occulte à 1614, avec l'ouvrage qui révéla leur existence et celle de leur fondateur, Christian Rozencreutz. De nombreux opuscules confirmèrent cette rumeur dans les années qui suivirent et dévoilèrent les noms de certains d'entre eux : Paracelse, Agrippa, Cagliostro, Maier, Dante, et même Descartes.

La deuxième grande percée des mouvements rosicruciens date de la fin du XIXe siècle, avec la Golden Dawn, Aleister Crowley et toute la vague occultiste de ces années dont Huysmans avait si bien réussi à rendre l'esprit décadent et délétère. De ces mouvements naquirent de nombreuses chapelles rosicruciennes : l'AMORC, la Rose-Croix d'Or, la Societas Rosicruciana in Anglia, la Rose-Croix de Haarlem et toutes les sectes théosophiques.

Mais cette poussée rosicrucienne n'est pas éteinte : elle semble s'être greffée sur tous les mouvements dits « New Age » qu'a pu voir fleurir notre XXe siècle et notamment les sociétés d'études parapsychologiques, les cercles spirites et les nombreux instituts liés à l'étude du cerveau et des capacités humaines. Hypnose, expériences de privations sensorielles, prises de drogues – et notamment de LSD –, rebirth, méditation, pratique des arts martiaux et des philosophies extrême-orientales… La liste est longue.

Cette floraison est touffue mais elle s'articule autour de la croyance en un Homme nouveau aux capacités sans limites. Elle se structure également autour d'un langage et d'une esthétique saturés de symboles : carrés magiques, pentacles, scènes alchimiques, figures grotesques, symboles astrologiques, cartes du ciel, formules incantatoires, alphabets mystiques… Ce langage symbolique tient davantage du capharnaüm que de la linguistique. Et pourtant…

Et pourtant, demeurait l'intuition que ces excès, cette profusion, ce vertige baroque n'étaient que des illusions, des mensonges servant à dissimuler des vérités, ou une Vérité.

Mon esprit s'égarait dans ce dédale digne des labyrinthes d'Escher. »

– Extrait des brouillons du célèbre écrivain contemporain, U. E.

COMPAGNON

➤ Dépêche :

Le professeur Giorgio Polludaio et son équipe de recherche en bio-ingénierie de l'université de Milan sont mis en examen pour présomption de clonage humain et détournement de bien public par le juge d'instruction Armando Falco. Bien qu'elles semblent accablantes, les preuves d'un quelconque clonage humain restent encore sous le sceau du secret, bien que le doyen de l'université ait qualifié les agissements du professeur Polludaio de « proprement monstrueux ».

Cher Maître Falco,

Je fais partie des Immortels que vous conspuez et pourchassez. Je vous écris toutefois pour vous mettre en garde contre un ennemi qui rôde non loin de vous et que vous refusez de voir : je parle ici des R+C.

Comme vous le voyez, je suis bien renseigné : les morts sont mes amis et leur langue se délie assez facilement pour qui sait les respecter.

Vous pensez que les R+C sont de gentils illuminés cherchant à découvrir le secret de la télékinésie et de la jeunesse éternelle. Vous avez tort. Les R+C ont mis en place un piège mondial visant à créer l'Homme universel, une entité cosmique et divine composée de l'ensemble des esprits de l'humanité, au mépris de tout respect de l'individualité.

Jusqu'à présent, et comme beaucoup d'autres, vous avez refusé de tomber les masques et vous vous êtes fait manipuler, comme ont été manipulés nombre d'Immortels et de Templiers avant vous.

Aujourd'hui, je vous offre la clé qui vous permettra de passer de l'autre côté du miroir. J'espère que vous saurez vous en saisir.

- Un allié de l'ombre.

MAÎTRE

➤ Dépêche :

Cette nuit, à Berlin, tous les membres du conseil d'administration de la société privée de sécurité DefKorps ont été retrouvés assassinés dans ses locaux berlinois. Les équipes de la sécurité assurent n'avoir retrouvé aucune trace d'effraction ou d'infiltration. Le plus étrange reste le témoignage du secrétaire de séance, parti refaire du café, qui affirme avoir entrevu une silhouette sortir de l'ombre et ne tirer qu'un coup de revolver. Les équipes médicales le disent encore « en état de choc ». On dénombre quatorze victimes.

Dernier rapport du Chevalier Sofian Ibn Walid de l'Ordre des Assassins trouvé dans un drone messager enterré dans les sables libyens.

Nous sommes toujours dans notre base souterraine de Libye et nous avons fini d'interroger le Sujet 3. Je vous transmets ce que nous avons appris avant que ses Frères ne viennent le chercher ou plutôt qu'ils viennent chercher son pendentif. Nous nous préparons au combat afin de mourir dans l'honneur. Lorsque vous lirez ce message, notre destin sera scellé. Mais ce rapport qui vient clore notre opération est déjà une victoire.

Le Sujet 3 est bien un R+C : il fait partie de la Branche dite « invisible ». En réalité, il s'agit plutôt d'un compagnonnage mystique de guerriers-assassins. Le Temple a déjà rencontré ces tueurs légendaires : ils sont connus sous les noms de Frères Sombres, Capes fuligineuses, Chevaliers d'obsidienne, Sombres-Dragons et Soleils noirs dans nos archives. La génération née avec la Révélation se nomme désormais Pélicans.

Nos interrogatoires nous ont permis de confirmer certaines informations.

Le fondateur de la R+C se nomme bien Ram. Contrairement à ce que nous pensions, il est né avant la Chute d'une étrange expérience menée par les Immortels sur des humains. Lors de la Chute, ses Éléments auraient donné naissance aux Supérieurs Invisibles, les quatre Branches de la Croix, et à l'Eth, une créature de Lune noire, les épines de la Rose.

D'après ce que nous avons compris, Ram est à Shambhala, ou plus précisément, il est en quelque sorte Shambhala car c'est son Ka-Soleil qui est le terreau spirituel servant de fondation à la cité solaire. Nous pouvons également confirmer que celle-ci se trouve dans l'Himalaya. Notre rapport doit être, par conséquent, envoyé d'urgence à la commanderie implantée au Tibet.

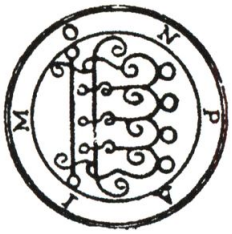
Enfin, nous savons désormais que les Pélicans ont un rôle à jouer dans les Parousies des R+C : ils doivent permettre l'incarnation de l'Eth, l'être sombre destiné à lutter contre Ram, à le tuer et à détruire son enveloppe charnelle. Il atteindra ainsi le stade ultime de l'évolution, l'Égrégore, l'illumination suprême, l'aboutissement de l'éveil de l'humanité, la création de l'Homme universel.

Notre première ligne de défense a été pulvérisée. Il est temps pour moi de clore ce rapport.

Gloire aux Assassins

Gloire au Temple

Et qu'Allah nous protège.



TEKHNÈS

« Et voici les signes qui accompagneront ceux qui auront cru : en mon nom ils chasseront les démons, ils parleront en langues nouvelles, ils saisiront des serpents, et s'ils boivent quelque poison mortel, il ne leur fera pas de mal ; ils imposeront les mains aux infirmes, et ceux-ci seront guéris. »

– Évangile selon Marc

Les Tekhnès sont des pratiques initiatiques nées des études méditatives du symbolisme de la Croix et de la Rose entremêlées. Cette Science occulte du Ka-Soleil s'apparente à la Magie des Nephilim, bien que ces pratiquants ne s'expriment pas en énochéen mais dans un méta-langage s'apparentant à la glossolalie. Leur niveau d'initiation détermine leur niveau de cette Science occulte, ainsi que les usages qui en découlent.

- *Les **Apprentis** sont en mesure de percevoir au-delà du champ habituel de ce que permettent normalement les compétences de la fiche de simulacre.*
- *Les **Compagnons** sont en mesure de se livrer à des manipulations extraordinaires avec les compétences.*
- *Les **Maîtres** sont en mesure de maîtriser le Ka-Soleil au point de pouvoir le transformer pour qu'il alimente des artefacts appelés constructs, de créer et de détruire le Ka-Soleil dans toute forme de vie – et dans ce qui reste d'un défunt pour les membres de la branche invisible des Pélicans. Ces R+C créent des constructs pour les membres les moins initiés de leur Arcane mineur, ainsi que pour des profanes qu'ils souhaitent influencer durablement.*

En d'autres termes, un R+C perçoit, manipule... comme n'importe quel Mage, mais son Ka est évidemment le Ka-Soleil, et sa table analogique n'est autre que la somme des aptitudes dont il dispose. Il ne peut pas modifier les paramètres de son sort en ayant recours à des mots qu'il croit investis d'un pouvoir ou des objets rituels (signes des mains, objets rituels, etc.) Pour autant, cette magie est ritualisée. Ses « sortilèges » ne sont jamais improvisés. Ils sont créés au cours de longs mois de méditation, souvent dans des Plans subtils où le temps ne s'écoule pas à la même vitesse que sur Terre, pour devenir des sorts formalisés : les Tekhnès. Ces techniques varient d'une branche à l'autre.

- *Les **R+C de l'Esprit** privilégient les Tekhnès s'intéressant à la mémoire, au sens et à la psyché.*
- *Les **R+C du Corps** étudient les possibilités que la nature a offertes à la faune et la flore (jeunesse, vieillesse, caméléon, poison, odeur, chimie...).*
- *Les **R+C de l'Espace** étudient l'univers et ses lois, ainsi que les énergies et la matière, et surtout, ils ne font pas de distinguo entre le physique et le magique.*
- *Les **R+C du Temps** contemplent toutes les manifestations de l'écoulement du temps (origine, entropie, prédiction, possible, virtuel, astral, etc.)*
- *Les **Pélicans** sont des tueurs qui peuvent maîtriser aussi bien le Ka-Soleil que le Ka-Lune Noire. Les autres branches n'ont pas de secrets pour eux.*

Ces pouvoirs connaissent tout de même une limite : les Tekhnès cessent en l'absence du R+C.

LE GRAAL

Le Graal est un mythe qui nourrit les rêves des poètes et les fantasmes des puissants. La tradition lui assigne de nombreuses formes : chaudron, pierre tombée du ciel ou des étoiles, écuelle, calice... Ses innombrables interprétations nourrissent depuis des siècles les étals des libraires. Pourtant, les Nephilim savent que le Graal n'est pas qu'un mythe.

Selon l'Histoire invisible et conformément au mythe chrétien, il est apparu pour la première fois lors de l'Incident Jésus. Après la Cène, celui-ci demanda à Arimathéos, un Faërim, de recueillir les restes de son essence après la mort de son simulacre. Ainsi fût-il : après la mort de Jésus, Arimathéos s'acquitta de sa mission avec l'aide d'un Adopté de la Tempérance, un certain Nicodème, et créa ce que l'on allait appeler le Graal. Puis Arimathéos quitta Jérusalem, accompagné de quelques fidèles comme Marie Madeleine et Lazare. Son errance ne prit fin que lorsqu'il parvint sur l'île de Glastonbury : beaucoup de versions du mythe prétendent qu'il y aurait caché le Graal, mais nul ne l'a jamais découvert.

À l'époque des Arthuriades, le Graal est devenu un objet de quête pour les chevaliers, humains comme immortels. Les nombreuses versions poétiques du mythe sont là pour attester de sa puissance dans les esprits d'alors et de l'espoir insensé qui était né. Certains Nephilim éveillés à cette époque racontent même que Galaad, le Chevalier Parfait, aurait eu une révélation qui lui aurait permis de contempler le Graal.

Cet objet de désir a également fédéré humains et Nephilim lors de l'hérésie cathare menée par le Prince du Bateleur. Pourtant, ce projet avorta devant l'intervention du Bâton, obnubilé par la recherche de la relique et farouchement opposé à l'universalisme des Cathares.

Enfin, la quête du Graal attira une nouvelle fois l'attention du monde occulte lors de la seconde guerre mondiale. Le IIIe Reich chercha à étendre sa domination sur le monde occulte, en tentant notamment de retrouver le Graal. Il mobilisa pour cela les ressources de ses armées et arracha de nombreuses informations aux vaincus, mais en vain.

Le Graal demeura un mystère.

Pourtant, de nombreux indices existent au XXIe siècle.

- La rencontre du Roi Pêcheur, d'Ahsavérus et de Marie Madeleine constitue un indice en soi : chacun incarne l'une des vertus que doit posséder le quêteur du Graal.
- Une mission archéologique a retrouvé, dans des ruines du Proche-Orient avalées par les sables, des tablettes métalliques écrites en cunéiforme. Ces tablettes, outre leur dialecte mal identifié et leur matière inusitée, attirent la curiosité des chercheurs car les linguistes qui ont tenté de les traduire affirment qu'elles feraient mention d'un « graal ».
- L'île de Glastonbury abrite un Nexus d'une puissance rare, nommé l'Île tournoyante. Il est possible de s'y rendre, comme l'a fait Arimathéos, mais contrairement à ce dernier, le quêteur ne trouvera pas Karbonek, la citadelle où il déposa le Graal.
- Le musée de Cluny abrite dans ses archives une tapisserie narrant l'histoire de Galaad, le Chevalier Parfait. Celle-ci montre explicitement que sa quête s'est effectuée en trois étapes : la compassion, la souffrance et l'errance.
- À quelques kilomètres de Montségur, camouflée par la végétation, à flanc de colline, se trouve une stèle sculptée à la mémoire des Cathares. Remarquable par ses gravures magiques, discernables en vision-Ka et lisibles grâce à la Magie, cette pierre commémorative ciselée par le Prince du Bateleur lui-même rappelle l'importance de l'union des hommes et des Nephilim, ainsi que le rôle fédérateur de la quête du Graal.
- Il existe de nombreux Akasha se rapportant à la légende arthurienne. L'un d'entre eux est une reconstitution qui se veut la plus véridique possible de l'époque des Arthuriades. Il est ardemment parcouru par une poignée de Nephilim nostalgiques du passé qui tentent de revivre leur rêve arthurien d'alors et constituent des témoins intarissables sur l'époque et sur ses acteurs.
- Les archives de la *Wehrmacht* abritent les travaux d'un obscur officier chargé, lors de la seconde guerre mondiale, de coordonner et de compiler les informations des différents réseaux de renseignement allemands sur la quête du Graal.

CODEX DE LA TERRE

Faerim

Voir le monde dans un grain de sable
Le ciel dans une fleur sauvage
Tenir l'infini dans la paume de ta main
L'éternité dans l'heure qui vient.

– William Blake

FAËRIM

Éveil

Le printemps porte dans la nuit les odeurs des herbes coupées et des fleurs à peine écloses, parfum de renouveau et d'espoir, parfum d'avenir…

Entourée de mes animaux bien-aimés et des objets que j'aime et qui me ressemblent – fauteuil de cuir, plantes exubérantes, table de bois brut sur laquelle repose une reproduction du Baiser de Camille Claudel –, réchauffée par le feu qui crépite dans la cheminée, je pense à toi, mon petit, mon dragon, ma chair… Je n'ai jamais connu cette situation par le passé, j'ignorais même que cela fût possible, et pourtant me voici porteuse malgré moi d'une vie nouvelle. C'est la première fois qu'une telle situation advient, depuis que je progresse de renaissance en réincarnation, de simulacre en métamorphose. Quelle influence ma présence aura-t-elle sur toi ? Je sens, je sais, que tu m'écoutes, attentif, et me comprends.

Écoute mes leçons, absorbe ma sapience. Tout comme l'enfant que je suis devenue tente de retrouver ce qu'il fut, si libre et puissant, si spontanément lié à tout, souviens-toi de ce que tu es appelé à devenir.

Tout est sensible. Autour de nous, tout sent, respire, vit, meurt. Même ce que tu ne saurais percevoir avec tes sens trop étroits, tu peux le deviner. Les pierres parlent au vent, le vent murmure à l'oreille des arbres, les feuilles bruissent en confidence aux oiseaux, leurs ailes bourdonnent auprès des abîmes… Ce mystère est plus palpable dans certains endroits, comme ici à Brocéliande, mais partout la Terre est vivante et majestueuse, et communique, et tressaille : tsunamis vengeurs, tremblements de terre dévastateurs, séismes prophétiques…

La diversité du monde s'y abrite : gargouilles de pierre, dryades timides, satyres charnels, gnomes facétieux, elfes sauvages, leprechauns, nains, titans, autochtones… Nous sommes là, même si vous l'ignorez, si proches et différents de vos légendes. Comme Antée tire sa force du sol, prends toi aussi conscience que la Terre est ta véritable mère. La chair fait corps avec la pierre, avec le bois, avec l'autre.

Goûte, sens, touche, vois, communique. Apprends et absorbe, mais concentre-toi sur l'essence des choses : abreuve-toi à l'eau la plus pure, savoure le pain nourrissant, et ce faisant tu absorberas le vent qui a enfoui le grain de blé, l'eau qui l'a fécondé, la lune qui l'a fait croître, le feu qui l'a mûri et la terre qui englobe tout.

Tout n'est qu'un. Un geste contient tous les gestes, une transformation toutes les métamorphoses. De la même manière que je pétris la glaise rouge et collante pour, non pas créer, mais révéler la forme qui existe déjà en son sein, de la même manière nous révélons notre véritable être à rebours. Appelé « métamorphe » par les nôtres, il peut prendre indifféremment l'apparence d'une peau de rocaille, de bois précieux, de fourrure soyeuse ou de mille et une autres formes. De la même manière, tu es en train de devenir ce que tu es.

Lorsque tu naîtras, j'aurai avancé dans ma métamorphose. Peut-être deviendrai-je le berceau de ma propre naissance ? Ou alors, peau d'écorce, chevelure de feuillage, odeur de sous-bois, je me confondrai peu à peu avec la sylve antique, avant de disparaître un jour sous les frondaisons dorées, dans le souffle des herbes coupées et des fleurs odorantes du printemps.

Métamorphes

peau rugueuse

pilosité fournie

main de bois

oreilles pointues

Si vous jouez un **Faërim**, vous devez définir les métamorphoses que votre Nephilim impose à ses simulacres.
Voici une liste de propositions pour vous aider.

VISAGE : *cornes, cheveux de feuillage, pilosité fournie, oreilles pointues, oreilles effilées...*
MAINS : *poilues, de bois, noueuses, griffues...*
ODEUR : *humus, feu de cheminée, épicée, musquée...*
VOIX : *caverneuse, bruissante, rocailleuse, grondante, profonde...*
PEAU : *écorce, minérale, végétale, chitineuse, rugueuse...*

Vous pouvez vous inspirer de la mythologie et des contes populaires, voici quelques exemples :
Satyre, Sphynx, Elfe, Dactyle, Mandragore, Nymphe ...

Archéologue

Ka-Soleil : 4
Proches : 15
Richesse : 16

Irène **LARTIGUE**

En poste à l'université de Tours, spécialisée dans l'architecture des corps de fermes médiévaux, Irène passe la plus grande partie de son temps à la campagne. Elle s'engage auprès des mairies et des conseils généraux pour valoriser le patrimoine culturel rural, organisant les fouilles pour mettre à jour des trésors simples et humbles.

Agilité : 15 / **Présence :** 14
Vigueur : 15 / **Puissance :** 12
Intellect : 19

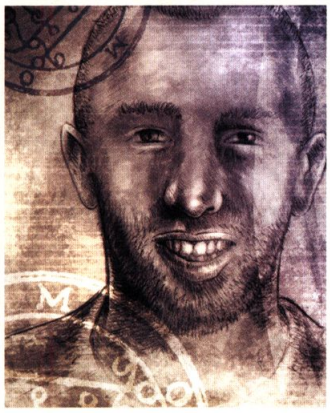
COMPÉTENCES :
Artisanat & Savoir-Faire (datation)
Biologie / Médecine
Fouille
Histoire (histoire médiévale)
Linguistique (latin, italien)
Usages (recherche, CNRS)
POSSESSIONS : une maison en Touraine, un appareil photo numérique haut de gamme, des instruments de fouille, un Scénic et une douzaine d'ouvrages publiés inconnus du grand public.

Éleveur de moutons

Ka-Soleil : 4
Proches : 10
Richesse : 16

Patrice **MONTECARNO**

Né de parents anarchistes, ancien militant à la LCR, Patrice a finalement décidé de vivre en autarcie après avoir gagné à un jeu de grattage. Parti au fin fond du Limousin, il a fait construire une ferme autonome qui recycle son eau, produit son électricité par des panneaux solaires et cultive ses propres produits. Il s'appuie sur l'offre saisonnière pour faire correctement tourner sa production.



Agilité : 13 / **Présence :** 13
Vigueur : 18 / **Puissance :** 16
Intellect : 15

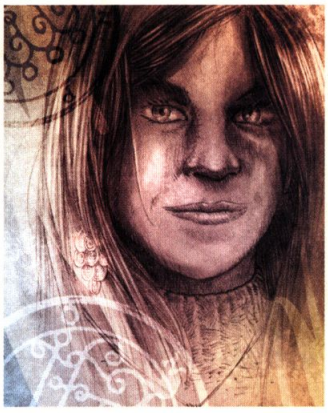
COMPÉTENCES :
Architecture
Artisanat & Savoir-Faire (éco-construction)
Combat à Mains nues
Botanique / Zoologie (ovins)
Discrétion
Dissimulation (se cacher)
Géographie (agriculture)
Usages (alter mondialisme)
POSSESSIONS : une ferme bio, une fourgonnette, un tracteur, un élevage de moutons, des plantations, des chiens et des essais politiques.

Médecin humanitaire

Ka-Soleil : 5
Proches : 12
Richesse : 14

Samia **LARIBI**

La vocation de Samia a été particulièrement marquée par les *french doctors* et les conditions de vie qu'ont connus ses parents. Pleinement investie dans une ONG d'assistance humanitaire, Samia dispense ses soins au Caire, au Togo, en Bolivie ou bien encore dans un dispensaire de Lyon. Lorsqu'elle n'est pas en mission, Samia demeure une vraie *wonder woman*, adepte du saut à l'élastique.



Agilité : 14 / **Présence :** 17
Vigueur : 17 / **Puissance :** 12
Intellect : 15

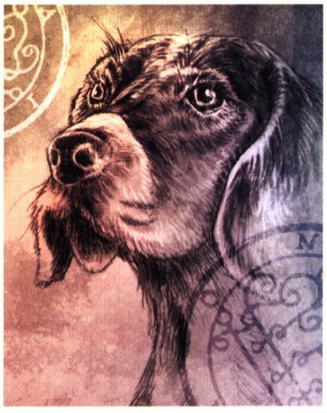
COMPÉTENCES :
Biologie / Médecine
Corruption (bakchich)
Empathie
Linguistique (arabe, anglais, espagnol)
Premiers soins
Survie
POSSESSIONS : un T2 à Lyon, une mobylette, des carnets de missions, du matériel médical et pharmaceutique, un grigri porte-bonheur.

Chien

Ka-Soleil : 3
Proches : 0 / 12
(son jeune maître, 8 ans)
Richesse : 0

Woofy

Abandonné par ses maîtres sur la nationale au départ des vacances, Woofy cherche à regagner sa maison depuis deux semaines maintenant. Il vit des poubelles et se cache dans les zones industrielles avant de traverser les villes de nuit. Il ne désespère pas de retrouver sa maison et le fils de ses maîtres qui, lui, doit être très inquiet de l'avoir perdu…



Agilité : 13 / **Présence :** 14
Vigueur : 20 / **Puissance :** 16
Intellect : 12

COMPÉTENCES :
Athlétisme (course)
Combat à Mains nues (morsure)
Discrétion
Endurance
Esquive
Orientation
Pistage (odorat)
Survie (poubelles)
POSSESSIONS : un collier à son nom dont le numéro de téléphone a été buriné pour la SPA.

La Terre affecte les capacités de résistance des humains : leur endurance, mais aussi leur aptitude à faire face au climat, à la douleur et à toute séquelle.
Elle les rend plus robustes et affûte leurs instincts primaires.
La Terre est donc synonyme de vitalité et de dépassement.
C'est l'élément des soigneurs, des naturalistes, des sauvages et des survivants.
Les Faërim bénéficient d'un facteur de réussite supplémentaire pour les compétences suivantes.

⅄ **Architecture** permet d'élaborer ou de comprendre des plans de bâtiments, de trouver des passages dérobés ou des indices quant à des alcôves dissimulées. Cette compétence est en outre utilisée par les Synarques pour conférer des propriétés étonnantes à certaines structures (passage indétectable, altération de la gravité, espace absent des trois dimensions perceptibles par l'homme, etc.)
Aptitudes : un style architectural, un type de construction, etc.

⅄ **Armes contondantes** permet d'utiliser les armes de contact et des armes improvisées pour porter des coups.
Aptitudes : la *matraque*, le *bokken*, les *bâtons*...

⅄ **Armes lourdes** permet d'utiliser toutes les armes les plus massives et les plus destructrices, qui requièrent généralement un maniement à deux mains ou un encadrement technique particulier (pied, réglage préalable, etc.)
Aptitudes : les *lance-roquettes*, les *mitrailleuses lourdes*, les *mortiers*...

⅄ **Botanique / Zoologie** recouvre les végétaux et les animaux. Cette compétence permet de soigner un animal, d'identifier une substance toxique naturelle ou même de détecter une métamorphose sur le simulacre d'un Nephilim.
Aptitudes : une espèce, un environnement...

⅄ **Empathie** permet de comprendre le comportement humain. Cette compétence permet ainsi de déceler le mensonge, notamment par omission. Les R+C ont développé des aptitudes mystiques leur permettant de lire les pensées.
Aptitudes : la *sociologie*, la *mercatique*, un sentiment, un type d'individus comme les *serial killers*...

⅄ **Endurance** permet de résister à la fatigue, à la douleur et aux maladies. Cette compétence permet en outre de faire face à des conditions extrêmes (températures, épreuves physiques ou psychologiques, comme la torture, etc.) Les Mystes ont développé des breuvages les dotant temporairement d'aptitudes mystiques dépassant les possibilités des hommes du commun, à la manière des héros des mythes antiques.
Aptitudes : le *manque de sommeil*, la *faim*, la *soif*...

⅄ **Équitation** permet de monter un animal et de lui prodiguer des soins élémentaires, mais pas de soigner une blessure sans l'assistance d'un vétérinaire et d'équipements spécialisés.
Aptitudes : les types d'animaux que l'on peut monter, comme les *chevaux*, les *chameaux*, ainsi que des créatures ou des effets-Dragon (qu'il convient de nommer et de distinguer pour en revendiquer l'aptitude).

⅄ **Escalade** permet aussi bien de passer par-dessus un mur que de gravir une montagne.
Aptitudes : une chaîne de montagnes comme les *Alpes*, un équipement (*remparts*) ou un élément naturel (*arbres*).

⅄ **Intimidation** permet d'inspirer la peur et de se servir de celle-ci pour contraindre les autres. Les R+C ont développé des aptitudes mystiques leur permettant de prendre partiellement le contrôle d'autres êtres humains, alors que des Synarques sont parvenus à « programmer » des individus pour leur faire exécuter des actions suite à un stimulus.
Aptitudes : la *sauvagerie*, l'*apparence inquiétante*, les *menaces*...

⅄ **Orientation** permet de se repérer et de se déplacer avec précision dans des lieux inconnus.
Aptitudes : un environnement précis, les *cartes*, la *navigation*, l'*obscurité*, une méthode particulière...

⅄ **Premiers soins** permet de porter secours à un blessé et d'exercer comme infirmier ou médecin, bien que les spécialisations et les actes chirurgicaux relèvent de Biologie / Médecine (cf. *Le Codex de l'Eau*). Un test d'Intellect / Premiers soins réussi permet d'éliminer immédiatement 3 points de dégâts sérieux. Il n'est pas possible de bénéficier d'un nouveau test de Premiers soins tant que le personnage n'a pas subi de nouveaux dégâts sérieux.

⅄ **Sculpture** permet de réaliser des œuvres avec ses mains ou quelques outils dans différentes matières.
Aptitudes : la *pierre*, le *métal*, l'*argile*, le *bois* et des techniques, comme la *céramique*, la *poterie*...

⅄ **Survie** rassemble toutes les règles et techniques permettant d'évoluer dans un environnement hostile à l'homme.
Aptitudes : un environnement précis, la *nourriture*, le *vide sidéral*, les *abris*, les *prédateurs*...

La santé

Les Kaïm étaient autrefois des êtres d'énergie pure, mais la Chute les a contraints à s'incarner dans des corps de chair, devenant ainsi des Nephilim.

Tout être vivant est capable de supporter diverses blessures avant de sombrer dans l'inconscience, voire mourir. Pour représenter cette réserve de vitalité, tous possèdent une **Ligne de vie,** constituée de cases. Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, prend un mauvais coup dans un combat, est victime d'une maladie ou souffre de la fatigue, il barre ou coche une ou plusieurs de ces cases, en commençant par celle la plus à gauche. Une fois que toutes ces cases sont cochées, le personnage perd connaissance. Un homme bien bâti et doté d'une volonté de fer peut encaisser plusieurs coups qui tueraient un homme plus faible, et rester debout. **Le nombre de cases de la Ligne de vie d'un personnage est égal à la Vigueur de son Simulacre.**

La moindre blessure ou douleur un peu persistante suffit à monopoliser l'attention d'un être vivant et réduit considérablement sa capacité à agir. Les effets susceptibles d'attaquer la Ligne de vie d'un personnage sont nombreux et n'ont pas tous la même gravité.

⅄ Les **dégâts légers** représentent les blessures infligées par les mains nues d'un combattant, par la majorité des armes contondantes ou par une chute de faible hauteur. Ils traduisent également les effets de la fatigue. Un personnage qui subit des dégâts légers marque les cases de sa Ligne de vie d'un trait simple, en commençant par les cases les plus à gauche. Ces cases sont **barrées**. Bien qu'ils puissent faire basculer quelqu'un dans l'inconscience, le repos suffit généralement à se débarrasser des dégâts légers. Si un personnage subit des dégâts légers alors que toutes les cases de sa Ligne de vie sont barrées, chaque dégât transforme un dégât léger en un dégât sérieux, soit en une croix. Les dégâts légers disparaissent au rythme d'une case toutes les 5 minutes dès qu'un personnage prend le temps de se reposer (ce qui exclut toute activité intensive).

⅄ Les **dégâts sérieux** représentent toutes les blessures ouvertes infligées par les armes tranchantes et les armes à feu, ainsi que les effets du feu ou des maladies graves. Un joueur dont le personnage subit des dégâts sérieux marque les cases de sa Ligne de vie d'une croix pour les distinguer des dégâts légers. Ces cases sont **cochées**. S'il avait déjà des traits, il transforme autant de cases que nécessaire en croix pour indiquer des dégâts sérieux, puis barre par un trait simple autant de cases à leur droite qu'il a transformé de dégâts existants. Une période de convalescence est nécessaire pour se remettre de dégâts sérieux. Un personnage inconscient alors que toutes les cases de sa Ligne de vie sont cochées (par des dégâts sérieux) est en danger de mort. **En situation tactique, le joueur doit effectuer à chaque tour de jeu un test de Vigueur / Endurance de difficulté normale** (selon les blessures qu'il a subies, le MJ peut décider qu'elle devient difficile). Un échec à ce test entraîne la mort du personnage (du simulacre si c'est un Nephilim). **Le traumatisme de la désincarnation fait immédiatement chuter le Ka dominant du Nephilim d'un point.** (Les autres Éléments sont immédiatement ajustés.) Les dégâts sérieux exigent des soins médicaux pour être éliminés au rythme d'une case toutes les 12 heures de repos.

Dans le feu de l'action, le corps se découvre sous l'effet de l'adrénaline des ressources cachées qui lui permettent de continuer à agir. Seules des blessures menaçant sa vie peuvent l'arrêter.

⅄ Un être vivant dont aucune case de sa Ligne de vie n'est barrée ou cochée est **Indemne**.

⅄ Un être vivant dont moins de la moitié des cases de la Ligne de vie est barrée ou cochée est **Légèrement Blessé.** Malgré les dégâts subis, il fait abstraction de la douleur et agit normalement.

⅄ Un être vivant dont la moitié ou plus des cases de la Ligne de vie est barrée ou cochée est **Gravement Blessé.** Ses blessures sont trop graves pour être ignorées. Dans toutes les situations tactiques (cf. *Le Codex de l'Eau*), il ne dispose que d'une seule action par tour au lieu de deux. Dans les autres situations, toutes les actions qu'il entreprend exigent deux fois plus de temps que la normale.

⅄ Un être vivant dont toutes les cases de la Ligne de vie sont barrées ou cochées est **Inconscient**. Il s'écroule au sol et n'est plus capable d'interagir avec ce qui l'entoure. Il se réveille lorsqu'au moins un des dégâts subis disparaît. Si tous les dégâts qu'il a subis sont sérieux, il peut mourir (voir plus haut).

En outre, chaque dégât augmente de 1 point les risques d'un Nephilim de passer en ombre (cf. *Le Livre d'Hénoch*). Par exemple, 5 points de dégâts, légers et / ou sérieux, impliquent une ombre sur un résultat compris entre 95 et 00 sur un d100, au lieu de 00.

Il est possible d'accélérer la récupération naturelle grâce aux compétences « Premiers Soins » (voir plus haut) et « Médecine » (cf. *Le Codex de l'Eau*).

Si j'étais la souffrance, je serais *Orphée* peint par Alexandre Séon

LA TERRE

Mon tout petit, la Terre est le pilier du monde. Elle englobe tout, voit tout, sent tout. Elle forme un grand Tout, en perpétuelle évolution, mais ordonné en cycles réguliers, d'une logique et d'une sérénité au-delà de notre compréhension.

Ses champs magiques se déroulent à perte de vue. Immenses comme l'éternité, ils sont aussi statiques et ce n'est que sur une longue période de temps qu'un observateur attentif constatera qu'ils se déplacent, mais avec une extrême lenteur. Crois-moi, c'est un spectacle intemporel et bouleversant que de contempler ces formes pleines, nettes, qui semblent presque solides contrairement à celles des autres champs. Néanmoins, leur variété est infinie, et leurs teintes oscillent en fonction des saisons des marrons chauds aux verts forêt, dans lesquels s'insinuent des reflets d'un rouge profond ou rouille, comme des veines dans le bois.

Ses rapports avec les autres champs sont semblables aux saisons, qui dévoilent chacune, à qui sait les déchiffrer, une nouvelle facette de mon Ka-élément.

C'est à la saison de l'espérance et de la renaissance, alors que les champs de Terre sont les plus verdoyants, qu'est particulièrement remarquable la confrontation avec les champs de l'Air. La Terre se caractérise par des contours nets et définis, alors que l'Air est intemporel et sans frontière. Matérialité face à abstraction, pesanteur face à mobilité, toutes leurs propriétés les opposent.

La saison de la maturation en revanche voit apparaître des nuances rougeoyantes qui ne vont pas sans rappeler les escarboucles des champs du Feu. Le Feu gronde dans le sein de la Terre. Il est celui qui la fertilise, la rend féconde et productive. La Terre est alors pleinement nourricière et bienfaisante.

En dépit d'une complémentarité évidente, les champs d'Eau témoignent dans l'alambic de l'automne de l'opposition entre les domaines maritime et terrestre. Là où l'Eau incarne le mouvement et la fuite, la Terre est statique et stable. Toutes les règles en sont différentes.

La saison de la longue nuit enfin nous rappelle la dimension chtonienne et indomptée de Ka-Ïa, la terre-mère nourricière. En collaboration avec la Lune, qui reflète dans les cieux ce qui se déroule sous terre, une transformation mystérieuse s'opère en son sein, creuset alchimique originel. Sous l'action bienfaisante de l'astre d'argent, le cycle s'achève et renaît en un même mouvement, la sève monte, toutes les conditions se réunissent de nouveau pour donner la vie.

LES KORRIGANS

Nés spontanément de la terre dont ils émergent à la faveur d'une secousse, les korrigans ressemblent à de petits lutins disgracieux, pourvus d'attributs qui rappellent leur nature hybride (crocs, cornes, pieds de bouc, certaines parties du corps en bois, mousse à la place de cheveux...) Farouches, ils se dissimulent dans les landes les plus sauvages, les futaies les plus denses, au plus profond des souterrains ou au sommet des plus hautes montagnes, où ils créent des cercles des fées à force de farandoles. Ces esprits de la nature se considèrent comme ses gardiens et s'en prendront à tous ceux qui altèrent, même par mégarde, leur habitat.

FEU : 12

Compétences : Armes contondantes (bâton), Survie

LA MAGIE

Comme ce matin-là, je décidai de me lever tôt et de reprendre la route tout en profitant une fois encore du magnifique spectacle que m'offrait la campagne environnante.

*Je sortis de l'ancien pavillon de chasse qui m'avait servi de demeure le temps d'une nuit et empruntai le petit chemin de terre qui conduisait vers les champs voisins, symboles de l'activité industrieuse de l'homme dans cette nature soumise à son bon vouloir. Je repensai à Jean-Jacques Rousseau et à ses propos sur l'**agriculture** quant à son rôle dans la constitution de la société civile et de tous les désordres qui en découlent. Toutefois, je fus très vite absorbé par le spectacle de la **vie** qui s'offrait à moi : la **flore** déroulait sous mes yeux charmés ses arabesques verdoyantes et ses corolles fleuries qui explosaient en taches de couleurs comme en une gigantesque symphonie picturale. Mon Être fut brutalement touché par la révélation de la **croissance** vitale qui avait lieu sous mes yeux, aiguillonnée par une force invisible, puissante mais **ordonnée**. Ces racines, ces tiges, ces herbes, ces arbres, ces frondaisons et ces fleurs étaient le résultat d'une organisation invisible mais bien réelle et sensible pour qui sait entrer en harmonie avec elle. Un **respect** infini m'envahit devant la **sagesse** inconsciente et instinctive de la Nature et de ses créations.*

*Toutefois, ce moment de **bonheur** ne me fit pas oublier mon rôle dans ce cosmos : je me dirigeai d'un pas ferme vers le petit bois bordant ces riantes campagnes et sortis quelques **récipients** de ma besace. Je commençai avec **soin** à recueillir les diverses **substances** naturelles dont j'allais avoir besoin pour exercer mon don de guérisseur. Je prélevais le suc d'une chélidoine avec un petit **bâton** lorsque je pris conscience du bourdonnement de la **faune** autour de moi. Un écureuil passait derrière moi en bondissant ; un essaim de mouches tournoyait autour de moi ; un rossignol chantait au-dessus de moi ; une colonie de fourmis gravissait vaillamment la **pierre** en face de moi ; un lapin me regardait doucement à ma gauche ; un papillon évoluait gracieusement à ma droite. Je restai un long moment immobile, **bâton** en main, à contempler la **plénitude** et la **cohérence** de la Nature.*

Après un temps indéfinissable, je me relevai, ébloui et revivifié. Je continuai ma route. Des soleils se levèrent et se couchèrent.

*Je parvins au pied d'une montagne qui me parut gigantesque. Je m'arrêtai et m'assis afin d'ouvrir mon Être à cette incarnation de la **stabilité**. Dans sa **matérialité**, elle n'était que **pierre** et mousse, verdure et minéral, ligne et cercle. Il émanait d'elle un sentiment de **calme** absolu. Parangon de la solidité, symbole de la **pérennité**, la montagne est également **sagesse** : son sommet est le pinacle de l'initiation, ses entrailles sont le gouffre des épreuves. Qui y parvient transcende sa condition ; qui y survit naît une seconde fois.*

*La nuit était depuis longtemps tombée lorsque les premières gouttes de pluie s'écrasèrent sur mon front durci par le soleil et le vent. Retrouvant quelque réflexe **pragmatique**, je cherchai une **grotte** à flanc de montagne afin de m'y **abriter**. Une bouche d'ombre m'accueillit et m'offrit un refuge sec et tiède. Dehors, la tempête faisait rage, la pluie battait la **pierre** de son martèlement régulier, la foudre déchirait le ciel à grands coups de cisaille luminescente, le tonnerre roulait son grondement de géant. Je m'enfonçai dans les entrailles de la terre, **espérant** y trouver un réconfort **protecteur**. Mes yeux s'accoutumaient d'autant mieux à l'obscurité de mon refuge qu'il était couvert d'une mince couche de mousse étrangement nitescente. Soudain, au détour d'un boyau, je découvris une gigantesque statue **sculptée** à même la roche, sur plusieurs mètres de haut. Je m'approchai d'elle lorsque je sentis la terre répondre à la tempête dans un terrible tremblement. Je m'approchai de la **sculpture** lorsque la secousse convulsive d'un **séisme** me jeta aux pieds de la Grande Mère bienveillante qui gardait ces souterrains. Je m'y blottis avec **fatalisme**.*

Elbeir Luhndhrann, *Nouvelles rêveries d'un promeneur solitaire*, 1834.

ANALOGIE ET LE KA-TERRE

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges de Terre (cf. Le Livre d'Hénoch).

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Ordre	Faune	Pierre	Soin	Respect	Pragmatisme
Stabilité	Flore	Récipient	Organisation	Bonheur	Sagesse
Matérialité	Grotte	Substance	Protection	Espoir	Solidité
Plénitude	Séisme	Bâton	Sculpture	Fatalisme	Pérennité
Croissance	Vie	Abri	Agriculture	Calme	Cohérence

BASSE MAGIE

Mon mentor m'avait encore abandonné : il avait quitté notre refuge campagnard pendant la nuit. Je décidai de suivre ses conseils jusqu'au bout car je désespérais de voir un jour le calme spectacle des champs de Terre qu'il me décrivait si inlassablement. Bien sûr, je les voyais avec mon Être, mais ils étaient ternes, minces et confondus avec les autres champs magiques.

Je m'assis en tailleur en haut d'une petite colline et attendis. Je cessai de m'alimenter, de dormir et de m'occuper de mon enveloppe de chair. La pluie m'abreuvait. Je fus bientôt couvert de feuilles mortes.

Et finalement, un soir, alors que la rotation de la Terre amenait un jour nouveau, de l'épaisse nuit fuligineuse naquit la lumière. Ce n'était pas vraiment une lumière, elle n'était pas vraiment verte et brune, elle ne pulsait pas vraiment le long des artères de Mère Nature : elle était autre, elle était partout, elle était moi, elle était le monde, elle était Tout. Je compris que mon Être s'était décillé.

– Elbeïr Luhndhrann, *Nouvelles rêveries d'un promeneur solitaire*, 1834.

NOUVELLES RÊVERIES D'UN PROMENEUR SOLITAIRE

D'Elbeïr Luhndhrann, en français, XIXe siècle. Cet ouvrage n'a jamais été réédité et ne se trouve donc que dans les bibliothèques anciennes et bien pourvues.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **D'un coup d'œil, je sais comment vous vous portez**
- **Je sais ce qui vous protège**
- **Je suis l'ami des animaux**
- **Je trouve toujours de quoi me défendre**
- **La nourriture n'est jamais un problème**

D'un coup d'œil, je sais comment vous vous portez

Chaîne analogique : je perçois la vie > la santé d'une cible

Le Mage perçoit très précisément l'état de santé d'une cible. Il peut ainsi diagnostiquer les maladies, toxines ou dysfonctionnements qui affectent son organisme, ainsi que les blessures subies. Il les perçoit mais ne peut les nommer que s'il dispose de compétences et / ou d'aptitudes afférentes. Il bénéficie toutefois d'un FR + 1 à tout test d'Intellect / Premiers soins sur cette cible. Il connaît également l'état de santé de sa cible, c'est-à-dire sa Ligne de vie et les dégâts légers et sérieux qu'elle a subis.

Je ressens votre présence

Chaîne analogique : je perçois la vie > les êtres vivants > les humains (FR -1)

Le Mage perçoit toute présence humaine située dans sa zone de portée.
Il peut relancer ce sortilège en précisant sa chaîne analogique pour ne percevoir que certains êtres humains.

Chaîne analogique : je perçois la vie > les êtres vivants > les humains > les initiés (FR -2)

Le Mage perçoit tous les initiés présents dans sa zone de portée.

Je sais ce qui vous protège

Chaîne analogique : je perçois la protection > l'armure d'une cible

Le Mage perçoit l'armure d'une cible particulière. Il connaît la Protection dont elle bénéficie.

Je scrute les entrailles de la Terre

Chaîne analogique : je perçois le séisme > les failles sismiques

Le Mage perçoit toutes les failles sismiques présentes dans sa zone de portée.

Je suis l'ami des animaux

Chaîne analogique : je perçois la faune > les animaux

Le Mage perçoit tous les animaux se trouvant dans sa zone de portée. Il peut les distinguer et suivre leurs mouvements.

Je trouve toujours de quoi me défendre

Chaîne analogique : je perçois le bâton > les armes improvisées

Le Mage perçoit tous les objets virtuellement utilisables comme armes improvisées et assez efficaces pour attaquer une cible (Dégâts légers : 4).

La nature est ma demeure

Chaîne analogique : je perçois la flore > la végétation

Le Mage perçoit toute la végétation se trouvant dans sa zone de portée. S'il veut se concentrer sur une espèce végétale en particulier, il peut relancer ce sortilège en précisant sa chaîne analogique.

Chaîne analogique : je perçois la flore > les plantes venimeuses

Le Mage ne perçoit plus désormais que les plantes venimeuses présentes dans sa zone de portée.

La nourriture n'est jamais un problème

Chaîne analogique : je perçois l'agriculture > plante > plante médicinale (FA -2)

Le Mage perçoit toute substance dotée de vertus curatives pouvant faire office de soins (2 points) dans sa zone de portée.

Nul souterrain ne peut me perdre

Chaîne analogique : je perçois la grotte > les souterrains

Le Mage perçoit toute cavité ou réseau souterrain se trouvant dans sa zone de portée. Il en possède une connaissance si précise qu'il est capable, avec un peu de temps et de concentration, d'en reproduire un plan.

Chaîne analogique : je perçois la grotte > les souterrains > Cache adverse (FA -1)

Le Mage perçoit toute cache souterraine appartenant à la cible dans sa zone de portée. Il en possède une connaissance si précise qu'il est capable, avec un peu de temps et de concentration, d'en reproduire le plan d'accès.

Vous ne pouvez me dissimuler vos joyaux

Chaîne analogique : je perçois la pierre > les pierres précieuses

Le Mage perçoit les pierres précieuses présentes dans sa zone de portée. Il peut relancer ce sortilège en précisant sa chaîne analogique afin de percevoir un type de pierre précieuse en particulier.

Chaîne analogique : je perçois la pierre > les pierres précieuses > les émeraudes (FA -1)

Le Mage perçoit toute émeraude se trouvant dans sa zone de portée.

Vos capacités occultes ne sont pas un secret pour moi

Chaîne analogique : je perçois la sagesse > l'initiation > l'initiation aux sciences occultes d'une cible (FA -1)

Le Mage sait quelle(s) Science(s) occulte(s) sa cible maîtrise et à quel Cercle elle est parvenu. Il ignore cependant quels sorts sont gravés dans son Pentacle, à moins d'avoir recours à des étapes analogiques supplémentaires.

DIE SCHWARZE KREUZEN

De Usagard Reukmann auf Niederbandelemnür, en allemand, XVIe siècle. Il s'agit d'un traité présentant les rites d'une secte énigmatique située dans la Forêt-Noire durant la Renaissance, nommée Die Schwarze Kreuzen.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Je ressens votre présence**
- **Nul souterrain ne peut me perdre**
- **Vos capacités occultes ne sont pas un secret pour moi**
- **Vous ne pouvez me dissimuler vos joyaux**

KIRTIMURKHA, LES RIVAGES DU SAVOIR

De Nekhal Abinekuèk, en hindi et anglais, XVIIIe siècle. Nekhal livre une histoire commentée de l'Inde et met en lumière l'occultisme hermétique de ce pays en explicitant brillamment certains de ses éléments les plus obscurs.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Je scrute les entrailles de la Terre**
- **La nature est ma demeure**

HAUTE MAGIE

Un matin, suivant les conseils de mon mentor, je me levai assez tôt pour profiter de l'aube. C'était un vendredi, au début du mois de mai. Je m'assis dans la forêt et laissai mon esprit et mes sens vagabonder le long des herbes, des troncs, des branches, des feuilles. Je sentis mon Être s'ouvrir et perçus d'un coup l'énergie vitale qui imprégnait la faune et la flore. Soulevé par une bourrasque de cette force plus puissante que moi, je me rendis à peine compte que mon corps était tendu comme un arc. J'ouvris les yeux de mon simulacre et fus ébloui par le soleil levant dont la lumière inondait cette plénitude naturelle. L'espace d'un instant, je fus ces herbes, ces troncs, ces branches, ces feuilles. Je saluai alors le soleil du matin, et la forêt se courba pour le saluer à son tour.

– Elbeir Luhndhrann, *Nouvelles rêveries d'un promeneur solitaire*, 1834.

THE ETERNAL COMPANIONSHIP

D'un auteur inconnu, en anglais, XIIe siècle. Cette chronique est le récit de deux nobles chevaliers anglais partis en croisade.

Son étude permet d'apprendre...

- **Comme Poséidon, je peux faire trembler la terre**
- **Je suis l'ami des Alchimistes**
- **Je tiens les clés de votre guérison**
- **Tel les géants, je me bats à coups d'arbres**
- **Vous me devez le respect**
- **Votre vitalité dépend de moi**

LE JARDIN DES COURTISANES

Du Comte François-Baptiste de Brumanlienne, en français, XVIIIe siècle. Il s'agit d'un petit carnet, imprégné d'un doux parfum et dont la couverture est constituée d'une rose séchée. Ce petit carnet est dissimulé à l'intérieur d'un coffret empli de pétales de rose dans un surprenant état de fraîcheur. Il rassemble la narration de toutes les conquêtes sentimentales du comte de Brumanlienne.

Son étude permet d'apprendre...

- **J'ai la main verte**
- **L'espoir nous fait vivre**

Comme Poséidon, je peux faire trembler la terre

Chaîne analogique : je manipule le séisme > la faille sismique que je perçois

Le Mage est capable d'influer sur une faille sismique. Il peut ainsi provoquer un séisme dont la puissance dépend de la taille de la faille. **S'il l'atténue,** il peut éviter un séisme ou le rendre bénin au point qu'il n'infligera pas de dommages importants, mis à part quelques objets tombés à terre, et aucun dégât au Mage. **S'il l'amplifie,** il peut provoquer un séisme et le rendre très dangereux. Il engloutira la cible choisie par le Mage.

J'ai la main verte

Chaîne analogique : je manipule la croissance d'une plante

Le Mage est capable de manipuler la croissance d'une plante pour l'atténuer ou l'amplifier. **S'il l'atténue,** il la place dans une sorte de stase : au bout d'un mois, la plante a la taille qu'elle aurait dû avoir au bout d'un jour. **S'il l'amplifie,** il la fait pousser bien plus vite : au bout d'un jour, la plante a la taille qu'elle aurait dû avoir au bout d'un mois.

Note : en suivant une Formule assez similaire, les Mages de la Terre pourraient influer sur la croissance des êtres humains. La plupart s'y refusent en considérant la monstruosité qui pourrait en résulter, étant donné que seul le corps physique évolue… Toutefois, certains s'en servent sur des adultes pour causer leur vieillissement prématuré.

Je suis l'ami des Alchimistes

Chaîne analogique : je manipule la substance > substance alchimique

Le Mage est capable de manipuler une substance alchimique afin de la téléporter dans la limite de sa zone de portée. Il peut ainsi la lancer où il le souhaite et aider un compagnon alchimiste qui peut l'activer au même tour.

Je tiens les clés de votre guérison

Chaîne analogique : je manipule les soins > la vitesse de guérison d'une cible

Le Mage est capable d'influer sur la vitesse de guérison d'une cible, en l'atténuant ou en l'amplifiant. **S'il l'atténue,** sa cible guérit moins vite de sa maladie ou de ses blessures. La cible récupère 1 case de dégâts légers toutes les 10 minutes et une case de dégâts sérieux toutes les 20 heures. **S'il l'amplifie,** sa cible guérit bien plus vite de sa maladie ou de ses blessures. La cible récupère 1 case de dégâts légers toutes les minutes et une case de dégâts sérieux toutes les 5 heures.

La végétation est mon alliée

Chaîne analogique : je manipule la flore > la végétation que je perçois

Le Mage est capable de manipuler la végétation pour l'atténuer ou l'amplifier. **S'il l'atténue,** il la rend plus discrète et moins dense : les arbres sont moins feuillus,

les herbes moins hautes, les buissons moins touffus… Il peut notamment rendre une forêt moins dense et franchissable sans outil ou un chemin praticable par une automobile. **S'il l'amplifie,** il la rend plus dense et plus difficile à traverser : il peut ainsi barrer un chemin, rendre une forêt difficilement traversable…

L'espoir nous fait vivre

Chaîne analogique : je manipule l'espoir d'une cible

Le Mage est capable de manipuler le sentiment d'espoir que nourrit une cible pour l'atténuer ou l'amplifier. **S'il l'atténue,** la cible perd espoir : elle sera moins encline à agir et à se dévouer pour la cause qu'elle sert. **S'il l'amplifie,** la cible connaît un regain d'espoir : elle sera plus encline à agir et pourra même aller jusqu'à se sacrifier pour la cause qu'elle défend.

Mon mur est d'une solidité à toute épreuve

Chaîne analogique : je manipule la solidité d'un mur

Le Mage est capable de manipuler la solidité d'un mur. Il peut ainsi l'atténuer ou l'amplifier. **S'il l'atténue,** il rend le mur plus fragile. Tout test pour l'endommager ou le détruire bénéficie d'un FR + 1. **S'il l'amplifie,** il rend le mur plus solide. Tout test pour l'endommager ou le détruire bénéficie d'un FR -1.

On me dit très ordonné

Chaîne analogique : je manipule l'ordre d'une pièce

Le Mage est capable de manipuler l'ordre d'une pièce afin d'influer sur la manière dont elle est rangée et agencée en l'atténuant ou en l'amplifiant. **S'il l'atténue,** il rend la pièce subtilement plus désordonnée : les objets ne seront plus à l'endroit où ils devraient se trouver, les classements ne sont pas strictement tenus, quelques affaires traînent… Toute tentative de fouille ou de recherche d'information dans cette pièce subit un FR -1. **S'il l'amplifie,** il rend la pièce subtilement plus ordonnée : rien ne dépasse, les classements sont rigoureusement respectés, tout est bien rangé. Toute tentative de fouille ou de recherche d'information dans cette pièce bénéficie d'un FR + 1.

Tel les géants, je me bats à coups d'arbres

Chaîne analogique : je manipule la flore > un arbre que je perçois

Le Mage est capable de manipuler un arbre pour le déplacer où il le désire dans la limite de sa zone de portée. Il peut ainsi occasionner 4 points de dégâts légers.

Votre vitalité dépend de moi

Chaîne analogique : je manipule la vie > la santé > la vigueur d'une cible (FR -1)

Le Mage est capable d'influer sur la santé de sa cible en l'atténuant ou en l'amplifiant. **S'il l'atténue,** la cible devient plus fragile, tombe malade plus vite et plus gravement et résiste moins aux blessures. Sa Vigueur est divisée par deux pendant toute la durée du sortilège. **S'il l'amplifie,** la cible devient plus robuste, elle est moins démunie face à la maladie et résiste mieux aux blessures. Sa Vigueur est multipliée par deux pendant toute la durée du sortilège.

Vous me devez le respect

Chaîne analogique : je manipule le respect que ma cible me porte

Le Mage est capable de manipuler le respect que lui porte sa cible pour l'atténuer ou l'amplifier. **S'il l'atténue,** la cible aura tendance à le mépriser et à le sous-estimer. Elle se montrera désobligeante et blessante dès qu'elle le pourra. **S'il l'amplifie,** la cible aura tendance à le respecter, voire à l'admirer. Elle hésitera avant de le contredire ou de lui faire du mal.

LES JARDINS DE L'ABBAYE DE CÉZENAC, XIVe SIÈCLE

Ces jardins ont toujours été protégés et conservés par de généreux donateurs Nephilim.

Leur étude permet d'apprendre…

➤ **La végétation est mon alliée**

AB'N-KABIR

De Ihsmahil Ben-Hib'il, en arabe, IIIe siècle. Cet ouvrage, dont on raconte qu'il est écrit avec le sang de l'auteur et relié avec sa peau, est une lamentation tragique sur la chute de la belle Atlantide.

Son étude permet d'apprendre…

➤ **Mon mur est d'une solidité à toute épreuve**

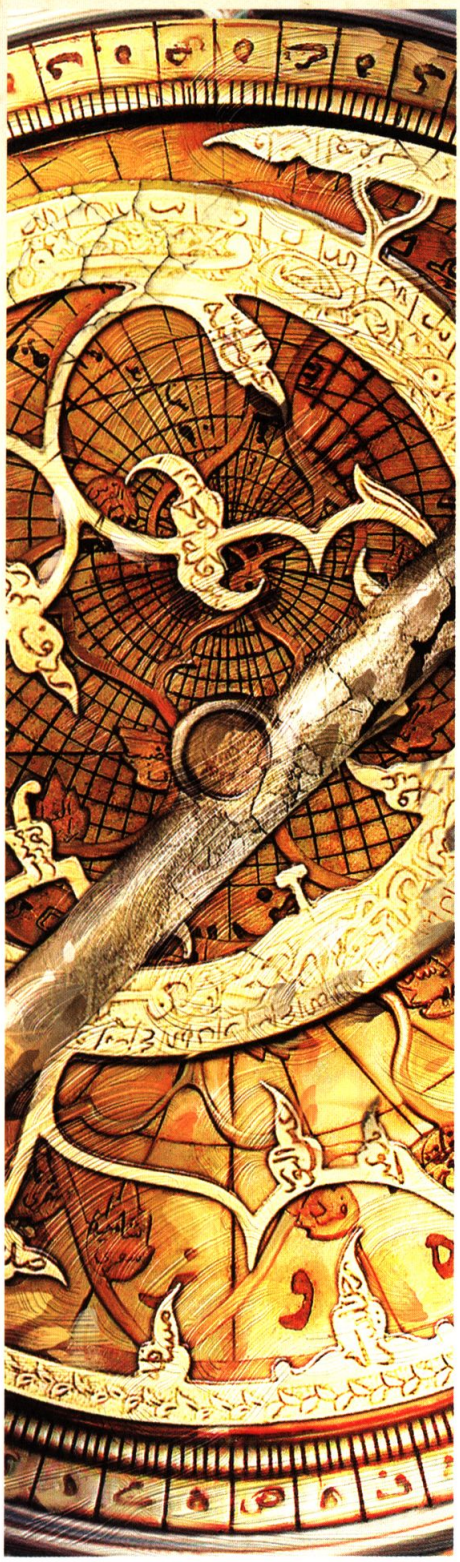
ORDONNATA

De l'artiste américain Chang-Yuan, XXIe siècle. Il s'agit d'une installation contemporaine se trouvant au musée Guggenheim de Bilbao. Elle est constituée de cubes disposés de manière à reproduire des figures ésotériques complexes variant chaque jour et chaque mois, comme si elle suivait les conjonctions astrales..

Son étude permet d'apprendre…

➤ **On me dit très ordonné**

LA KABBALE



MEBORACK

Meborack est un monde évoquant 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 créatures de Meborack les 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 sur les vignes géantes de Sylène, la neige tous les six mois sur la Chaussée d'Onyx et une tempête traverse les Plaines de Thau tous les deux ans.

Cette magnifique régularité, qui semble soutenir tout l'équilibre de Meborack, est d'une extrême délicatesse. Tous les cycles sont liés entre eux et un acte malheureux déréglant l'une de ces fragiles mécaniques pourrait tout détruire, comme ne cesse de le répéter Cassandre, la prêtresse de la ruine.

Créatures :

Meborack est un empire administré par une impressionnante armada d'humbles serviteurs voûtés. 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. Sur chaque continent, il y a très exactement le même nombre de citoyens dans chaque caste.

Ces citoyens sont servis par des esclaves qui ne sont toutefois pas nécessairement dévolus aux tâches ingrates. Certains sont même de proches conseillers de l'impératrice : les Messagers des dix mille terrasses rédigent son courrier qui a force de Loi sur tout l'Empire et Ceux qui frappent les scorpions gardent son palais.

Enjeu :

La quête de Meborack est celle de la Balance Cosmique. Dans les tréfonds du pic des Palais sublimes, il existe une balance colossale composée d'un complexe système d'engrenages de cuivre et de poids d'airain. Ses plateaux en perpétuelle oscillation représentent l'équilibre des forces qui travaillent le cosmos et qui auraient été rompu par la chute du météore maudit.

La contemplation de cette merveille du monde et la compréhension de ses subtils mécanismes d'horlogerie permettent aux quêteurs de sapience d'appréhender toute la complexité des lois de Meborack. Ces dernières, qui sont un reflet symbolique des lois du cosmos, doivent conduire le Kabbaliste à considérer qu'il n'existe pas de geste anodin. Tout acte a des conséquences qui, si petites soient-elles, influencent l'Univers. C'est cette compréhension de l'équilibre qui lui ouvrira les portes de l'Agartha.

Méphistophélès
Je suis l'Esprit qui toujours nie.
A bon droit, car enfin, ce qui va se créant
Ne mérite à coup sûr que d'aller au néant.
Vaudrait-il pas mieux ne rien faire,
Qu'il n'y eût point création ?
Ce que vous appelez péché, destruction,
En bref le Mal, voilà tout juste mon affaire.

– Faust, *Goethe*

SCEAUX

Cassandre, prêtresse de la ruine, servante des incrédules

Meborack (13) / Netzah / Terre

Cassandre a l'apparence d'une vieille femme habillée d'une toge pourpre, au visage extrêmement ridé. Une fois sa cible désignée, la créature lui pose les mains sur le visage pour lui murmurer quelques mots. Pendant toute la durée de l'invocation la cible est maudite : nul ne la croit quand elle dit la vérité.

Ceux qui frappent les scorpions

Meborack (11) / Yesod / Terre

Du sceau sort une créature humanoïde bleuâtre et trapue aux yeux félins et au bec recourbé. Elle porte un magnifique bâton ouvragé terminé par un crochet d'où suinte un liquide noir (Compétence : armes contondantes [bâton] ; Dégâts légers et magiques : 10). Cette arme disparaîtra avec la créature. Elle communique par de petits sons stridents et attend que le Kabbaliste lui désigne une cible. Si elle la touche, le liquide noir se comporte comme du venin. La victime doit alors effectuer un test normal de Vigueur / Endurance. En cas d'échec, elle meurt en trois tours avec tous les symptômes d'un empoisonnement par piqûre de scorpion.

Ceux qui rampent et qui grignotent

Pachad (3) / Malkut / Terre

Une demi-douzaine de lutins s'échappe du sceau avec lenteur. Ils sont munis de griffes acérées et d'une grande mâchoire abritant plusieurs rangées de dents. Ils s'attaquent à n'importe quelle matière inanimée désignée par le Kabbaliste. Ils dévorent ce festin, au rythme d'un kilogramme par tour, à grand renfort de mastications et de bruits de succion.

Esprit de la faille fissurée des gorges dédalesques

Meborack (4) / Malkut / Terre

Cet esprit est une statue de glaise quasi transparente, dont les yeux ont été remplacés par une fissure. Le Kabbaliste doit lui désigner un objet non-magique et non-organique de taille moyenne. Pendant la durée de l'invocation, celui-ci est incassable par des moyens physiques. Le Kabbaliste peut également demander à ce que l'objet soit inamovible.

ARCHES PARK

Au cœur de l'Utah, ce paysage d'arches, de ponts et de roches en équilibre possède un fort pouvoir évocateur. Si les profanes y voient les miracles de la nature, le Kabbaliste comprend qu'ici une partie de Meborack s'est mêlée avec la Terre.

Son étude permet d'apprendre...

- **Palmier de la dernière rosée, refuge du désert lumineux – Eau**
- **Muse pétrifiée, otage servile des Gorgones – Feu**
- **Esprit de la faille fissurée des gorges dédalesques – Terre**

PENDULE DE FOUCAULT

De Museo Parque de las Ciencias – Grenade, XXe siècle. L'oscillation du pendule dessine dans les airs les tracés de certains pentacles d'invocation.

Son étude permet d'apprendre...

- **Messager des dix mille terrasses aux pieds d'azur – Air**

CASSANDRE IMPLORANT LA VENGEANCE DE MINERVE CONTRE AJAX

De Jérôme-Martin Langlois, XIXe siècle. Cette peinture dissimule dans les zones sombres du tableau le texte de l'incantation. À l'intérieur de la flamme, on distingue les lignes du pentacle à tracer.

Son étude permet d'apprendre...

- **Cassandre, prêtresse de la ruine, servante des incrédules – Terre**

Frelons de sang, fléaux sanglant de la forêt brumeuse

Aresh (5) / Hod / Terre

Cette nuée de frelons de couleur verte s'envole du sceau pour former leur ruche sur le premier endroit favorable à proximité. Sous leur influence, les personnes présentes dans la zone voient leur comportement altéré selon la volonté du Kabbaliste. Cette invocation n'exacerbe pas un sentiment. Elle le fait ressentir à ses cibles. Elles peuvent donc devenir joyeuses, tristes, colériques, curieuses, etc.

Prince du sel de sagesse

Meborack (14) / Hod / Terre

Le prince apparaît drapé d'une toge blanche et une couronne de cristal orne sa tête. Il possède un pouvoir capable de soigner toutes les blessures, de guérir les maladies, de régénérer les membres amputés ou de faire disparaître les marques ou les cicatrices. Il permet en outre de récupérer des points de caractéristiques perdus suite à une blessure.

Seraphim de ruine, les Maîtres des colonnes renversées

Aresh (12) / Yesod / Terre

Un géant de pierre émerge lentement du sceau. Ses pieds sont deux énormes colonnes de style antique. À la demande du Kabbaliste, il se mettra à sauter sur place, causant un léger tremblement de terre. Les personnes présentes dans les 50 mètres autour de la zone doivent réussir un test normal d'Agilité pour pouvoir agir. En cas d'échec, elles ne peuvent qu'essayer de se maintenir debout. Il est possible d'invoquer plusieurs Seraphim pour en augmenter l'un des effets (zone + 25 m) ou la difficulté de tout test d'Agilité (FR -1).

Serviteur du palais des délices

Pachad (9) / Netzah / Terre

Le serviteur est habillé à la mode des serviteurs du XVIIe siècle, possède un corps d'homme et une tête de dauphin. Cette créature est capable de transformer tout ou partie du corps du Kabbaliste en animal (ailes, griffes, etc.) Ce dernier conserve sa taille d'origine mais acquiert les attributs associés à sa transformation.

Tarshishim souriants, sentinelles du château d'argent

Sohar (6) / Hod / Terre

Une quinzaine de minuscules satyres apparaît, apportant une flûte d'argent au Kabbaliste. Ce dernier peut la conserver pendant la durée de l'invocation jusqu'à son utilisation. Lorsqu'il souffle dans cet instrument, aidé par les créatures qui jouent une mélodie, l'auditoire est subjugué. Les cibles, choisies par le Kabbaliste, se mettront à danser en le suivant dans ses déplacements (sans toutefois risquer leur vie).

Si j'étais Pan, je serais *Le Faune* peint par Carlos Schwabe

PENTACLES

Balance intangible du palais mordoré, gardienne de la dormance

Meborack (17) / Chesed / Terre

L'invocation fait apparaître une statue de marbre blanc, portant une balance d'or. Celle-ci émet une légère note aiguë. Tout humain touchant volontairement la balance peut temporairement réorganiser ses points de caractéristique (sans jamais descendre en dessous de 6 ni dépasser 20) pendant une semaine. Ce changement entraîne éventuellement des modifications physiques visibles.

Bête qui habite au fond du labyrinthe, le Fils de Béhémoth

Meborack (18) / Tipheret / Terre

Un minotaure, haut de trois mètres et portant une double hache, s'extrait du sol où le pentacle a été tracé. Il est aux ordres du Kabbaliste pour résoudre une action, ce qu'il fera de son mieux en ayant recours à la violence. Le tuer en duel singulier et manger sa chair permet également de gagner 2 points de Ka dominant. Le Pentacle progresse en conséquence. Une fois ce sacrifice effectué, le Kabbaliste ne peut plus avoir recours à cette invocation.

Esprit d'érosion, vent voyageur des montagnes d'Ararat

Pachad (7) / Tipheret / Terre

Un angelot s'échappe du pentacle, portant avec lui une longue trompette, faite de métal rouillé. Le Kabbaliste peut lui demander d'en jouer en lui indiquant une matière naturelle (bois, métal, pierre, etc.) Tout objet de la zone, fait de cette matière, est alors aussi usé que s'il avait été conçu un siècle auparavant.

Esprits industrieux, Ceux qui habitent la tour aux mille langages

Zakaï (6) / Tipheret / Terre

Cette invocation ne peut être lancée qu'au coucher du soleil. Elle appelle des créatures d'une vingtaine de centimètres aux bras démesurés. Les esprits industrieux portent des tabliers et des sacoches d'outils assez étranges. Ils sont capables de réparer et d'améliorer définitivement n'importe quel objet – du vêtement à l'ordinateur. L'objet amélioré confère désormais un FR + 1 pour un type d'action, un + 2 à ses Dégâts s'il s'agit d'une arme ou une Protection + 1 si c'est une armure.

PLAN D'UN TRÉBUCHET

De Villard de Honnecourt, en ancien français, XIIIe siècle. Dans l'harmonie nécessaire entre les cordes, les poids et les sablières, l'auteur transmet d'importants concepts d'équilibre fondamentalement liés à la compréhension de Meborack.

Son étude permet d'apprendre...

- **Flammes destructrices des fausses prédictions – Feu**
- **Maître centaure, disciple du sentier d'onyx – Feu**
- **Balance intangible du palais mordoré, gardienne de la dormance – Terre**

LES SENTIERS D'ARCADIE

Du vicomte Gonzague de Saint Jean d'Angelys, en français, XVIIIe siècle. Ce petit volume est illustré de nombreuses cartes de contrées « imaginaires » et de croquis architecturaux. Il existerait des exemplaires dont la couverture contiendrait une fleur séchée d'une espèce inconnue au parfum puissant.

Son étude permet d'apprendre...

- **Puissante reine pâle de douleur, les larmes de flammes – Lune**
- **Âmes brisées aux chaînes d'adamante et aux liens d'onyx – Lune**
- **Sentinelles voilées de la Chaussée d'Onyx – Eau**
- **Seigneurs des tourments aux casques de diamants – Feu**
- **Bête qui habite au fond du labyrinthe, le Fils de Béhémoth – Terre**
- **Souffle du labyrinthe, échos des errants à jamais perdus – Air**

LES OISEAUX DU SOUCI

De Jacques Prévert, XXe siècle. La lecture rapide de ce poème transforme ce texte en une invocation de Kabbale.

Son étude permet d'apprendre...

- **Colibris arc-en-ciel, ceux qui nichent sous la cascade chromatique – Air**

Gardien du sépulcre d'obsidienne, survivant des charniers insondables

Aresh (8) / Tipheret / Terre

Apparaissant dans le pentacle, cette créature dotée de trois têtes différentes attend que le Kabbaliste lui désigne un endroit, en extérieur, où elle se téléporte pour y creuser une grande tombe. À l'intérieur, trois personnes ne souffriront d'aucune privation et percevront le monde au-dessus d'elles. Le Kabbaliste peut ouvrir et fermer la tombe à volonté pendant la durée de l'invocation. Fermée, elle le suit à la vitesse de la marche.

Impeccable veilleur de la ruche aux grappes anentropiques

Sohar (6) / Geburah / Terre

La créature est un nuage d'abeilles de cristal qui s'envole et se disperse pour se poser un peu partout dans un rayon de cent mètres. Le Kabbaliste peut désormais partager la vision de tous les veilleurs. Il a donc une conscience instinctive des moindres événements qui s'y déroulent. Il peut également demander à l'une des créatures de suivre une personne quittant le périmètre.

Michael, Prince de l'entendement de cristal, tour d'ivoire tilfiridienne, Pentarque de Tipheret

Tous (15) / Tipheret / Terre

Michael est un homme aux épaules larges, avec des cheveux et des yeux très noirs. Il porte une armure de plaque étincelante, un sceptre d'or et d'ivoire et une épée sur son côté.

- Il peut déchiffrer n'importe quelle invocation de Ka-terre et la graver à jamais sur le Pentacle du Kabbaliste.
- Il peut localiser n'importe quel Plexus ou Nexus, sans limite de lieu ou de temps.
- Il peut transformer une matière naturelle en une autre et même en changer la forme.
- Il peut guérir les maladies, blessures et afflictions physiques.
- Il peut localiser les gisements miniers et toute autre sorte de ressource du sol.
- Il peut créer des secousses sismiques ou déplacer des morceaux de pierre ou de grands volumes de terre.

Michael demandera un service ou un sacrifice de Ka-terre en échange de son aide. Si la Terre est le Ka dominant, le Pentacle régresse en conséquence.

Nettoyeurs d'estomacs des terres dévorantes

Pachad (6) / Geburah / Terre

Cette créature semblable à une énorme bouche sur pattes vient lécher la cible désignée par le Kabbaliste. Celle-ci est alors recouverte d'une salive jaunâtre sans danger et sa peau est désormais immunisée contre le feu naturel, les acides et les poisons.

Phalange d'airain, de cuivre et de bronze, protectrice des grottes métalliques

Aresh (12) / Geburah / Terre

Du pentacle surgissent des créatures semblables à des gladiateurs antiques. Ils viennent saluer le Kabbaliste et déposent devant lui leurs armes (Dégâts sérieux : 12) et armures (Protection : 7). Il est ensuite libre de les utiliser ou de les donner à d'autres personnes.

Régent des splendeurs empalées, gouverneur du temple étincelant

Sohar (13) / Tipheret / Terre

Le Régent des splendeurs empalées porte une armure baroque, surmontée d'une cape verte. Il attaque la proie désignée par le Kabbaliste et l'emporte alors dans son palais. Elle reviendra lors de la prochaine conjonction, en un endroit situé dans un rayon de dix kilomètres autour du pentacle. Elle sera totalement nue et privée de mémoire pendant une semaine.

Rose aux cent pétales, feuilles et ronces de la fureur

Aresh (10) / Chesed / Terre

Un rosier se met à pousser au centre du pentacle. Une unique fleur, couleur carmin, éclot rapidement parmi les nombreuses ronces. Seul le Kabbaliste peut la cueillir, entraînant alors sa désagrégation. Les pétales s'animent pour tournoyer autour du Kabbaliste qui bénéficie alors de :

- Tous les dégâts infligés par le Kabbaliste sont augmentés (Dégâts : + 2) ;
- Armure naturelle (Protection : 10) contre les dégâts physiques ;
- FR + 1 à ses attaques.

Sarment druidique, racine des tertres oubliés

Zakaï (7) / Chesed / Terre

Un bâton noueux, recouvert de colifichets et parcouru de runes, apparaît flottant au-dessus du pentacle. En le manipulant, le Kabbaliste peut donner vie temporairement à la végétation qui l'entoure. Il lui est alors possible de faire se déplacer des arbres, de faire croître une haie, de transformer une pelouse en piège, etc.

Sylvain silencieux, lierre de vie de la forêt des ombres

Zakaï (7) / Geburah / Terre

Un buisson de lierre se met à pousser au centre du pentacle. Si le Kabbaliste s'allonge dessus, le lierre s'enroule autour de tout son corps et l'immobilise. À l'intérieur de ce cocon végétal, il bénéficie d'une armure (Protection : 7) et regagne 2 cases de la Ligne de vie par tour.

Vierge qui garde la source de Vie

Pachad (17) / Chesed / Terre

Cette femme, d'une incroyable beauté, porte une coupe étincelante. Le Kabbaliste doit lui désigner un humain, qui peut être son propre simulacre. La vierge lui tend alors son calice pour qu'il s'y abreuve. La cible est alors immédiatement guérie de toutes ses blessures et maladies, sauf celles d'origine magique. Elle récupère donc toutes les cases de sa Ligne de vie. La Vierge peut également faire rajeunir la cible si elle est consentante.

Orthémios-Sabots d'Or, celui qui veille sur les chemins de Meborack

Meborack (15) / Chesed / Tous, un par un

Une fois l'invocation réussie, le Kabbaliste se retrouve, en un battement de cils, au milieu d'un jardin antique. Entouré de petits belvédères, de terrasses, de colonnades et de fontaines, il se rend rapidement compte qu'il n'est pas seul. Çà et là, des faunes, des dryades et autres nymphes s'amusent. Soudain, un bruit de cavalcade se fait entendre, annonçant l'arrivée d'Orthémios. Le centaure, en pleine force de l'âge, s'appuie sur un bâton noueux. Son pelage fauve dissimule des tatouages initiatiques et ses sabots semblent faits d'or pur. Son regard autoritaire juge le Kabbaliste pendant quelques minutes, avant de prendre la parole. Une fois les présentations faites, Orthémios se lance dans un monologue dithyrambique sur les beautés de Meborack. Le Kabbaliste doit l'interrompre en lui vantant l'une des merveilles du monde de l'Équilibre afin qu'il lui montre un point à l'horizon, au-delà des mers qui scintillent sous les cinq lunes. Cette vision reste à jamais gravée dans le Pentacle du Kabbaliste, lui permettant ainsi d'ouvrir un passage vers Meborack quand il le souhaite.

SEFER HA ZOHAR

Moïse de León, en araméen, XIIIe siècle. Toujours considéré comme le texte fondateur de la Kabbale, cette étude de la Torah prend la forme de quatre exégèses avec chacune une perception différente du texte : Peshat (sens littéral), Remez (sens allégorique), Drash (méthode comparative) et Sod (sens caché).

Son étude permet d'apprendre...

Michael, Prince de l'entendement de cristal, tour d'ivoire tilfiridienne, Pentarque de Tipheret – Terre

CLAVICULA SALOMONIS

Collectif, différentes langues, du XVe au XVIIIe siècle. Ces carnets ont été rédigés par les premiers Kabbalistes voyageurs dans le but de guider leurs pairs sur les chemins de l'Agartha. De nombreuses copies sans intérêt circulent dans les mains des profanes.

Son étude permet d'apprendre...

Orthémios-Sabots d'Or, celui qui veille sur les chemins de Meborack – Tous

L'ALCHIMIE

LA VOIE SÈCHE : LES AMBRES

« L'alchimie suit un processus opératoire secret dont les maîtres-mots sont continuité et construction. Après tout une formule n'est toujours qu'un état plus poussé de la matière en regard de la précédente. Les étapes de l'œuvre sont là pour en apprécier la qualité : la décomposition pour la Noire, la résurrection pour la Blanche et la sublimation au Rouge.

Hermès Trimegiste a résumé de brillante façon les processus de la Voie humide par la maxime de la table d'Émeraude, *Ce qui est en haut est comme ce qui est en bas*, mais connais-tu le secret du VITRIOL ? C'est notre pendant pour les ambres. Cela se traduit par *Visite la terre intérieure, par rectification tu obtiendras la pierre secrète.* Tout y est, la voie Sèche, la puissance révélée de la Terre et la promesse de *la fondation d'un nouveau monde,* lorsque les alchimistes transmuteront les parcelles de Ka de la matière vulgaire en Éthers.

Il est communément admis que la Voie sèche fixe les résidus de Ka de la matière et produit des formules *sous formes solides.* À cause de la grande popularité de la Chrysopée, on lui attribue souvent l'usage d'un feu puissant, d'une fournaise élémentaire. Cela n'est pas tout à fait vrai.

Notre matière, par exemple, reste très délicate. Comme pour les métaux, *on risque de la briser* par une mauvaise conduite des opérations. Et si l'ambre à la forme d'un œuf, c'est parce que celui-ci est un monde en lui-même, plein du mystère de ses origines.

Ainsi, le Creuset ne produit pas des flammes pour agresser la matière mais une douce chaleur qui mène au processus de l'Androgyne. Celui-ci est à la fois le géniteur et la matrice des formules, *il fixe le solide et le subtil ensemble* pour générer les ambres. L'ambre est le fruit de la sapience, il préside aux noces chymiques, aux cristallisations, aux absorptions et aux éclosions. Notre domaine est l'accentuation des potentiels, la création et l'épanouissement des miracles dont les simulacrons et nos fabuleux animalcules sont la preuve vivante. Nous sommes les champions de l'alchimie fertile !

Maintenant, souviens-toi qu'il est écrit partout dans nos traités que *la matière est très simple à trouver et si on la nommait aux communs ceux-ci se refuseraient à nous croire.* En fait, tout objet ou substance analogiquement lié à la terre peut servir de catalyseur à tes expériences, un bon humus, une écorce rare et précieuse... Et n'hésite pas à mener tes travaux à l'aide d'autres outils tels que l'athanor de la voie brève, ou munis-toi d'un alambic pour explorer davantage les méandres de la voie humide qui faciliteront ta compréhension des essences subtiles. »

L'ŒUF ALCHIMIQUE

Le processus de l'Androgyne doit mener l'alchimiste à la maîtrise parfaite des techniques du Creuset pour générer le plus formidable des Ambres, celui contenant la Matière première à l'origine des Nephilim. Ainsi, l'œuf alchimique est capable de générer un double magique et vierge de toute blessure de l'alchimiste avec lequel il pourra fusionner son Pentacle. Les termes associés au processus de l'Androgyne sont la cristallisation, la congélation, l'œuf, les noces chymiques, la fermentation et l'éclosion. Rebis est le maître incontesté du processus de l'Androgyne et son Pentacle est double. Tout Nephilim qui souhaite découvrir les formules du troisième Cercle de la Voie sèche doit suivre son enseignement.

GLORIEUX ALLIAGE : Rebis
PROCESSUS : Androgyne
MATERIA PRIMA : L'œuf alchimique
VOIE ALCHIMIQUE : Voie sèche
OUTIL MAJEUR : Creuset

Si j'étais un sage, je serais *Le portrait de Joséphin Péladan* peint par Alexandre Séon

« Sans conteste, L'Atalante Fugitive *est l'un de nos plus remarquables ouvrages. Il est par ailleurs l'un des rares à présenter une description précise des cinq membres du Glorieux Alliage. Tiens ; voici Rebis.*
Imprègne-toi de cette allégorie car, à l'image du creuset, elle te renseigne sur la nature de l'ambre, l'œuf alchimique. Note le nombre des feux et des fumées : cinq comme les Ka. Quelque part entre les flammes de la forge et les vapeurs des cornues, dort Rebis. L'Androgyne offre un corps à l'humide, un esprit au solide. Voici pourquoi l'ambre est désigné comme l'or philosophique.
Rebis représente les merveilles et les expériences que la terre seule peut engendrer. Monstrueux, sauvage, brut pour l'ensemble de ses frères, il fait partie de nos légendes. C'était un paria, l'alchimie a fait de lui un roi. Et tu connais le proverbe, au royaume des aveugles…
Ensuite observe la présence de la lune, pleine et en croissant. Pleine ? Ne remarques-tu pas qu'elle a été noircie différemment ? Mon but n'est pas de t'effrayer, mais bon nombre d'alchimistes y voient le symbole de la Lune Noire. Quelles conclusions en tirer ? On raconte que Rebis est un monstre, double et unique à la fois. Cela semble-t-il donc si choquant, qu'il ait, un jour, cherché un refuge chez nos cousins maudits et conservé pour lui quelques-uns de leurs plus terribles secrets ? »

– Kragar dévoilant à ses compagnons les mystères de l'œuf alchimique.

Rebis

« Connaissez-vous Le Philalèthe ? Il est célèbre pour avoir fréquenté les tout premiers cercles maçons anglais où il se révèle l'un des plus fins connaisseurs du processus de l'Androgyne. Il suscite l'admiration de Robert Boyle et d'Isaac Newton, instigateurs de la chimie moderne. Ils entretiennent d'ailleurs une correspondance suivie autour d'une formule censée guérir les afflictions des hommes.
Le Philalèthe est un voyageur. Il s'est déjà rendu aux Amériques. De l'autre côté de l'Atlantique, il a un ami qui se fait appeler George Starkey. Celui-ci exerce la douteuse profession de perruquier, fabricant de lotions et autres remèdes pour les incrédules de Boston. Starkey est notoirement connu pour sa vie dissolue, c'est un joueur, un noceur et un amateur de putes. Inutile de dire que Boyle et Newton se lamentent qu'un génie comme le Philalèthe côtoie un ivrogne pareil.
Bien. Et si je vous annonçais maintenant qu'il s'agit de la même personne ? L'homme change habilement d'identité et d'activité d'un continent à l'autre. D'un côté, il est le savant qui marque durablement les esprits – ses théories sur les corpuscules élémentaires furent enseignées à l'université d'Oxford jusqu'au début du XVIIIe siècle –, de l'autre celui qui renie ces mêmes principes pour l'argent et le plaisir facile.
Et pourtant, aucun alchimiste n'a si parfaitement intégré le concept de dualité des ambres. Starkey / Le Philalèthe la teinte d'une aura de merveilles et de mystères inquiétants. »

VIIIe congrès alchimique de Rio de Janeiro, allocution du Señor Enrique de Palma, historien des sciences et membre de la Vénérable Loge du Grand Orient du Brésil.

Œuvre au Noir

La somme des perfections du magistère de Geber

Le corpus, en arabe, fut établi entre le VIIIe et le XIe siècle, la publication en latin date de 1260.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Absorption de la roseraie philosophique – ambre de Terre**
- **Fermentation des faveurs de Cupidon – ambre de Terre**
- **Génération de l'humus de vigueur – ambre de Terre**
- **Réduction du Sel de poussière – poudre de Lune**
- **Sel de l'esprit des temps – poudre d'Air**

De Alchimia

Albert le Grand, 1282, en latin et allemand. Ce corpus rassemble les cours de botanique professés à Paris par l'Alchimiste. Une version manuscrite contient des formules de spagyrie.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Cristallisation des pierres de vision – ambre d'Air**
- **Fermentation de l'engrais de Déméter – ambre de Terre**
- **Génération du Protecteur de l'atelier – ambre de Terre**

La spagyrie

Les Alchimistes de la Voie sèche sont très fiers d'avoir mis au point la Spagyrie : la création d'artefacts alchimiques. Généralement issus de métaux ou d'ambres, ils peuvent prendre la forme d'objets aux capacités améliorées ou bien de petits automates nés de la matière et animés par un Ka. Cette édition de Nephilim a choisi de vous présenter des effets magiques. Sachez cependant que des formules d'automatons existent en plus grand nombre, notamment celles qui concernent la création du golem alchimique.

Les formules d'Œuvre au Noir de ce livret relèvent toutes de la **Voie sèche.** Elles requièrent des **ambres de Terre** produits par un **Creuset.**

Absorption de la roseraie philosophique

Apprenti / Durée : jusqu'au prochain vendredi **/ Portée :** une personne

Cette formule acquit une grande popularité auprès des nobles de cours. Et pour cause : quiconque gobe l'ambre est immunisé contre les empoisonnements jusqu'à la fin de la formule.

Congélation de la G

Compagnon / Durée : Ka du Creuset minutes **/ Portée :** 30 m²

Cet ambre est blanc comme de la chaux. Brisé sur le sol, il libère un gaz qui transforme les lois de la pesanteur environnante. Ainsi, toutes les personnes et objets qui pénètrent dans le périmètre de la formule deviennent dix fois plus légers. Il est ainsi plus facile de transporter des objets lourds ou bien de réussir un bond gigantesque.

Cristallisation du prince enseveli

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** 3 m² de surface

Célèbre praticien de la voie humide, Ramon Lulle n'en négligea pas pour autant la Voie sèche. Pour preuve, cet ambre couleur glaise est lourd comme du plomb. Si l'Alchimiste projette la cristallisation au sol, il génère un effondrement, s'il l'envoie au plafond celui-ci s'écroule. Dans un cas comme dans l'autre, les victimes de l'éboulement doivent réussir un test normal d'Agilité ou subir 7 points de dégâts sérieux.

Fermentation de l'engrais de Déméter

Apprenti / Durée : une saison **/ Portée :** une parcelle de jardin de 50 m²

Les vertus naturelles du creuset favorisent la germination des éclats de Terre dans la matière. L'Alchimiste peut donc aisément produire cet ambre vert à partir d'une écorce ou d'un noyau. Planté dans un sol, une terre ou un jardin, l'ambre favorise considérablement la pousse et les récoltes des arbres fruitiers, légumes et autres fleurs.

Génération de l'humus de vigueur

Compagnon / Durée : définitif **/ Portée :** une blessure

Cette formule fut introduite en Europe comme le fruit des recherches de Geber. Il s'agit en réalité du pseudonyme sous lequel publiaient bon nombre d'Alchimistes appartenant à l'Assemblée Philosophique. Cassé au-dessus d'une blessure, l'ambre laisse couler son jaune et referme toute plaie, soude les membres brisés, stoppe les hémorragies et les fièvres. L'ambre écarte ainsi tout danger, le temps de récupération du patient est alors divisé par deux.

Génération du Protecteur de l'atelier

Maître / Durée : une saison **/ Portée :** un automaton

Pour faire naître le Protecteur de l'atelier, l'Alchimiste doit veiller à l'apparition d'une mousse au sommet de sa matière première. Il se doit alors de l'arroser quotidiennement tandis qu'il active son creuset. Au bout d'une semaine, si la matière émet des sécrétions blanches et vertes, l'Alchimiste pourra y plonger ses doigts pour retirer l'ambre et libérer une petite créature faite de bois et d'herbes folles. L'automaton prend soin de la maison et du laboratoire de l'Alchimiste. Il peut s'adresser aux meubles et aux objets du quotidien afin qu'ils se tiennent à leur place.

Œuvre au Blanc

L'Androgyne

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à l'**Androgyne**. Elles requièrent des **ambres de terre** produits par un **Creuset.**

Congélation de la mécanique du vivant

Compagnon / Durée : Ka du Creuset minutes / **Portée :** un cercle de 30 m de diamètre

L'ambre obtenu est de couleur chair, mais sa surface est blanchie par le givre. Projeté au sol, l'ambre fait perdre le sens de l'équilibre à toute personne entrant dans son cercle d'action. Les victimes se déplacent comme des pantins désarticulés, incapables de coordonner leurs mouvements. Tous leurs tests subissent un FR -2. L'Alchimiste est immunisé.

Cristallisation du cœur du familier

Maître / Durée : jusqu'au prochain vendredi / **Portée :** un épouvantail, une statue de glaise

Cette formule appartient au corpus de création du golem alchimique. L'Alchimiste doit emprisonner dans l'ambre le principe vital de la matière et le séparer du reste des essences pour le rendre autonome. Lorsque l'ambre rouge s'anime d'un battement sourd, la formule est prête. L'Alchimiste doit placer l'ambre dans un double fait de paille ou de glaise. Soudain, celui-ci prend vie, se pare de chair et ressemble en tout point à son créateur qui peut le contrôler par la pensée, parler et agir à travers lui. Le double est une enveloppe vide, un réceptacle de l'Alchimiste, on use donc des caractéristiques (moins 2 points) et des compétences de son créateur. Les sciences occultes fonctionnent, mais seuls les effets de Terre sont autorisés.

Fermentation des faveurs de cupidon

Apprenti / Durée : une saison / **Portée :** deux personnes

Cette formule permet de fixer les vertus de fougue et de sensualité propres au Ka-terre au sein d'un ambre blanc et pur. L'ambre permet de magnétiser deux personnes et de générer entre elles un sentiment d'amour chimique. Une fois l'effet de la formule passé, les tourtereaux reviennent à la réalité et les aléas de la vie reprennent leurs droits avec toutes leurs surprises…

Germination des fruits de la Sapience

Maître / Durée : définitif / **Portée :** un arbre

Voici la formule à l'origine des arbres d'or de la Sapience, d'où germent les pommes des Hespérides, si fameuses auprès des Poursuivants d'Atalante. L'ambre est une graine d'or dont la surface est marquée d'une réduction du Pentacle de l'Alchimiste. Plantée en terre, elle libère un arbre aux feuilles d'or gravées des souvenirs de l'Alchimiste. En été, l'arbre donne des fruits baptisés pommes d'or. Quiconque en mange ou en consomme sous la forme de cidre peut revivre des expériences passées de l'Alchimiste. L'arbre agit comme un témoignage actif de la progression de l'Alchimiste sur l'Agartha et chaque floraison intègre ses dernières découvertes.

L'Entrée ouverte au palais fermé du roi

Le Philalèthe, 1667, en langue latine. L'ouvrage originel est un carnet de notes aux pages blanches et transparentes, tannées à partir d'un animal inconnu.

Sa lecture permet d'apprendre…

- **Congélation de la mécanique du vivant – ambre de Terre**
- **Éclosion du deuxième sexe – ambre de Lune (Grand Œuvre)**
- **Fusion du soufre estrange – ambre de Feu**

Les douze clefs de philosophie

Basile Valentin, 1600, en allemand et en énochéen. Une version datée de 1618 contient des gravures réalisées par Michael Maier.

Sa lecture permet d'apprendre…

- **Cristallisation du cœur du familier – ambre de Terre**
- **Calcination funéraire des couronnes de Perséphone – ambre de Lune**

LA CHRYSOPÉE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à la **Chrysopée** (cf. *Le Codex du Feu*). Elles requièrent des **métaux de terre** produits dans une **Forge**.

Coagulation des faveurs naturelles

Apprenti / Durée : jusqu'au prochain vendredi **/ Portée :** un objet

Ce métal est particulièrement malléable, il est strié de filons dorés. Appliqué sur un objet, il le rend plus fiable et le fait fonctionner à pleine capacité. Par ailleurs, il rend son usage instinctif pour celui qui l'utilise et lui accorde un FR + 1. La formule transforme une Clio en voiture de course, un avion négociera les tempêtes avec aisance, un pistolet automatique ne s'enraie pas et un ordinateur ne plante pas. Toutefois, il faut posséder la compétence au préalable pour pouvoir profiter de la formule. Ainsi on ne devient pas pilote si on n'a jamais volé.

Coagulation des sympathies animales

Compagnon / Durée : Ka de la Forge heures **/ Portée :** Ka de la Forge kilomètres

Cette formule doit être employée dans un milieu naturel (campagne, forêt, montagne, jungle). Une fois brisé, ce métal permet de lancer un appel aux animaux. En quelques minutes, un animal apparaît pour venir en aide à l'Alchimiste, le guider en lieu sûr, pister quelqu'un, le conduire auprès d'une source, etc.

Rectification du diagnostic d'Esculape

Apprenti / Durée : Ka de la Forge heures **/ Portée :** un porteur

Travaillé dans la Forge et martelé, ce métal ressemble à une feuille de bronze gravée d'un symbole de taureau. Arboré en pectoral, il octroie à son porteur un FR + 2 à tout test de Vigueur.

LE CINABRE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et au **Cinabre** (cf. *Le Codex de l'Eau*). Elles requièrent des **liqueurs de terre** produites dans un **Alambic**.

Dissolvant d'Air

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** un sort

Cette liqueur sent l'azote. Versée, elle absorbe en elle et annule tout effet magique d'Air du premier Cercle.

Dissolvant d'Eau

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** un sort

Cette liqueur grise comme de la pierre absorbe et annule tout effet magique d'Eau de premier Cercle.

MIROIR D'ALCHIMIE

Roger Bacon, 1274, en latin. Un livre particulièrement didactique pour quiconque veut s'essayer aux travaux de la Forge.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Combustion de l'animalcule incendié – métal de Feu**
- **Coagulation des sympathies animales – métal de Terre**

MINUTES DU CONCLAVE ALCHIMIQUE DE VENISE (EXTRAITS)

Anonyme, XIIème siècle. L'original est caché dans la bibliothèque privée des doges de Venise, une copie est conservée dans l'enfer du Vatican.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Rectification du diagnostic d'Esculape – métal de Terre**

RIPLEY'S SCROLL (N°17)

Env. 1507, mélange de vieil anglais et de latin. Ces rouleaux sont attribués de manière posthume à George Ripley. On en dénombre une vingtaine mais il doit en circuler davantage.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Dissolvant d'Eau – ambre de Terre**
- **Réduction des renforts de cuir – poudre de Terre**

Eau de vie des dépouilles de Diane

Compagnon / Durée : Ka de l'Alambic heures / **Portée :** un objet

Cette formule fonctionne uniquement sur des objets en matières naturelles (animales, végétales ou minérales). Versée sur l'objet en question, la liqueur va rendre vie à sa matière première. Ainsi, une table en bois se voit pousser des branches et fleurir, un trophée en tête de cerf revient à lui et brame sans discontinuer, un manteau de fourrure retrouve ses griffes et son appétit…

Liqueur de l'animalcule fertile

Maître / Durée : une saison / **Portée :** les substances alchimiques produites par le laboratoire

Cette formule permet de générer un automaton. L'Alchimiste a isolé dans son Alambic les essences de fertilité de la matière et les a condensées en un précipité dans sa liqueur. Il doit alors mettre le récipient à couver quelques jours dans le Creuset pour donner naissance à l'animalcule. Cette petite créature bleue et blanche en position fœtale baigne dans une encre translucide qu'elle sécrète. L'animalcule doit être placé sur l'outil principal du laboratoire. À partir de ce moment-là, la quantité de substances produites par l'outil est doublée.

L'ALKAEST

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie humide** et à l'**Alkaest** (cf. *Le Codex de l'Air*). Elles requièrent des **vapeurs de terre** produites dans une **Cornue**.

Fumerolle du veneur chymique

Compagnon / Durée : Ka de la Cornue en heures / **Portée :** la vapeur se déplace librement

Cette vapeur verdâtre est empreinte des forces magnétiques de la Terre. Elle peut guider et orienter l'Alchimiste où qu'il se trouve à l'instar d'un GPS magique. L'Alchimiste peut laisser des traces visibles en vision-Ka sur son chemin, tels des nœuds aériens, que ses compagnons pourront suivre.

Inhalation des humeurs anciennes

Maître / Durée : une heure / **Portée :** un objet

La vapeur est de couleur sable et il s'en dégage un parfum envoûtant. Répandue sur un objet (brosse, poterie, sac), elle permet de remonter son histoire en matérialisant des petites saynètes. Ainsi, l'Alchimiste peut découvrir par qui, et comment, l'objet fut créé, quels en furent les différents utilisateurs, et des moments importants de sa vie d'outil.

Parfum de la fontaine de jouvence

Apprenti / Durée : jusqu'au prochain vendredi / **Portée :** un individu

Le parfum rend jeune et vigoureux et efface les rides et les afflictions du temps qui marquent la peau de l'Alchimiste. Pendant quelques jours, il ne ressent plus la fatigue, peut dormir un faible nombre d'heures et possède un allant à faire pâlir les plus sportifs.

CORRESPONDANCE DE NEWTON

Boyle, Le Philalèthe, Newton, Starkey, 1683, en anglais et alphabet crypté. La recette est introduite par le Philalèthe servant de liaison entre le physicien et l'Alchimiste américain, George Starkey.

Sa lecture permet d'apprendre…

- **Absorption de l'orage nomade – ambre d'Air**
- **Parfum de la fontaine de jouvence – vapeur de Terre**

LE CHEMIN DES CHEMINS

Arnaud de Villeneuve, 1296, en vieux français. Professeur de médecine de l'université de Montpellier à la renommée internationale, il évita de peu le bûcher pour avoir professé la venue de l'Antéchrist.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Décomposition de la signature naturelle – poudre de Terre**
- **Projection des pas effacés – poudre de Lune**

L'ESCARBOUCLE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie brève** et à l'**Escarboucle** (cf. *Le Codex de la Lune*). Elles requièrent des **poudres de terre** produites dans un **Athanor**.

Décomposition de la signature naturelle

Apprenti / Durée : jusqu'au prochain jour / **Portée :** une série de traces

Cette poudre permet de falsifier ou de semer une série de fausses pistes naturelles (empreintes, traces de pneus, de ski, buissons cassés, etc.) La poudre va jusqu'à créer de fausses odeurs pour perdre les chiens et autres pisteurs surnaturels. Ainsi, les poursuivants se voient allouer un FR -2 à tout test pour retrouver l'Alchimiste.

Réduction des renforts de cuir

Compagnon / Durée : Ka de l'Athanor minutes / **Portée :** une armure

Cette poudre a fait le malheur de nombreux soldats trop confiants. Elle a la capacité d'annuler la résistance des armures (Protection : 0), transformant ainsi un gilet pare-balles en feuille d'aluminium. La durée de la formule a beau être courte, il suffit de savoir qu'elle est active pour la rendre efficace.

SECRETS

Cette section réunit des fragments de mémoires ou d'intrigues du monde occulte contemporain.
L'un d'entre eux appartient à votre Nephilim, mais lequel ?
Les Arcanes Majeurs présentés ici ont des Princes Faërim.

ADEPTE DU GAIN

Le Cabinet Dermont est toujours dirigé par le même Nephilim Illuminé, Kar-Eph. Cette société écran du Denier est aujourd'hui financée par d'importants fonds d'investissements implantés au Qatar. Suite aux opérations financières agressives menées par les fonds qataris, le Cabinet Dermont est aujourd'hui une multinationale implantée à Barcelone, Dubaï, Londres, Paris et Shanghai. Ce Degré emploie environ trois mille personnes qui travaillent ensemble à accroître l'influence de la Pierre Angulaire par des réalisations architecturales contemporaines innovantes.

Ce cabinet a la responsabilité du projet colossal du Grand Paris. La ville de Paris a été choisie en raison du maillage dense des Lignes Ley qui recouvrent son territoire. La capitale connaîtra un changement structurel que l'on compare déjà à l'ampleur des bouleversements opérés par Haussmann à la fin du XIXe siècle. L'architecte en chef est un Nephilim qui se fait appeler Nimrod. L'emplacement des futures constructions reposerait sur des Plexus de Terre puissants, particulièrement adaptés pour édifier les bâtiments titanesques.

Les nouveaux monuments comprendront la Grande Pyramide de la Porte de Versailles, les Jardins Suspendus de Tolbiac, l'île artificielle de Vitry, les jardins flottants sur la Seine, le parc central de la Courneuve et l'Opéra à l'étrange géométrie sphérique d'Aubervilliers. Ces projets pharaoniques s'inscrivent dans le cadre des programmes *Sunveil* et de la Nouvelle Atlantys qui ont pour objectif commun de rendre tangible l'influence de la Pierre Angulaire dans le monde profane. En d'autres termes, le Grand Paris correspond pleinement à une logique de l'ère de la Révélation.

– Note découverte dans le bureau d'un élu municipal

Atout :

Votre Nephilim connaît bien les Synarques et leurs plans (voir plus loin), mais pour quelle raison ? A-t-il été l'un de leurs agents par le passé ? Collabore-t-il avec certains d'entre eux de nos jours ? A-t-il une dette envers un membre de cet Arcane mineur ? À vous d'en décider. Votre personnage est Maître en Arcane mineur : Denier.

ADOPTÉ DE LA PAPESSE

La multiplication des réseaux et des nouvelles technologies ont rendu possible une autre façon de concevoir l'apprentissage des savoirs. Notre rapport à la connaissance en a été bouleversé. La sapience est désormais, théoriquement, accessible au plus grand nombre. Nous devons donc faire face à de nouveaux problèmes de codage, de cryptage et de transferts de connaissance.

Le projet actuel *BabelScape*-Alexandrie, une bibliothèque universelle immatérielle de l'ensemble des savoirs, est l'héritier des projets de l'Encyclopédie à l'époque des Lumières. L'Encyclopédie des philosophes faisait intervenir aussi bien des humains membres du Denier, comme Diderot ou d'Alembert, que des Nephilim. Mais cette alliance échoua ; le Grand Hermétécaire se brouilla très rapidement avec le Denier qui acheva l'Encyclopédie telle qu'on la connaît.

De son côté, la Papesse mit fin à son projet de réaliser une encyclopédie de la sapience, car le travail et les objectifs excédaient les moyens à disposition. Ce travail forma cependant la base de l'encyclopédie Nephilim Tlön Uqbar Orbis Tertius qui dissimule des savoirs occultes sous le couvert de fictions. Le Grand Hermétécaire, pour se moquer gentiment des sociétés secrètes humaines et des Arcanes mineurs dans leur folle prétention à vouloir tout connaître et tout maîtriser, écrivit justement la nouvelle du même nom, lors de son incarnation en J. L. Borges. On dit que le Sphinx se serait de nouveau réincarné pour mener à bien le projet *Babelscape*, mais on ignore son identité véritable.

– Témoignage de Silas Haslam, Adopté de la Papesse et Grand Hermétécaire du centre d'Hanovre

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de la Papesse. Il est un archiviste occulte dont le but est de conserver la totalité des savoirs Nephilim. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Papesse et a accès aux Hermétèques, les Demeures philosophales de la Papesse. Dans ces bibliothèques spécialisées, il étudie l'ésotérisme.

ADOPTÉ DE L'ERMITE

Nous avons retrouvé Wolf Eshenbremmer, un Ermite, en train de marcher nu, les yeux bandés, en plein jour, tenant une lanterne, au milieu des rues de Prague. On nous a confirmé qu'il s'agit d'un Grand Méditant dont on a perdu la trace depuis un millénaire. Il prétend avoir rencontré ce qu'il appelle « l'enfant de l'éternité » dans un Akasha, près de la Jérusalem Céleste. Il passe des journées entières à noircir du papier et à retranscrire ses obsessions. Ses écrits n'ont ni ponctuation ni majuscules ; ils n'ont ni début ni fin. Le flot continu de pensées manifeste à la fois un état de démence avancée et une connaissance approfondie de la Kabbale. Son Pentacle est sain. Sa folie, une énigme. Voici un extrait retranscrit : « Le monde est une multiplicité de miroirs où chaque reflet est le reflet d'un reflet. Le temps éternel est un enfant qui joue le jeu du monde. Cet enfant a une infinité de visages passés, présents et à venir. Il est le cavalier de l'éternelle errance. Son retour est un commencement et sa fin nous destine à un autre commencement. Après la Chute, avant l'Exode ; il est l'abysse qui temporalise le temps. Tout ne sera qu'un. Tout en un. Un point de négativité, qui devient ligne, qui devient plan, qui devient monde : le nôtre. »

– Extrait d'une correspondance entre membres de l'Assemblée du Seuil

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de l'Ermite. Il est un solitaire qui préconise de couper tout contact avec le monde des humains et considère l'incarnation comme le résultat d'une sorte de péché originel : celui d'avoir voulu maîtriser le Ka-Soleil. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Ermite et a accès aux Couvents, les Demeures philosophales de l'Ermite.

ADOPTÉ DE LA FORCE

Discuter avec Merlin est toujours une aventure. On ne sait pas si l'on rencontrera le puissant sorcier qui déjoua le Culte du Dragon pendant les Arthuriades, le truculent Satyre à la pilosité saillante ou bien le chef charismatique à la tête de la Force. Car Merlin, c'est un peu tout ça à la fois. J'appréhendais donc de le revoir après tant d'années.

Nous connaissons tous la légende : il a été séduit par Viviane, une initiée du Culte du Dragon qui le piégea et le réduisit à l'état d'Homoncule dans un palais de cristal, sous les eaux de l'étang du château de Comper, pendant plus d'un millénaire. En revanche, personne ne sait comment il a pu être capturé si facilement. L'enchanteur ne s'est jamais exprimé à ce sujet et je n'allais en aucun cas lui poser de telles questions. Mais lorsqu'on y pense, l'épopée arthurienne s'est parfaitement poursuivie sans lui. Pendant des siècles, des Nephilim tentèrent de localiser et de libérer le sorcier. On le croyait définitivement perdu dans un Aksaha. Le magicien n'a recouvré sa liberté que récemment. Son isolement l'avait complètement transformé aussi bien physiquement que moralement. Il était très amaigri, le visage émacié, et était incapable de prononcer le moindre mot. Il était manifestement dans un état proche du Khaïba. L'eau de la fontaine de Barenton, où il avait rencontré Viviane pour la première fois, le revigora. La crispation sur son visage se relâcha progressivement, et son regard exprima un mélange de sérénité confiante et de détermination orgueilleuse.

Merlin est aujourd'hui le maître incontesté de la Force. L'Arcane ne jouit plus vraiment du même rayonnement que pendant l'époque du roi Arthur, mais depuis son retour, Merlin l'a réorganisé en compagnies selon le modèle de la Table Ronde. Notre but est de pourchasser et anéantir les effets-Dragon et les Khaïba qui sont une menace pour le monde. Mais je ne sais vraiment pas comment il réagira à la nouvelle d'une recrudescence des activités du Culte du Dragon…

– Confessions d'un Adopté de la Force, membre de la Compagnie de cuivre, avant son entretien avec Merlin

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de la Force. Il s'est spécialisé dans la lutte contre toute forme de dégénérescence du Ka et des Ka-éléments. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Force et a accès aux Compagnies éternelles, ces Demeures philosophales itinérantes qui traquent sans relâche les manifestations de Khaïba et les effets-Dragon.

ADOPTÉ DE LA TEMPÉRANCE

Mon Prince est Asclépios, un Sphinx qui vit caché dans les ruines d'Épidaure. Il ne se montre qu'aux cœurs purs et compatissants. Il est le Cœur de la Tempérance, c'est-à-dire à la fois le centre et la source d'énergie de l'Arcane. Il était aussi le dieu de la guérison adoré dans l'Antiquité. Bien qu'Agarthien, il se plaît à apparaître sous les traits d'un homme barbu d'âge mûr, appuyant sa démarche sur le célèbre caducée, un bâton autour duquel s'enroule une couleuvre d'argent. Il est en communication avec tous ses Adoptés et offre ses soins indirectement en transférant son Ka pour aider les souffrants. Il ne se déplace que très rarement, uniquement lors de conflits importants ou de grandes épidémies pour conjurer ces malédictions.

Le théâtre d'Asclépios constituait le centre de guérison d'Épidaure. Le Sphinx exerçait sa pratique pendant les représentations tragiques au sein de l'amphithéâtre construit en face des collines verdoyantes de la région. L'acoustique extraordinaire du monument lui permettait de porter son Ka directement vers les malades et de les soigner, tandis qu'ils s'abandonnaient aux sentiments de terreur et de pitié pendant les spectacles. Aujourd'hui encore, le sentiment de quiétude et de fascination, ainsi que la *catharsis* provoquée lors d'une représentation dramatique, sont comme les souvenirs refoulés des techniques de soins d'Asclépios.

– Témoignage d'un Adopté de la Tempérance

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de la Tempérance. Il a choisi d'être un soigneur qui cherche à guérir les Nephilim malades ou supposés malades pour les délivrer des fléaux que sont le Khaïba, la Narcose et toutes blessures physiques ou magiques. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Tempérance et a accès aux Hospices, les Demeures philosophales de la Tempérance.

LES SYNARQUES

Les Synarques sont au service de l'Ordre. Au Sommet de leur organisation, les Illuminés dirigent des sociétés ou sont les mentors de personnalités qui constituent la Base, ignorante du rôle qu'elle joue au sein de la Synarchie.

APPRENTI

Je travaillais pour le Cyberport de Hong-Kong avant de me faire virer pour avoir tenté de transférer des données confidentielles à un fournisseur. Aujourd'hui, je bosse pour MindLabs, une société spécialisée dans l'IA, la recherche cybernétique et la réalité virtuelle, basée à Barcelone. Je vis toujours à Hong-Kong et je travaille à distance.

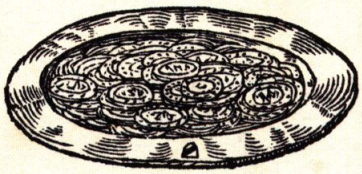
Je bénéficie du matériel dernier cri. Notamment ce BCI (Brain-Computer Interface) qui me permet de me connecter directement à mon portable et à l'Internet sans même utiliser les fournisseurs d'accès traditionnels.

Je travaille actuellement sur un projet de Web 3D avec une équipe disséminée à travers le globe. Difficile de comprendre la vue générale du projet. Nous travaillons tous sur des segments particuliers et aucun ne semble correspondre aux autres. Mon impression est qu'il s'agit d'un jeu en réseau qui utilise la réalité virtuelle. Le projet s'appelle Awake. *Ça paie bien. J'ai peu de vacances mais un compte en banque qui grossit à vue d'œil.*

– Fichier retrouvé dans l'ordinateur portable du programmeur Mallory au Regal Airport Hotel, 9 Cheong Tat Road, Hong Kong International Airport, Chep Lap Kok

16 mars 2012.

Lauréat du Prix Shaw en 2006 pour sa contribution à la théorie du chaos et détenteur de la médaille Fields en 2009 pour ses travaux sur les attracteurs étranges, le mathématicien Claude Orland a été retrouvé mort dans sa maison à Hyères. Selon les enquêteurs, l'appartement du scientifique a été mis à sac. On déplore notamment la disparition de ses carnets



de recherche et le vol de son disque dur où étaient enregistrés ses travaux les plus récents. Le chercheur était sur le point de publier une thèse sur la résolution des équations de Navier-Stokes. L'enquête se poursuit pour élucider les circonstances du décès.

– Rubrique nécrologique, *Le Quotidien du Var*

COMPAGNON

Barcelone, le 6 juillet 2011

Éminence révérendissime,

La construction de la Sagrada Familia poursuit son cours. Nous pensons que les travaux prendront fin en 2026.

La Sagrada Familia est aujourd'hui le monument le plus visité d'Espagne. Le site a connu un accroissement des visites après avoir été consacré par l'Évêque de Rome. Nous avons atteint l'objectif que vous nous aviez donné.

Je remercie chaleureusement la Cité du Vatican pour ses généreuses donations. Le financement de ce projet grandiose ne saurait aboutir sans l'aide précieuse de l'État Pontife. Il est regrettable que l'aumône ne suffise pas à payer l'ensemble des travaux mais la crise récente explique malheureusement bien des problèmes aujourd'hui en Espagne. Le temps des cathédrales n'est plus.

J'espère m'entretenir avec vous très bientôt au sujet du Roi des Rois au Saint-Siège.

Que Votre Éminence daigne agréer l'expression de mon très respectueux dévouement en Notre Seigneur.

L. Card. M. S.

– Lettre secrète issue de la correspondance entre le cardinal L.M.S et Anselme DaSpalda

Le Livre de la Nature est écrit en langage mathématique disait Galilée. Il existe, autrement dit, une formule mathématique, sans doute complexe, qui permettrait de comprendre l'univers dans sa totalité. Le modèle mathématique pour comprendre les lois de l'univers est donc l'Équation. Trouver la formule de cette Équation éliminerait ainsi toute incertitude, hasard et chaos ; elle rendrait en outre possible une prédiction stricte d'une série des événements du monde. Ce serait le commencement d'une ère nouvelle et la fin de l'histoire.

– E. Wilkes. Extrait de la préface à *L'Équation et l'ordre des raisons,* **Université de Berkeley, 2004**

LES NOMBRES

Les nombres revêtent une importance bien particulière pour les Synarques, ils sont les éléments décomposés de l'Équation. Les nombres les plus symboliques sont évidemment le trois, le cinq, le sept, le douze et le dix qui se déclinent en de multiples combinaisons et opérations. Les Synarques n'utilisent jamais les chiffres par hasard !

L'HÉRITAGE DE HIRAM ET SALOMON

Les doubles triangles du Sceau de Salomon – et d'Hiram implicitement – structurent toute la Synarchie. On peut voir que ces axes s'opposent deux à deux : le Mage s'oppose au Guide, le Sage à l'Architecte et le Roi à l'Ouvrier. Les Mages, Sages et Rois suivent les vocations de Salomon. Les Guides, Architectes et Ouvriers les métiers de Hiram. Les Degrés de la Synarchie sont toujours liés à au moins un axe, parfois deux (jamais opposés élémentairement) et dans de très rares cas, trois. Les Illuminés sont associés à trois axes qui sont fonctions de leurs aptitudes et de leurs affinités.

- Les **Mages** étudient les champs magiques. Leurs plus grandes réussites sont des constructions aux vertus ésotériques bâties au Moyen Âge.
- Les **Sages** formalisent les savoirs et étudient la pensée. Philosophes ou scientifiques, leur âge d'or est le XVIIIe siècle.
- Les **Rois** étudient toutes les formes d'organisations. Ils cherchent désormais à modéliser les marchés financiers.
- Les **Guides** étudient l'évolution des collectifs et l'histoire. Ils manipulent les hommes et inspirent les mouvements des sociétés.
- Les **Architectes** étudient les créations et les constructions. Ils ont renoncé aux arts pour se concentrer sur les données.
- Les **Ouvriers** étudient les techniques. Les développements de l'économie numérique leur doivent beaucoup.

MAÎTRE

Le symbole du dollar est par exemple un symbole du Denier : le S barré est une référence au S de Salomon, le roi hébreu, et aux deux colonnes de l'entrée du temple de Jérusalem construit par Hiram, l'architecte phénicien. C'est donc l'esprit du Denier que l'on retrouve matérialisé dans la monnaie d'échange des États-Unis. La formule écrite sur les billets de banque américains, Novus Ordo Seclorum, *c'est-à-dire « Nouvel Ordre Mondial », définit précisément l'ambition politique du Denier. La raison doit contrôler l'économie qui permet de contrôler le monde. En d'autres termes, le monde du Denier est à penser comme* cosmos, *comme monde agencé selon un ordonnancement rationnel. L'œil de la providence dessiné sur le billet symbolise l'illumination ou le grand éveil grâce à la Pierre Angulaire représentée par la pyramide.*

– J. Redford. Extrait de *Théorie quantitative et sémiologique de la monnaie – un échange à parité ?,* **sous la direction de Milton Friedman, Université de Stanford, 1984**

Vous êtes sans doute la seule personne à vouloir m'écouter. Il faut être aveugle comme la Justice pour croire que notre monde est le meilleur des mondes possibles. Et il faut être prétentieux comme le Chariot pour minimiser l'influence du Denier. S'il est moins visible que les autres Arcanes mineurs, cela ne signifie pas qu'il n'existe pas. C'est la raison d'être même de cette société secrète.

Comme vous le savez, le Denier fut fondé par Hiram, un humain, et Salomon, un Eolim, lors de la construction du temple de Jérusalem. La structure fortement hiérarchisée du Denier est celle d'une pyramide, à l'image de la Pierre Angulaire, composée d'individus regroupés en Degrés. Le Sommet est constitué d'Illuminés qui adhèrent aux idées des courants d'Hiram, de Salomon ou du marquis Saint Yves d'Alveydre. Ils sont tous en contact direct avec la Pierre Angulaire qui leur révèle idées et visions pour réaliser ses fins et maintenir le monde dans le meilleur état possible. Le Sommet est composé d'une trentaine de membres, en majorité des humains comme Anselme Daspalda ou Elvira Sanchez, mais aussi de cinq Nephilim renégats dont Imhotep, l'architecte de la pyramide de Djéser et Rebis, éminent alchimiste du Glorieux Alliage. On compte également la présence d'un Selenim puissant, Orkuz. Tandis que les Illuminés partagent une conscience commune d'appartenir au Denier, les synarques, membres de la Base, sont ceux qui aimeraient savoir ou qui croient savoir mais qui ignorent tout. Le Sommet gouverne la Base divisée en deux grandes familles de Degrés : la marche supérieure (agents) et la marche inférieure (pions). Les relations entre la Base et le Sommet sont rares et se limitent le plus souvent à des échanges d'argent, d'informations ou d'équipements.

*La Pierre Angulaire est la clé de voûte qui définit l'architectonique du Denier. Elle est la première pierre de fondation d'Atlantys et le point d'ancrage de l'*Axis Terram, *c'est-à-dire le courant principal des champs solaires, autour duquel gravitaient les Akasha naissants. Elle était un outil précieux pour les Kaïm et un objet d'adoration pour les humains. Lorsqu'Orichalka s'écrasa sur l'Atlantide, elle anéantit l'existence physique de la Pierre Angulaire et modifia la direction de l'axis terram, produisant la dérive des plans subtils. La Pierre a toutefois survécu au cataclysme comme pure forme ou comme Idée dans l'Eïdos. Depuis lors, elle inspire les bâtisseurs pour rappeler aux hommes son existence. La Pierre Angulaire suggéra par exemple à l'homme les concepts de royauté, de géométrie et d'architecture. Les Illuminés sont justement des constructeurs, des progressistes et des positivistes qui espèrent que les hommes vivront en harmonie avec les Nephilim.*

La Pierre a besoin des données du sensible, donc de la matière, du monde et des humains pour effectuer les changements et agir dans le monde. Par elle-même, la Pierre est impuissante. Les

mathématiques sont ainsi l'élément intermédiaire entre le sensible et le suprasensible, entre le monde et l'Eïdos, qui permet à la pierre d'avoir prise sur le monde. Elle utilise l'Équation, c'est-à-dire la structure mathématique qui compose l'univers, l'espace et le temps, pour prédire l'avenir. La pierre ne peut qu'essayer de révéler à l'humanité les composantes de l'Équation pour orienter leurs actions et ordonner le monde de la meilleure façon [1].

On retrouve des traces de l'influence du Denier dans l'Antiquité Égyptienne comme la construction de la nécropole de Gizeh et pendant la période du miracle grec avec la naissance de la Philosophie. L'introduction de la monnaie sous Crésus fut également son invention, de même que l'introduction de l'architecture gothique aux temps des cathédrales. Le Denier contrôle en outre le Vatican depuis 1550. La plupart des organisations politiques mondiales comme l'OMS, l'ONU ou la Banque Mondiale ainsi que les grandes sociétés de l'économie numérique sont des initiatives de cet Arcane mineur. De nombreux architectes comme Eiffel, Bartholdi ou Gaudi ont œuvré, le plus souvent sans le savoir, pour le Denier. L'organisation est présente surtout en Espagne mais on trouve des ramifications en Italie et en Océanie (Macao, Japon, Hong-Kong et Australie). L'objectif de la Pierre Angulaire est de contrôler le monde et de le préserver du chaos. Elle souhaite reconstruire Atlantys et étendre son influence au maximum sur l'humanité par la conquête des nouveaux mondes, y compris les mondes de Kabbale, perçus comme des extensions du monde terrestre, et les mondes virtuels comme les espaces cybergnostiques.

Des rumeurs suggèrent que le Denier souhaite bâtir une seconde Alhambra. Selon mes calculs – mais je me trompe peut-être – la nouvelle Alhambra s'étendrait sur un territoire de Grenade jusqu'à Barcelone. On m'a également parlé d'une réincarnation de Salomon en la personne du Roi d'Espagne (le Roi des Rois) et du récent clonage synthétique d'Hiram. Le Denier aurait, de plus, déjà réalisé une connexion entre le monde terrestre et Aresh. Tous ces projets sont constitutifs du grand éveil, c'est-à-dire la prise de conscience du savoir de la Pierre Angulaire.

J'aurais tellement de choses à dire mais le temps presse. Prenez cette lettre comme un avertissement et mon testament, car je suis traqué et mon simulacre, Claude Orland, a été repéré par des agents. Mon ordinateur s'est fait pirater hier soir par un hacker surnommé Mallory. J'espère que ce message vous parviendra.

A.

– Lettre d'Arkaos, l'Anti-Synarque, transmis à l'Étoile, peu avant sa disparition

(1) : *La complexité de ce modèle comporte une marge d'erreur. Les travaux de la Synarchie sont d'affiner et de réduire cette marge d'erreur. Hiram et Salomon ont notamment isolé six singularités, c'est-à-dire six axes qui sont des directions de travail pour les Degrés et des voies d'initiation pour les Illuminés. D'une part, trois axes définissent le triangle lunaire de Salomon : mage, sage et roi qui correspondent aux éléments de la Lune, de l'Air et du Feu. Cette triade est la maîtrise des champs magiques, des idées et des hommes. D'autre part, trois autres axes caractérisent le triangle solaire d'Hiram : guide, architecte et ouvrier qui correspondent aux éléments du Soleil, de la Terre et de l'Eau. Cette triade est la maîtrise de l'histoire, des formes et des outils.*

PRATIQUES SOLAIRES

Axe		
Mage	Salomon	Lune
Sage	Salomon	Air
Roi	Salomon	Feu
Guide	Hiram	Soleil
Architecte	Hiram	Terre
Ouvrier	Hiram	Eau

LES PRATIQUES SOLAIRES

Elles sont organisées autour de six axes symboliquement associés aux sommets des triangles entrelacés du Sceau de Salomon – et implicitement de Hiram. Elles ne sont ni intuitives ni spontanées et reposent sur des rituels complexes, en fonction de la culture de ceux qui les pratiquent.

- Les **Apprentis** du Denier y accèdent grâce à des rites réalisés en groupe et dans des lieux appropriés. Un Apprenti ne peut bénéficier que d'une seule Pratique par semaine.
- Les **Compagnons** du Denier y accèdent seuls au prix de rites souvent longs et complexes. Un Compagnon ne peut bénéficier que d'une seule Pratique par jour.
- Les **Maîtres** du Denier sont rares. Ils n'ont plus besoin de rituels car ils sont reliés en permanence à la Pierre Angulaire. Ils ne sont plus limités à un nombre de Pratiques par jour. Les Pratiques sont pour eux des sorts gravés dans leur Ka-Soleil. Une fois lancées, les effets sont immédiats et actifs jusqu'à la prochaine aube la nuit et jusqu'au prochain crépuscule le jour, même si minuit sépare bien deux jours de la semaine. Chaque Pratique est résolue par un test difficile de Ka-Soleil. Elle fait toujours appel à une compétence. Par conséquent, le FR + 1 accordé par le Ka dominant s'applique lorsqu'une Pratique est exécutée par un Nephilim. En outre, l'éphéméride favorise les Pratiques les jours et / ou les mois de Ka-Soleil. Une Pratique réussie voit son effet se produire les jours associés élémentairement à son axe (voir table ci-contre) jusqu'à la prochaine grande conjonction de cet Élément. Dans la plupart des cas, il s'agit d'accorder un FR + 1 au bénéficiaire pour toute action recourant à la compétence utilisée. Mais il peut aussi s'agir d'un effet magique formalisé à la manière d'un sort et utilisant une chaîne analogique similaire à celle des sortilèges de Magie. Pour autant, cet effet magique n'est en rien un sort intuitif. Il s'agit d'un rituel dont le bénéfice se fait sentir un jour par semaine. Réalisé en groupe, seul un initié désigné par le maître de cérémonie bénéficie de la Pratique.

L'ATLANTIDE CÉLESTE

« Atlantide... Ce nom est le souvenir de ce que je fus et de ce vers quoi je tends. Comme il résonne et s'envole avec mon être ! Dans ma mémoire fragmentée brillent encore les feux éblouissants de Kémeth, notre Pirée, et je me souviens également des jardins d'Atlantys qui le surplombaient, merveilles d'entre les merveilles.

À chaque incarnation ces souvenirs se sont imposés à moi. Pouvais-je faire autrement que retrouver l'île ? Je lui ai consacré bon nombre d'incarnations : inspectant les ruines fumantes de Carthage à la recherche des Pierres de pouvoir, traquant le moindre indice sur la survie du mythe grec dans les tavernes de Constantinople où se croisaient d'innombrables dialectes, participant aux expéditions de Cook dans le Pacifique sud.

Je fus personnellement assez déçu par l'approche des Amoureux que je jugeai trop fantasque et irrationnelle. Et, ma foi, j'ai trouvé beaucoup plus d'applications concrètes grâce aux seules connaissances de la Roue de Fortune.

Où est l'Atlantide ? Partout, et nulle part.

Partout, car elle demeure dans le cœur des Hommes, source de leur éveil à la conscience magique, à la fois rêve et cauchemar. Nulle part, car ses vestiges sont éparpillés dans le monde et doivent être réunis pour libérer leur force naturelle. Je ne crois plus en la possibilité de retrouver les ruines physiques d'Atlantys mais jour après jour j'espère davantage dans les Plans subtils. Car c'est là-haut, en clef de voûte des Archipels pélasgiques, que vit l'Atlantide Céleste, reflet du monde magique, avant qu'il ne soit dévoré par Chronos. Aujourd'hui, je rejoins les Pérégrins d'Entre-Mondes.

– Profession de foi du Djinn Kelchas, Adopté de la Roue de Fortune

Les voies pour trouver l'Atlantide sont nombreuses, certains en recherchent les traces physiques, les ruines, d'autres des destinations plus spirituelles, ouvrant sur la mer des Akasha.

- ***L'Atlantide*** de Platon fut le premier texte à révéler le mythe aux profanes de manière formelle et à y exposer l'île comme une civilisation expansionniste.
- ***La Nouvelle Atlantide,*** de Francis Bacon, est le premier texte à s'emparer du mythe pour proposer la fondation d'un nouveau gouvernement idéal aux monarques européens.
- De nombreux tableaux illustrant le mythe atlante sont des portes qui s'ouvrent sur les Plans subtils. ***Prométhée*** de Gustave Moreau a cela de particulier qu'il conduit vers des Anti-Terres, reflets maudits des geôles atlantes.
- Les **Amoureux** pratiquent des rituels qui permettent d'accéder aux Akashas. Ainsi, en Sicile, des Adoptés jouent des tragédies de Sophocle pour se transporter dans l'Antiquité tandis que leur Prince serait perdu corps et âme à la recherche de l'Atlantide.
- Les **Pérégrins d'Entre-Mondes** arpentent les Akashas pour les cartographier. Ces Nephilim les explorent à la recherche de l'Atlantide Céleste, le reflet originel du continent figé par Orichalka.
- Dans les pyramides aztèques dorment les **Yehual Techutlin,** les Selenim de Mû qui livrèrent la guerre aux Glaives prométhéens. Des temples et des codex d'Amérique latine contiennent encore des traces de ce conflit et des indications jamais exhumées. Le célèbre écrivain Churchcraft en savait bien plus qu'il ne voulait le dire.
- L'Atlantide a généré des bastions dans le monde. Certains sont tombés comme Hyperborée, d'autres se sont réfugiés dans les Plans subtils, le ***Sidh*** celte est de ceux-là.
- Le cœur de l'Atlantide, **Atlantys**, a volé en éclats sous l'impact d'Orichalka. Des pierres de pouvoir furent rejetées de la béance laissée par la météorite. Les Bermudes, Madagascar, l'île de Pâques, l'Irlande, Saint-Pétersbourg, Delphes ou Carthage sont autant de points d'impact qui abritent des portes vers les Plans subtils.

Pyrim

CODEX DU FEU

« Alors, Pallas Athènè donna la force et l'audace au Tydéide Diomèdès, afin qu'il s'illustrât entre tous les Argiens et remportât une grande gloire. Et elle fit jaillir de son casque et de son bouclier un feu inextinguible, semblable à l'étoile de l'automne qui éclate et resplendit hors de l'Okéanos. Tel ce feu jaillissait de sa tête et de ses épaules. Et elle le poussa dans la mêlée où tous se ruaient tumultueusement. »

– L'Iliade, Chant V, Homère, VIIIe siècle avant J.-C.

PYRIM

Éveil

Flamboie, ô ma colère ! Mille prières ne sauraient m'apaiser, mille soleils ne suffiraient à consumer ma rage, rien dans ce monde mortel ne saurait m'arrêter !

Donnez-moi un seul vrai ennemi, je me hâterais de brandir ma fidèle compagne, droite et tranchante. Mais contre les manœuvres sournoises des ambitions politiciennes, et leurs armes virtuelles, comment lutter ? Je vomis ces tièdes, ces lâches. Ce qu'ils appellent imprudence, je l'appelle, moi, audace ! Ah, que ne donnerais-je pas pour ne plus être prisonnier de cette enveloppe, et faire trembler mes ennemis en les réduisant en cendres dans l'instant !

Pourtant… Cette annonce inattendue ne suffit pas à expliquer ma fureur. Je contemple autour de moi, pendant que les autres m'observent, attentifs. Qu'ils attendent. Je ne peux pas me concentrer sur les merveilles qu'ils me présentent, ni faire honneur à la beauté de ces pièces d'orfèvrerie pour lesquelles j'ai parcouru plusieurs milliers de kilomètres. Le Feu est l'unique Élément que l'homme puisse créer, mais ils sont rares ceux qui en possèdent la maîtrise. Les artisans forgerons touaregs en font partie, m'avait-on assuré. On ne m'a pas menti.

Le désert est chauffé à blanc, le sable comme de la poudre. Le Hoggar est habité de volcans figés, dont je perçois encore l'antique brûlure. Inutile de passer en vision-Ka pour deviner les champs de Feu portés à l'incandescence avec leurs flammèches sautillantes. Pourtant… dans la brume trouble causée par la chaleur, je discerne une silhouette floue, à la peau veinée de rouge et au regard flamboyant. Et tout me revient. Mon frère d'armes, vêtu de bronze. Combien de batailles grandioses avons-nous menées dans ces déserts rougeoyants, que les mortels disaient emplis d'éfrits, de démons, de salamandres, de phénix et autres djinns ! Combien d'épopées avons-nous chantées, de nos voix grondantes évoquant un incendie dévorant la broussaille ! Fils du Feu, et en tant que tels partageant la même rage dans les combats, la même passion pour l'art et le pouvoir, la même curiosité pour les réalisations humaines, la même haine de l'incertain, de la mollesse, de la faiblesse. Jusqu'à la trahison, gravée dans ton pentacle. La vengeance, déchirante. La séparation, inéluctable.

Nous nous sommes haïs alors comme ceux qui s'aiment. Puis j'ai oublié, petit à petit, jusqu'à revenir ici.

Le feu du soleil, dont j'aurais il y a quelques instants voulu crever l'œil, purifie ma colère, comme ces gemmes qui doivent leur éclat aux températures insoutenables par lesquelles elles sont passées.

Ces caillots du passé ne sont pas des obstacles, mais des tremplins. Je suis une force emplie d'un souffle impétueux.

D'un geste, j'indique que j'achète tout. Quant à ces chiens corporatistes, je sais comment les traiter.

Nul ne m'arrêtera.

Si vous jouez un **Pyrim**, vous devez définir les métamorphoses que votre Nephilim impose à ses simulacres.
Voici une liste de propositions pour vous aider.

VISAGE : *yeux et cheveux rougeoyants, flamboyants, cornes, œil unique...*
MAINS : *ongles métalliques, griffes rouges, quatre doigts...*
ODEUR : *soufrée, épicée, brûlée, fumée, de poudre...*
VOIX : *crépitante, enflammée, furieuse, cuivrée, chaude, étouffée, puissante, ample, grondant*
PEAU : *sèche, brûlante, métallique, calcinée, embrasée...*

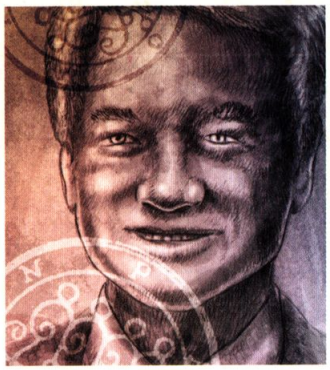
Vous pouvez vous inspirer de la mythologie et des contes populaires, voici quelques exemples :
Djinn, Phénix, Salamandre, Cyclope, Hloranide, Diablesse...

Juge d'instruction

Ka-Soleil : 6
Proches : 17
Richesse : 19

Bernard **THAO XAI**

Surnommé « Le Chinois » par ses collègues (ses parents sont vietnamiens), Bernard est réputé auprès de la magistrature de Paris. Sa capacité à diligenter des enquêtes et à rendre ses accusations dans la plus parfaite impassibilité fait froid dans le dos à bon nombre de trafiquants et de tenants du barreau. En dehors du tribunal, Bernard est un bon vivant.



Agilité : 13 / **Présence :** 17
Vigueur : 13 / **Puissance :** 15
Intellect : 17

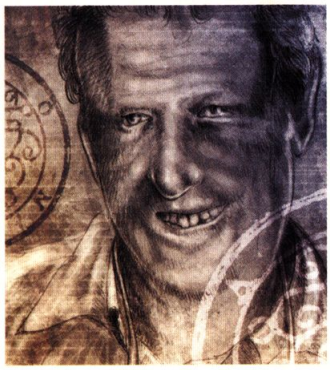
COMPÉTENCES :
Administration (judiciaire)
Artisanat & Savoir-Faire (cuisine)
Corruption (blanchiment)
Droit
Interrogatoire (Justice)
Linguistique (anglais, vietnamien)
Psychologie (criminels)
POSSESSIONS : un appartement (Paris XIVe), une Audi, un code de loi napoléonien d'époque et des parts sociales dans un restaurant. Des instruments de fouille, un Scénic et une douzaine d'ouvrages publiés inconnus du grand public.

Colonel du GIGN

Ka-Soleil : 5
Proches : 12
Richesse : 14

Jérôme **BALLARD**

Membre de la cellule d'effraction chaude du GIGN, Jérôme Ballard est un spécialiste des explosifs et des extractions de criminels dangereux. Cet homme aux nerfs d'acier sait organiser des plans d'action minutieux où la place de chaque homme est primordiale.



Agilité : 16 / **Présence :** 13
Vigueur : 16 / **Puissance :** 17
Intellect : 13

COMPÉTENCES :
Armes automatiques (fusil-mitrailleur)
Arme de poing
Discrétion (camouflage)
Endurance (stress)
Esquive
Premiers soins
Vigilance
POSSESSIONS : un appartement à Versailles, un logement de caserne, un 4x4, un abonnement aux revues de défense et d'armement et l'intégrale des saisons de *24 heures chrono*.

Antiquaire

Ka-Soleil : 4
Proches : 11
Richesse : 15

Rafaël **OLIVARES**

Rafaël Olivares tient une échoppe aux puces de Saint-Ouen et se déplace parfois en province pour les grandes foires d'antiquités. D'origine modeste, il est âpre au gain et possède une belle culture en matière d'histoire. Il attend d'avoir suffisamment d'argent pour tout plaquer et vivre à Lisbonne.

Agilité : 13 / **Présence :** 15
Vigueur : 16 / **Puissance :** 15
Intellect : 16

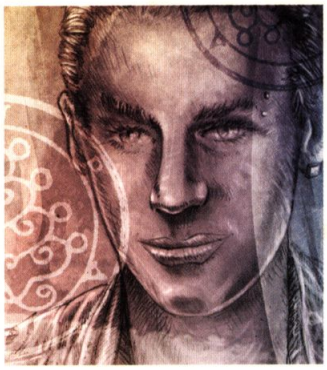
COMPÉTENCES :
Artisanat & Savoir-Faire (mobilier)
Fouiller
Histoire (Portugal)
Linguistique (portugais)
Littérature (portugaise)
Négoce (estimation, antiquités)
Peinture (XVIIIe siècle)
POSSESSIONS : une concession aux puces de Saint-Ouen, un pavillon en banlieue parisienne est, une Clio et deux tableaux de maître acquis par recel.

Gourou

Ka-Soleil : 6
Proches : 8 (famille à l'étranger) / 21 (pour ses ouailles)
Richesse : 18

Hans **COBEN**

D'origine hollandaise, Hans a quitté le plat pays pour retaper une ferme dans les Vosges. Mystique, il profita de balades en forêt pour rejouer les illuminations d'Herman Hesse et les recracher en discours ésotériques mal digérés aux touristes qui s'arrêtaient dans ses chambres d'hôtes. Son physique d'ange blond impressionnant les égarés, il en profita allégrement pour monter sa petite secte *new age*.



Agilité : 11 / **Présence :** 19
Vigueur : 14 / **Puissance :** 16
Intellect : 15

COMPÉTENCES :
Argumentation (endoctriner)
Corruption (fausses déclarations)
Empathie
Passe-passe
Peinture (peinture symboliste)
Poésie
Psychologie
Séduction
POSSESSIONS : une maison familiale aux environs de Maastricht, une ferme rénovée dans les Vosges (siège de la secte), une BMW décapotable, divers colifichets et un pistolet automatique.

Le Feu influence les forces des humains : force physique mais aussi force de conviction et force mentale.
Il les rend plus déterminés et plus enthousiastes en toute chose. Il est symbole de création, de destruction et de purification. C'est l'élément des soldats, des chercheurs, des tribuns et des poètes. Les Pyrim bénéficient d'un facteur de réussite supplémentaire pour les compétences suivantes.

Armes automatiques permet d'utiliser les armes à feu capables de tirer en rafales.
Aptitudes : les *pistolets mitrailleurs*, les *fusils d'assaut*, les *mitrailleuses*...

Armes tranchantes permet de se servir de toutes les armes de contact dotées d'une lame.
Aptitudes : le *sabre*, l'*épée*, le *couteau*, la *dague*...

Artisanat & Savoir-faire permet de fabriquer et de réparer des objets.
Aptitudes : un artisanat, un type de métal, un objet particulier, un accessoire de travail, la *stase*, les *homoncules*, *enchanter une arme*, les *élixirs mystes*, les *artefacts maudits*...

Athlétisme recouvre la pratique des efforts intenses.
Aptitudes : la *course*, le *javelot*, le *triple saut*...

Autorité permet de motiver les autres et de s'en faire obéir.
Aptitudes : la *hiérarchie*, les *encouragements*...

Dressage permet de donner des ordres aux animaux et de leur apprendre à exécuter des tâches. Cette compétence permet également d'apaiser les effets-Dragon libérés par les champs magiques en réussissant un test difficile de Ka-élément / Dressage. L'Élément considéré est celui de l'effet-Dragon. (Le joueur utilise bien entendu la valeur de son personnage.)
Aptitudes : une espèce, une tâche, les *tours*, les effets-Dragon d'un Élément donné (tout Nephilim dispose gratuitement de l'Aptitude liée à son Ka dominant), etc. Il est en outre possible de recourir à cette compétence pour contrôler des créatures de Kabbale dans leur monde. (Sur la Terre, l'invocation réussie d'une créature implique que la créature obéit au Kabbaliste.) Cela attire toutefois l'inimitié des créatures issues du même monde.

Droit représente la connaissance des différentes lois et réglementations.
Aptitudes : un pays, *droit pénal*, *droit commercial*...

Éloquence permet de persuader un public par l'argumentation ou par l'émotion.
Aptitudes : la *rhétorique*, un sujet, un sentiment, un monde de Kabbale ou un Plan subtil (Akasha ou Anti-Terre) pour faciliter les discussions avec les créatures qui en sont originaires...

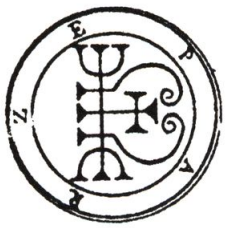
Explosifs permet d'utiliser et de préparer des explosifs.
Aptitudes : *démolition*, les *explosifs artisanaux*, *grenades*...

Fouille permet de trouver un indice dans un lieu ou dans un objet complexe.
Aptitudes : la *fouille éclair*, l'*œil de lynx*, les *méthodes policières*, un environnement...

Physique / chimie recouvre toutes les sciences de la matière. Cette compétence permet de prévoir comment produire une réaction ou de savoir à quelles analyses procéder.
Aptitudes : l'*astrophysique*, la *géologie*, la *chimie organique* ou la *chimie minérale*...

Poésie regroupe aussi bien la prose que la poésie en vers.
Aptitudes : la *prose*, les *alexandrins*, un auteur de poésie...

Stratégie représente la connaissance des sciences et méthodes militaires.
Aptitudes : les *batailles rangées*, les *escarmouches*, un environnement...



Le combat

Les règles générales qui gouvernent la gestion des situations tactiques et notamment la répartition des actions au cours d'un tour de jeu se trouvent dans le *Codex de l'Eau*. Les actions de combat les plus fréquentes sont les suivantes :

➤ **Attaquer au corps à corps :** attaquer à mains nues ou avec une arme de contact est un test de Puissance ou d'Agilité avec la compétence appropriée selon le style de combat choisi. L'adversaire ciblé y résiste toujours avec Esquive. (C'est une défense passive donné à tous.) Si le test est réussi, l'attaque inflige autant de dégâts à son adversaire que la valeur Dégâts de son arme, moins la valeur Protection de l'armure de son adversaire si celui-ci en porte une.

➤ **Attaquer à distance :** attaquer à l'aide d'une arme à feu, de trait ou de jet est un test d'Agilité avec la compétence appropriée. L'adversaire ne résiste pas à ce test ; sa difficulté est facile si le personnage est à moins de 10 mètres de sa cible et plus proche d'elle que la portée courte de l'arme, normale si la distance qui les sépare est inférieure à la portée courte de l'arme et difficile si cette distance est comprise entre la portée courte et la portée longue de l'arme. Si le test est réussi, le tireur inflige autant de dégâts à son adversaire que la valeur Dégâts de son arme, moins la valeur Protection de l'armure de son adversaire si celui-ci en porte une.

➤ **Se défendre :** cette action permet au personnage de se concentrer sur les attaques à venir afin de mieux les éviter, voire de riposter s'il en a l'occasion. Chaque fois qu'un adversaire réussit une attaque contre lui, il peut effectuer un test d'Agilité / Esquive, résisté par la compétence de combat de son adversaire. Si ce test est réussi, l'attaque est annulée. Si un adversaire rate une attaque contre le personnage, ce dernier peut immédiatement tenter une attaque gratuite contre cet adversaire. Cette contre-attaque ne peut être tentée qu'une seule fois avant le début de son tour suivant.

➤ **Viser une partie du corps :** lorsqu'il attaque, un personnage peut viser une zone spécifique du corps de son adversaire (FR -1) pour doubler les Dégâts de son arme ou ignorer la Protection de l'adversaire.

➤ **Feinter :** un personnage peut effectuer un test d'Agilité avec une compétence de combat ou de Passe-passe, résisté par la Vigilance de son adversaire, afin de le tromper sur ses intentions. En cas de réussite, l'adversaire ne peut pas résister à sa prochaine attaque. Cette attaque est donc automatiquement un test facile.

➤ **Saisir :** attraper un adversaire à bras-le-corps pour l'immobiliser est un test de Puissance / Combat à mains nues résisté par l'Esquive ou le Combat à mains nues. En cas de réussite, l'adversaire ne peut plus se déplacer ni résister à une attaque tant qu'il n'a pas lui-même dépensé une action pour se libérer. Il doit alors réussir un test de Puissance / Combat à mains nues ou d'Agilité / Acrobatie résisté par le Combat à mains nues du personnage qui l'immobilise. Un personnage qui saisit ne peut plus attaquer que l'adversaire saisi.

➤ **Tirer une rafale :** les armes automatiques permettent de tirer des rafales courtes ou longues. Tirer une rafale courte augmente le FR de l'attaque de 1 et permet au choix d'augmenter ses dégâts de 5 points ou de toucher deux cibles différentes. Tirer une rafale longue (FR + 2) permet d'augmenter ses dégâts de 10 et de toucher jusqu'à 3 cibles différentes.

➤ **Faire un tir de barrage :** il est possible de tirer en rafale pour rendre une zone impraticable plutôt que pour infliger plus de dégâts. Aucun test n'est effectué, mais tout personnage qui veut pénétrer dans la zone ciblée avant le prochain tour du personnage actif doit réussir un test d'Agilité / Esquive ou subir avant de réaliser son action des dégâts égaux au double des Dégâts de l'arme utilisée.

TABLEAU DES ARMES (UN TABLEAU PLUS COMPLET SE TROUVE DANS L'ÉCRAN DU MENEUR DE JEU.)

Armes	Dégâts	Sérieux	Puissance minimum	Portée courte (m)	Portée longue (m)	Munitions	Mains
Batte de base ball	10	non	13	–	–	–	1 ou 2
Cran d'arrêt	4	oui	9	–	–	–	1
Épée	10	oui	13	–	–	–	1
Fusil de chasse	18	oui	13	30	50	2	2
Grenade à fragmentation	18	oui	10	3	6	–	1
Pistolet léger	9	oui	10	20	40	7	1
Mains nues	3	non	–	–	–	–	1
Pistolet lourd	12	oui	14	20	40	7	1
Bombe lacrymogène	7	non	–	2	–	–	1

LE FEU

Si j'étais un volcan, je serais le *Vésuve en éruption* peint par Jacob More

L'OISEAU-FOUDRE

Né dans les tempêtes déchaînées, l'oiseau-foudre, parfois appelé « caladre », se présente sous la forme d'un flamboyant oiseau à la tête d'aigle et à la queue de serpent. Issu des champs magiques de Feu attisés par la foudre, il est attiré par la fièvre et tournoie jusqu'au plus proche malade, celui qui brûle du feu le plus intense. Il peut pour le rejoindre parcourir des distances importantes. La majorité des malades au seuil de la mort ne voient s'approcher qu'une lueur particulièrement éclatante, mais ceux qui possèdent du Ka-feu peuvent discerner sa forme. Si le malade évite son regard, l'oiseau à l'éclat aveuglant intensifie alors sa fièvre, le condamnant ainsi à mort. Si le malade le regarde fermement et soutient son éclat, alors l'effet-Dragon aspire ses maux et s'envole vers le soleil qui consumera la maladie. Dans tous les cas, si le malade possède des étincelles de Ka-feu, l'oiseau tentera de l'aspirer en même temps que la fièvre. Le jour suivant, seules quelques cendres témoignent de son passage.

FEU : 8

Compétences : Soigner (fièvre)

Le feu éblouit, le feu détruit, le feu purifie, le feu initie. Face aux autres Ka-éléments, il étincelle de plus belle, refuse de plier, de céder, de s'éteindre. Toi, fier compagnon, tu en étais le plus brillant exemple ! Comme moi, la passion te mouvait, te retenait de t'effondrer, après nos marches métalliques et nos batailles sanglantes. Nulle place pour l'indécision ou la lâcheté alors. Plutôt une vie courte et intense, que longue et sans éclat ! Même les humains, ou du moins leurs bardes et héros, l'ont senti, chanté, vécu. Ton sacrifice flamboyant, ta sombre trahison, lorsque tu sauvas notre cause au prix de ton intégrité, je les ai douloureusement compris, même si jamais je ne les accepterai. Chaque sentiment vibre plus fort à la lumière de notre Élément. L'action plutôt que l'attente, la passion plutôt que la tendresse, la rébellion plutôt que la soumission, le fanatisme plutôt que l'incertitude !

Face à ses flammes rougeoyantes, vives et droites, reculent les champs à la traîtresse humidité. L'Eau, cet Élément mouvant et informe, éteint plutôt que de révéler. Et que dire de la Lune trompeuse, aux ombres de laquelle les ennemis s'embusquent !

Mais nous vibrons avec joie du grondement de la Terre et du rire de l'Air. Tout comme l'incendie galopant fertilise la Terre nourricière tout en la détruisant, tout comme l'Air au souffle puissant transforme une étincelle en brasier, nos éléments sont alliés et se nourrissent les uns des autres.

Voilà l'éclatante vérité sur les Ka-éléments.

LA MAGIE

Écoutez, écoutez, le chant profond du feu !

Sur le champ de bataille au milieu des combats,
Le Guerrier furieux avec rapidité
Dégaine son épée et pourfend l'ennemi
Décidant souverain de l'issue du conflit

De sa haute chaise le Juge rend justice
Marmoréen gardien de l'univocité
Il punit le voleur et traque l'assassin
Brandissant sa balance il décide du juste

Vêtu de son manteau symbole de pouvoir
Le sceptre dans la main la tête couronnée
Le Roi règne sur tous en toute majesté
Le cœur ardent le bras puissant la tête haute

Écoutez, écoutez, le chant profond du feu !

Ruisselant de sueur et empli de fureur
Le Forgeron par fusion dompte le fer
De sa puissante main il reforge l'épée
Sculpte le bouclier et aiguise la lance

Le pinceau tournoyant la volonté tendue
Le Peintre lutte avecque la Nature Mère
Et souvent torturé par la frustration
Des vives couleurs il cherche l'explosion

Dans la bruyante usine où ronfle la machine
Au cœur de l'industrie qui presse l'Ouvrier
Se nourrit de son sang de sa sueur s'abreuve
empli de violence indigné il se lève

Écoutez, écoutez, le chant profond du feu !

Au pied du volcan de son regard perçant
Il contemple le monde encore à arpenter
Le Voyageur agile à l'âme audacieuse
Découvre l'univers et déchiffre ses signes

Agenouillé et terrassé devant sa belle
L'Amant au cœur brûlant de passion s'enflamme
Il lui offre son âme et toute sa personne
D'un élan généreux mais aussi dangereux

Dans son exaltation débordant de ferveur
Le Mystique voit le ciel et entend Dieu
Tel un foyer ardent sans céder à la haine
Ami du juste il sème au vent le Mot divin

Écoutez, écoutez, le chant profond du feu !

Traduction d'un poème latin extrait des *Carmina Ignis*, œuvre anonyme publiée en 1922

ANALOGIE ET LE KA-FEU

Voici les domaines associés à la Magie pour une bonne maîtrise des sortilèges de Feu (cf. *Le Livre d'Hénoch*).

Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment et émotion	Qualité
Univocité	Volcanisme	Torche	Artisanat	Passion	Violence
Renouveau	Sécheresse	Épée	Peinture	Fureur	Rapidité
Justice	Fusion	Poudre	Guerre	Frustration	Audace
Conflit	Combustion	Balance	Pouvoir	Haine	Volonté
Décision	Explosion	Foyer	Industrie	Exaltation	Générosité

Les Hommes croient tout voir tout sentir tout entendre
Dans leur orgueil humain croyez-moi ils se trompent
Mes yeux ne voient pas mes mains ne sentent pas
Et mes oreilles sont sourdes aux bruits du monde
Pourtant le brasier qui anime ma chair
Perçoit le dense Feu qui nourrit Ce Qui Est
Il m'environne il virevolte il vous consume
J'en suis le silencieux spectateur muet
Et je m'abîme dans sa contemplation

– Anonyme, extrait des *Carmina Ignis*.

CARMINA IGNIS

D'un auteur anonyme, de l'arabe traduit en latin, IXe siècle. Le manuscrit original arabe a été traduit par un moine du XIIIe siècle de retour de Jérusalem.

Son étude permet d'apprendre...

- **Cœurs liés ne peuvent se cacher**
- **Je sais tout de vous**
- **Même chez vous, je vous retrouverai**

HATE

Single d'un groupe de rock industriel anonyme, en anglais, XXIe siècle. Ce long morceau de dix minutes circule sur la Toile, mais le groupe l'ayant composé et enregistré reste anonyme.

Son étude permet d'apprendre...

- **J'évite toujours les forces de l'ordre**
- **Je sais toujours combien de munitions il vous reste**
- **Les balles peuvent virevolter, je les esquive**
- **Une balle n'est jamais perdue**

DE OCCULTA

D'Augustin Tristeneph, en langue latine, XVIe siècle. Il s'agit d'un traité sur les figures des plus grands guerriers de l'histoire et des mythes.

Son étude permet d'apprendre...

- **Je sens où l'on se bat**
- **Vos armes sont évidentes pour moi**
- **Vous ne pouvez m'échapper**

BASSE MAGIE

Cœurs liés ne peuvent se cacher

Chaîne analogique : je perçois la passion > l'amour

Le Mage peut percevoir le lien amoureux qu'entretient sa cible avec un autre être, à condition que ce dernier soit à sa portée.

Fanatiques, ne vous dissimulez pas, je vous vois

Chaîne analogique : je perçois l'univocité > le fanatisme

Le Mage lit dans les cœurs et y voit le fanatisme, qu'il soit religieux ou autre. Il peut relancer ce sortilège en ajoutant une étape à la chaîne analogique afin de préciser le type de fanatisme recherché.

Chaîne analogique : je perçois l'univocité > le fanatisme > le fanatisme templier (FR -1)

Le Mage perçoit le fanatisme et la dévotion à la cause templière autour de lui. Attention, il lit dans les cœurs : un Templier opportuniste ou en proie au doute ne sera pas décelable de cette manière.

J'évite toujours les forces de l'ordre

Chaîne analogique : je perçois la justice > les forces de la justice > la police (FR -1)

Le Mage peut percevoir autour de lui toute présence policière, qu'elle soit ou non en uniforme. Il faut toutefois que les incarnations de cette présence soient conscientes de leur appartenance au corps de la police et qu'elles soient actuellement en mission.

Je sais toujours combien de munitions il vous reste

Chaîne analogique : je perçois la poudre > les balles

Le Mage perçoit les munitions de son adversaire et sait exactement combien il lui en reste.

Je sais tout de vous

Chaîne analogique : je perçois le pouvoir > la puissance de quelqu'un

Le Mage sait évaluer les caractéristiques de sa cible, ainsi que son ou ses Ka et il peut dire si elle maîtrise des disciplines occultes et laquelle (ou lesquelles). Il peut relancer ce sortilège en ajoutant une étape à la chaîne analogique afin de connaître ses compétences, ses aptitudes, ses traditions et son niveau d'initiation dans les disciplines occultes.

Chaîne analogique : je perçois le pouvoir > la puissance > les aptitudes de quelqu'un (FR -1)

Le Mage sait désormais quelles aptitudes sa cible maîtrise.

Je sens où l'on se bat

Chaîne analogique : je perçois le conflit

Le Mage perçoit, dans la limite de sa portée, toute trace de conflit armé ou verbal comme s'il s'en dégageait de la chaleur. Il peut relancer ce sortilège en ajoutant une étape à la chaîne analogique afin de préciser le type de conflit recherché (conflit larvé, bastonnade, bataille rangée, traque, etc.)

Les balles peuvent virevolter, je les esquive

Chaîne analogique : je perçois la rapidité > le mouvement rapide > les balles en mouvement (FR -1)

Le Mage perçoit distinctement les balles qui fusent autour de lui. Chaque fois qu'il est la cible d'une attaque à distance réussie, le tireur a un FR -2 sur son test d'attaque.

Même chez vous, je vous retrouverai

Chaîne analogique : je perçois le foyer > le domicile de quelqu'un

Le Mage peut sentir, dans la limite de sa portée, où vit sa cible. Il faut toutefois que celle-ci considère ce lieu comme son foyer ou son pied-à-terre, même temporaire. Par exemple, une chambre d'hôtel simplement réservée ne constitue pas un foyer : elle devient telle lorsque la cible y a disposé ses affaires (trousse de toilette dans la salle de bains, etc.)

Cœurs liés ne peuvent se cacher

Au milieu du désert sous la voûte étoilée
Rapide et fier guerrier guettant mes ennemis
Je cherche au fond des âmes caravanières
Les traces de l'amour de mon vil Assassin
Désirant le toucher dans ce qu'il a de cher
Mes sens humains fermés j'étends mon âme ignée
Et dans les cœurs nomades je sens palpiter
Le sentiment chanté par tous les grands poètes
Lorsqu'il s'approche d'elle ainsi qu'elle de lui,
Je vois leurs cœurs liés d'un puissant trait de Feu.
Nocturne prédateur dans l'ombre je souris

– Anonyme, extrait des *Carmina Ignis*.

Vos armes sont évidentes pour moi

Chaîne analogique : je perçois l'épée > les armes

Le Mage perçoit les armes qui l'entourent, qu'elles soient dissimulées ou non. Les objets du quotidien utilisés comme armes, les sorts, les Tekhnès, etc. sont également considérés comme des armes bien que leur nature exacte reste indistincte pour le Mage. Il peut relancer ce sortilège en ajoutant une étape à la chaîne analogique afin de préciser le type d'arme recherché.

Chaîne analogique : je perçois l'épée > les armes > les fusils (FR -1)

Le Mage perçoit tous les fusils présents dans sa zone de portée, qu'ils soient dissimulés ou non.

Adeptat

De Decelius, en égyptien et en ancien français, XVe siècle. Il s'agit d'un recueil de poèmes datant de l'époque égyptienne, destiné à vénérer les dieux de cette culture, et présenté par un moine bénédictin.

Son étude permet d'apprendre...

- **Fanatiques, ne vous dissimulez pas, je vous vois**
- **Vos cœurs ne peuvent celer la haine qu'ils contiennent**

Vos cœurs ne peuvent celer la haine qu'ils contiennent

Chaîne analogique : je perçois la haine

Le Mage peut percevoir la haine autour de lui. Il ressent cette haine de manière diffuse mais repère les différentes intensités qui le cernent. Il peut relancer ce sortilège en ajoutant une étape à la chaîne analogique et en se concentrant sur une cible afin d'affiner sa perception et préciser la nature de la haine qui l'anime.

Chaîne analogique : je perçois la haine > je perçois la haine que ressent la femme à ma gauche (FR -1)

Le Mage perçoit désormais plus précisément la haine qui anime sa cible en particulier et peut déterminer ce qui est l'objet de cette haine ainsi que son intensité.

Vous ne pouvez m'échapper

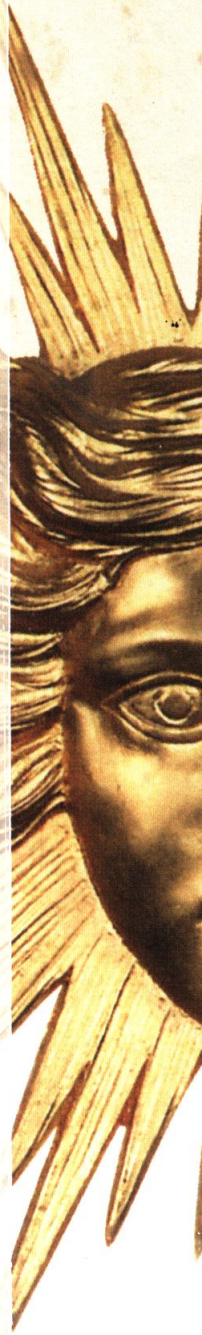
Chaîne analogique : je perçois la guerre > l'ennemi

Le Mage perçoit toute présence ennemie autour de lui, qu'elle soit dissimulée ou non. Il est capable d'indiquer précisément où elle se trouve.

Perdu au milieu de mes contemplations
Je te sens tu frémis tu palpites et te meus
Emporté par l'éther ton rougeoiement m'appelle
Ô Feu brûlant Lumière Flamboiement
Ô Fusion Combustion Explosion
Tu me brûles me tortures et me consumes
Le combat contre toi me semble une défaite
Ô Mort Ô Renouveau Ô nouvelle Puissance
Je suis Toi, Tu es Moi, Tu me vis, Je te prends
Et sans trembler je t'impose ma volonté
Je ne suis pas vaincu moi le victorieux

– Anonyme, extrait des *Carmina Ignis*.

HAUTE MAGIE



MANIFESTE EXPLOSIF POUR CEUX QUI VEULENT HÂTER LA FIN DE L'ANCIEN MONDE

D'un auteur anonyme, en langues française et anglaise, XXIe siècle. Ce manifeste anonyme circule sur Internet et sous le manteau des profanes comme des Initiés. Certains linguistes de la Papesse pensent qu'il serait du même auteur que le single Hate.

Son étude permet d'apprendre...

- **Je suis plus dangereux qu'une poudrière**
- **Je peux vous faire lièvre ou tortue**

TASS'ON NAINEN

De Ljuder Anders, en suédois, XVIIe siècle. Il s'agit d'une série de feuilles de métal gravées à l'aide d'un clou chauffé à blanc qui disserte sur le rapport empathique qui unit le métal et le feu.

Son étude permet d'apprendre...

- **Je me rends maître des incendies**
- **Ma volonté paralyse la vôtre**

Je mets le feu aux poudres de votre générosité

Chaîne analogique : je manipule la générosité d'une cible

Le Mage manipule la générosité de sa cible. **S'il l'atténue,** celle-ci devient avare, rechigne à la dépense et va tout faire pour économiser le plus d'argent possible, dans la limite de la légalité et de sa propre survie. **S'il l'amplifie**, la cible devient si généreuse qu'elle ne peut résister à partager tout ce qu'elle a et à couvrir de présents ceux qui l'entourent ou qui l'approchent, dans la limite de sa survie.

Je peux vous faire lièvre ou tortue

Chaîne analogique : je manipule la rapidité d'une cible

Le Mage manipule la rapidité d'une cible qui peut être lui-même. **S'il l'atténue,** la cible voit son mouvement divisé par deux et elle n'a plus qu'une action par tour. **S'il l'amplifie,** la cible voit son mouvement doublé et bénéficie d'une action supplémentaire par tour.

Je suis le gardien de votre moralité

Chaîne analogique : je manipule la justice > le sens de la justice d'une cible

Le Mage manipule le sens de la justice de sa cible. **S'il l'amplifie,** la cible devient incapable d'accomplir un acte qu'elle juge injuste, à moins que sa vie n'en dépende directement. **S'il l'atténue,** la cible accepte de commettre une injustice pourvu qu'elle en retire un bénéfice, pécunier ou autre.

Je suis plus dangereux qu'une poudrière

Chaîne analogique : je manipule l'explosion d'une cible

Le Mage peut, s'il parvient à lancer son sortilège en même temps qu'une explosion, en manipuler les effets. **S'il l'atténue,** il peut réduire son aire d'effet et ses dommages de moitié. **S'il l'amplifie,** il peut doubler son aire d'effet et ses dommages. **S'il la déplace,** il la téléporte instantanément d'un point à un autre dans sa zone de portée. Toutefois, si l'explosion est déplacée, les retombées des résidus chimiques se trouveront encore dans la zone d'origine.

Lâche ou héros, je choisis

Chaîne analogique : je manipule l'audace > le courage d'une cible

Le Mage manipule le courage de sa cible. **S'il l'atténue,** celle-ci garde juste assez de courage pour ne pas s'enfuir en courant. Elle ne peut toutefois trouver assez de volonté pour faire face à ses ennemis ou l'épreuve qui l'attend et reste paralysée devant l'adversité. Elle échoue systématiquement à toute action impliquant le courage. **S'il l'amplifie,** la cible est emplie d'un courage héroïque. Elle n'hésite pas à faire face à l'adversité et réussit systématiquement tout test impliquant le courage. Ce n'est pas qu'elle n'a plus peur, mais elle possède suffisamment de ressources pour l'affronter.

Le poids n'est pour moi qu'illusion

Chaîne analogique : je manipule la balance > le poids > la lourdeur d'une cible (FR -1)

Le Mage peut influer sur la lourdeur d'un objet ou d'une personne. **S'il l'attenue,** il l'allège. Quiconque veut le ou la porter a le sentiment que sa masse a été divisée par deux. Tout test de Puissance pour le déplacer bénéficie d'un FR + 1. **S'il l'amplifie,** il l'alourdit. Quiconque veut le ou la porter a le sentiment que sa masse a été doublée. Tout test de Puissance pour le déplacer subit un FR -1. Toutefois, tous les appareils de mesure et de pesée indiqueront une masse et un volume constants. Ce sortilège n'affecte que le concept de lourdeur, au contraire d'une formule alchimique qui transformera la matière et donc la masse.

Lux fiat !

Chaîne analogique : je manipule la torche > la lumière que je perçois

Le Mage peut manipuler toute source de lumière dans la limite de sa portée. Cela signifie qu'il ne peut modifier la lumière des astres comme le soleil ou la lune. **S'il l'amplifie,** il peut intensifier une faible source de lumière de manière à éclairer une pièce ou une ruelle, comme une traboule de Lyon. **S'il l'atténue,** la lumière devient si faible qu'elle ne permet de discerner que des ombres et des contours.

Ma volonté paralyse la vôtre

Chaîne analogique : je manipule la décision > la capacité de décision d'une cible

Le Mage manipule la capacité de décision d'une cible, pour l'amplifier ou l'atténuer. **S'il l'amplifie,** la cible ne connaît plus l'hésitation et prend ses décisions sur le moment, sans les soumettre à réflexion. Elle peut ainsi gagner beaucoup de temps mais peut commettre également des erreurs. **S'il l'atténue,** la cible sombre dans les hésitations et les atermoiements. Elle devient incapable de prendre une décision rapide, sauf en cas d'urgence. Et, de toute manière, elle préférera s'en remettre au jugement d'autrui pour prendre sa décision.

VITRAUX DE LA CATHÉDRALE DE COLOGNE

D'un artisan inconnu, entre le XIV et le XIXe siècle. Les vitraux de la cathédrale de Cologne ont été terminés au XIXe siècle sur les plans datant du XIVe siècle.

Son étude permet d'apprendre...

- **Le poids n'est pour moi qu'illusion**
- **Lux fiat !**

O TÔN BASILEIÔN BIBLOS (LE LIVRE DES ROIS)

D'un auteur inconnu, en grec, IIe siècle avant notre ère. Il s'agit du traité d'un philosophe anonyme qui tente d'établir ce qu'est un bon roi, quels sont ses pouvoirs et quels sont ses devoirs.

Son étude permet d'apprendre...

- **Je mets le feu aux poudres de votre générosité**
- **Je suis le gardien de votre moralité**
- **Lâche ou héros, je choisis**
- **Tel le Phénix, je renais de mes blessures**

Tel le Phénix, je renais de mes blessures

Chaîne analogique : je manipule le renouveau > la renaissance > la régénération d'une cible (FR -1)

Le Mage manipule la faculté de régénération de sa cible. **S'il l'amplifie,** il peut hâter sa guérison. La cible récupère 1 case de dégâts légers toutes les minutes et une case de dégâts sérieux toutes les 5 heures quels que soient les soins reçus. **S'il l'atténue,** il ralentit le temps de guérison. La cible récupère 1 case de dégâts légers toutes les 10 minutes et une case de dégâts sérieux toutes les 20 heures quels que soient les soins reçus.

Une balle n'est jamais perdue

Chaîne analogique : je manipule la poudre > une balle que je perçois

Si le Mage parvient à percevoir une balle (par exemple, grâce au sortilège nommé « Je sais toujours combien de munitions il vous reste »), il peut la déplacer à son gré, soit pour s'en protéger, soit pour blesser l'un de ses ennemis. La victime subit alors les dégâts normaux de l'arme.

Si j'étais un ornement, je serais un disque solaire du château de Versailles.

LA KABBALE

ARESH

Aresh est une immense terre ruinée par une éternité de guerres. À l'horizon s'étendent les ruines de la Désolation invincible. Le sol du Charnier insondable est sillonné par les pas réguliers des légions partant au combat, ou en revenant décimées et broyées. Et nul ne saurait dire si ces légions sont victorieuses ou non. Mais cela n'a aucune importance car la victoire ne compte pas. Seul compte l'affrontement. Nul ne sait pourquoi cette folie meurtrière se poursuit avec une telle obstination. D'aucuns prétendent que tous ces massacres ne sont en fait qu'un prélude à une symphonie de destruction plus importante encore, menée depuis les nombreuses forteresses d'Aresh.

Créatures

Aresh est une grande caserne. Toute la société est militarisée. Tous les métiers sont organisés en grades, qui sont tatoués sur la peau des créatures. Qu'ils appartiennent aux Phalanges d'airain, aux Éclaireurs aux yeux de crécerelles ou aux Régisseurs de fureurs, les habitants d'Aresh sont au service d'une armée, de leur naissance à leur mort. Mais avant de se structurer en corps de métiers, la société d'Aresh est avant tout organisée en clans familiaux. Ceux-ci sont dirigés par un patriarche qui veille au respect scrupuleux des règles de l'honneur. Toute infraction se règle dans le sang sous l'égide des Ministres implacables et de leurs comparses de la justice.

Enjeu

Chaque continent a son armée et chaque armée a son Champion, réputé invincible. Le Kabbaliste doit observer les gigantesques batailles, parler aux créatures-soldats et prêter l'oreille aux légendes d'Aresh afin de découvrir quel est leur point faible. Il doit alors défier rituellement ces Champions et les vaincre l'un après l'autre en combat singulier, au cœur 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 ouvrira les portes de sa forteresse au Kabbaliste qui en deviendra l'hôte privilégié pour l'éternité. Il pourra ainsi mettre fin à son errance pour entrer dans une infinie méditation sur les causes, les conséquences et le bien-fondé de ces perpétuels affrontements, et accéder à l'Agartha.

« Et tous ces généreux, ces invincibles athlètes du Christ. Ces Vierges timides qui, sans défaillance, avec un courage surhumain bravaient les bûchers, les lames rougies au feu, la roue, les chevalets, la hache du bourreau, ainsi que tous les autres supplices mis en œuvre par la tyrannie, et cela, pour conquérir la palme de la gloire céleste. N'est-ce pas toi, enfin, qui inspirais, qui soutenais si heureusement, si puissamment leur généreuse résolution ? »

– Extrait de *Abdita Divinae Cabalae Mysteria*

SCEAUX

Brindilles incandescentes des forêts de Pharphar

Sohar (3) / Malkut / Feu

Ces créatures entourent le Kabbaliste et le protègent de tous les dégâts pouvant être causés par le feu ou la chaleur. Le Nephilim doit rester immobile au centre du sceau mais peut toujours y réaliser des actions. Cette invocation ne fait pas disparaître la source de chaleur ou le feu.

Celui qui luit dans les ténèbres

Pachad (11) / Netzah / Feu

Un long serpent de feu s'extrait du pentacle et s'élève dans les airs. Son corps dégage une lumière très vive qui empêche quiconque de regarder dans sa direction sans devenir aveugle pendant une heure. Il peut se tortiller pour écrire un mot choisi par le Kabbaliste. Il peut être utilisé pour couvrir une retraite, bloquer un passage ou servir de point de repère.

Demoiselle sorcière, oracle du Doigt du ciel

Zakai (9) / Netzah / Feu

La demoiselle noue sur l'avant-bras de la cible désignée par le Kabbaliste un morceau d'étoffe en signe de sa bénédiction. Quand, au cours d'un combat, une attaque physique devrait tuer la personne bénie, les dégâts de cette attaque sont annulés et la bénédiction de la demoiselle sorcière disparaît. Une même personne ne peut avoir qu'une bénédiction à la fois.

Démons-chevaux, les Coursiers aux yeux de braise et aux griffes de flammes

Aresh (5) / Yesod / Feu

Trois grands chevaux noirs aux yeux rouges s'échappent du sceau. Ils obéissent uniquement aux ordres du Kabbaliste. Ces montures peuvent prendre deux personnes sur leur dos et galoper à 100 km/h. Elles ne sont pas ralenties par un terrain difficile. En revanche, elles ne peuvent pas franchir l'eau. Ces créatures orgueilleuses ne tolèrent pas la présence des humains et cherchent à les dévorer quand elles sont en leur présence. Les Simulacres ne peuvent pas être la cible de telles attaques.

ABDITA DIVINAE CABALAE MYSTERIA

Anonyme, en latin, XVe siècle. Cet ensemble de parchemins, largement diffusé au sein des cercles d'occultistes, se veut très didactique et pédagogique sur la pratique et s'adresse aux Kabbalistes désireux d'appréhender le monde de la fureur.

Son étude permet d'apprendre...

- **Audia, la Rumeur soupirante des eaux inférieures – Eau**
- **Ceux qui murmurent, les esprits de la forêt de basalte – Lune**
- **Démons-chevaux, les Coursiers aux yeux de braise et aux griffes de flammes – Feu**
- **Ministre implacable, Lampe vivante de l'autel dissimulé – Feu**
- **Seraphim de ruine, les Maîtres des colonnes renversées – Terre**

Esprits aux larmes de rubis, ceux qui pleurent les combattants

Sohar (4) / Hod / Feu

Ces esprits se penchent sur les autres personnes à l'intérieur de la zone d'invocation. Ils commencent alors à tisser des liens invisibles entre eux, afin d'indiquer les pensées des individus présents. Ils permettent au Kabbaliste de connaître les sentiments qui les relient : les animosités, le rapport hiérarchique, l'amour, etc. Il bénéficie alors d'un FR + 1 pour toute interaction sociale avec eux.

Esprits des montagnes percées, dont le cœur est une flamme

Pachad (2) / Malkut / Feu

Trois petites flammes se mettent à flotter devant le Kabbaliste. Elles encaissent les prochains dégâts devant lui être infligés issus d'une source unique. Une fois leur mission accomplie, elles disparaissent.

Flambeau radiant, veilleur de la tête de Bran

Zakai (3) / Malkut / Feu

Cette torchère devra être plantée au sol, devant le lieu désiré par le Kabbaliste. Le flambeau dégage de la lumière, bien que celle-ci ne puisse être visible à l'extérieur de la zone. Il protège du froid toute personne à 3 mètres autour de lui. Il empêche également les nuisibles ou les animaux d'entrer dans ce périmètre. Il est en revanche sans effet contre les créatures magiques.

Flammes destructrices des fausses prédictions

Meborack (5) / Netzah / Feu

Des flammes, à peine plus grosses que celle d'une bougie, sortent du sceau pour se diriger vers leur cible. Cette dernière voit subitement l'une de ses certitudes (au choix du Kabbaliste) sans fondement. Cela entraîne de nombreux changements dans son comportement, ainsi qu'un léger sentiment de déprime. Au terme de l'invocation, la cible retrouve peu à peu la certitude disparue.

Lumières des forêts de feu de Pharphar

Sohar (3) / Yesod / Feu

Sept sphères de feu s'échappent du sceau d'invocation pour tournoyer autour du Kabbaliste. Celui-ci peut les contrôler une par une en y consacrant toute sa concentration. C'est alors sa seule action possible pendant son tour. La vision du Kabbaliste change pour percevoir les sources de chaleur à travers ces sphères enflammées. Il peut les utiliser soit comme projectiles qui exploseront au contact de la cible (Dégâts magiques sérieux : 1 / sphère), soit pour éclairer une zone de 3 mètres de rayon. Elles ne peuvent être éteintes par des moyens physiques. Le Kabbaliste ne peut pas cumuler plusieurs fois cette invocation.

Ministre implacable, Lampe vivante de l'autel dissimulé

Aresh (14) / Hod / Feu

Cette créature de grande taille porte une large robe de bure noire, ne laissant apparaître que deux bras décharnés et une flamme bleue flottant au niveau de son visage. Elle manie une large épée magique à deux mains. Une horrible odeur de soufre se dégage d'elle. En sa présence, les humains doivent rater un test normal d'Intellect ou s'enfuir. Elle attaque une unique cible que le Kabbaliste doit lui désigner.

- **Compétences :** armes tranchantes (épée à deux mains), Intimidation (humains)
- Cette créature ne peut être blessée que par des armes blanches dont le fil a été enduit de sang ou des armes magiques.

Muse pétrifiée, otage servile des Gorgones

Meborack (5) / Hod / Feu

Une jeune femme en toge grecque est invoquée. Muette, son visage est sans expression. Une fois la cible désignée, cette créature recherche dans son esprit un souvenir, un fait, un objet… demandé par le Kabbaliste. Elle crée ensuite une œuvre artistique (peinture, mime, etc.) qui présente le souvenir de la cible à ce sujet, de la manière la plus fidèle possible en un seul tour. Si elle ne trouve rien, elle disparaît sans laisser aucune œuvre.

Si tels une danse, les sens des trésors de Satan peints par Jean Delville

Pics, pieux et lances, épines de la fin des temps

Pachad (6) / Yesod / Feu

Une trentaine de pics, de pieux et de lances sortent du sol pour défendre le Kabbaliste. La zone devient un terrain difficile avec les effets suivants :

- la vitesse de déplacement est divisée par 2 ;
- tout ennemi du Kabbaliste terminant son tour dans la zone doit cocher 1 point de dégâts sérieux ;
- une monture ou un véhicule ne peut pas y pénétrer.

Prophète impassible du château d'argent

Sohar (10) / Netzah / Feu

La créature ressemblant à un prophète biblique se penche sur un blessé, un individu empoisonné ou malade. L'état de santé de cette personne se stabilise : arrêt des hémorragies, isolation d'une infection, limitation d'un empoisonnement, etc. Les pénalités occasionnées sont alors annulées. En revanche, la cible n'est pas soignée. Elle ne récupère aucune case de sa ligne de vie.

Seigneurs des tourments aux casques de diamants

Meborack (10) / Netzah / Feu

Des guerriers en armure complète et portant un casque grec taillé dans un diamant brut apparaissent au centre du pentacle. Une fois leur cible désignée, ils entrent en elle pour la faire dépérir en l'épuisant psychologiquement. Chaque jour, la Vigueur de la cible diminue de 1 point. La victime subit en outre pour tout test un FR -1 jusqu'au prochain mardi. Si sa Vigueur arrive à 0, la victime meurt.

Véloce des portails de flamme

Meborack (7) / Malkut / Feu

Cette invocation, qui ne peut être faite qu'à l'extérieur, appelle une créature élémentaire qui enveloppe de flammes le Kabbaliste. Celui-ci devient une torche humaine capable de se déplacer jusqu'à 400 km/h – en variant de 100 km/h par tour. Il lui est cependant impossible de percuter quelque chose ou d'entrer en contact avec de l'eau.

LA GUERRE

Otto Dix, XXe siècle. Ce triptyque au-delà d'illustrer le traumatisme de la Seconde Guerre mondiale, est une véritable fenêtre sur un monde en guerre. On raconte qu'en inclinant les panneaux d'une certaine façon, il est possible d'entrer sur l'un des champs de bataille d'Aresh.

Son étude permet d'apprendre...

- **Anges guerriers, espions du ciel, hérauts de la victoire – Air**
- **Frelons de sang, fléaux sanglants de la forêt brumeuse – Terre**
- **Monarque du Zéphyr, souffle de l'escalier d'obsidienne – Air**

DE HARMONIA MUNDI

De Francesco Giorgi, en italien, XVIe siècle. De nombreuses références aux divers mondes de Kabbale ponctuent le récit du moine franciscain considéré comme l'un des formalisateurs de nombreuses invocations.

Son étude permet d'apprendre...

- **Œil figé de la spirale égarante – Air**
- **Fils puissants, moissonneurs des dragons de feu - Lune**

MACBETH

William Shakespeare, en anglais, XVIIe siècle. Dans les premières éditions de cette pièce, les annotations proposent une lecture différente de certaines hallucinations de Lady Macbeth, empruntées au monde de la fureur.

Son étude permet d'apprendre...

- **Cortège servant, bras et jambes du sceptre impérial – Feu**
- **Colibris de brumes, enfants jaillissant des chutes grondantes d'Aresh – Eau**
- **Gardien du sépulcre d'obsidienne, survivant des charniers insondables – Terre**
- **Phalange d'airain, de cuivre et de bronze, protectrice des grottes métalliques – Terre**
- **Rose aux cent pétales, feuilles et ronces de la fureur – Terre**

SEFER HA ZOHAR

Moïse de León, en araméen, XIIIe siècle. Considérée comme le texte fondateur de la Kabbale, cette étude de la Torah réunit quatre exégèses apportant une perception différente du texte : Peshat (sens littéral), Remez (sens allégorique), Drash (méthode comparative) et Sod (sens caché).

Son étude permet d'apprendre...

- **Raphaël, le Prince crucifié sur l'Arbre de Vie, Pentarque de Tipheret – Feu**

« Viens sous la forme de l'ours féroce de la Russie, du rhinocéros armé, ou du tigre d'Hyrcanie, prends la forme que tu voudras, excepté celle-ci, et la fermeté de mes nerfs ne sera pas un instant ébranlée ; ou bien reviens à la vie, défie-moi au désert avec ton épée : si alors je demeure tremblant, déclare-moi une petite fille. »

– Extrait de *Macbeth*, William Shakespeare

PENTACLES

Améthyste revêtue de flammes qui arme le nord

Sohar (12) / Tipheret / Feu

Cette femme aux yeux d'améthyste vient embrasser le Kabbaliste, faisant de lui un guerrier parfait pour son prochain combat. Dès lors, le Kabbaliste bénéficie...

- d'un FR + 2 à toute attaque avec une arme tranchante ou contondante ;
- d'une armure naturelle (Protection : 7 contre tous les dégâts physiques) ;
- d'une invulnérabilité à tout tir de projectiles.

Une fois le combat terminé, la créature repart pour Sohar avec les armes utilisées par le Kabbaliste en sa présence.

Cortège servant, bras et jambes du sceptre impérial

Aresh (15) / Chesed / Feu

L'empereur d'Aresh laissa tomber son sceptre sur les flancs du Grand-Volcan-qui-dort. Un cortège d'hommes encapuchonnés, portant un coffre géant recouvert d'un drap, en serait le gardien. Le Kabbaliste peut montrer des représentations (photo, dessin, sculpture...) d'une ou plusieurs personnes à l'un des porteurs. La créature indique les noms des supérieurs hiérarchiques de la cible désignée ainsi que les principaux ordres auxquels elle obéit.

Maître centaure, disciple du sentier d'onyx

Meborack (12) / Geburah / Feu

Ce centaure au pelage roux et aux sabots de pierre noire mesure près de deux mètres. Il peut assister le Kabbaliste dans n'importe quelle action physique pendant toute la durée de l'invocation. Celui-ci gagne un FR + 1 pour tout test de Puissance, de Vigueur ou d'Agilité.

Ministre de la justice, ceux qui séparent la vérité du mensonge

Aresh (18) / Geburah / Feu

Le Ministre de la justice ressemble à un homme de grande stature, torse nu, au visage dissimulé par une cagoule et portant une épée à deux mains. Il a le pouvoir de connaître intuitivement la culpabilité de quiconque. Si la personne qu'il doit juger a agi par légitime défense, pour protéger l'intérêt des Nephilim ou avec des circonstances atténuantes fortes, il lui laissera la vie sauve. Dans le cas contraire, il la mettra à mort.

- Compétences : armes tranchantes (épée à deux mains), Psychologie (culpabilité)

Si j'étais une passion, je serais *Le Baiser du sphinx* par Franz von Stuck

Raphaël, le Prince crucifié sur l'Arbre de Vie, Pentarque de Tipheret

Tous (15) / Tipheret / Feu

Raphaël ressemble à un homme aux cheveux roux, l'air martial. Il porte un rameau à la main, une épée et une longue tunique multicolore.

- Il peut déchiffrer n'importe quelle invocation de Feu et la graver à jamais sur le Pentacle du Kabbaliste.
- Il peut contraindre une personne à lui dire toute la vérité.
- Il peut rendre amoureux, fanatiser une personne ou lui donner l'inspiration.
- Il peut modifier la température d'un lieu, déclencher un incendie ou réveiller un volcan.

Raphaël demande un service ou un sacrifice de 1 point de Ka-feu pour chaque aide qu'il peut prodiguer.

Régisseur de fureur, le prince de rage couronné de jaspe

Aresh (14) / Tipheret / Feu

Le régisseur apparaît sous les traits du métamorphe du Kabbaliste. Il prend possession de son corps et le fait entrer dans une fureur guerrière. Dès lors…

- les dégâts qui lui sont infligés sont divisés par deux ;
- le Kabbaliste ne subit aucune pénalité de FR pour toute action de combat ;
- le Kabbaliste ajoute 2 aux dégâts qu'il inflige.

Une fois ses ennemis défaits, le régisseur disparaît et laisse le Kabbaliste avec une blessure de 5 points de dégâts sérieux et inconscient pour une heure.

Zeth Adraan aux cent yeux, celui qui surveille les chemins d'Aresh

Aresh (15) / Chesed / Tous, un par un

L'invocation projette le Nephilim sur le pont d'un des navires aériens qui dominent les champs de bataille d'Aresh. Alors qu'il se croit en sûreté, un autre navire surgit des nuages sombres et lance l'abordage. Dans le chaos engendré par cette mêlée, le Kabbaliste doit rejoindre le château arrière pour rencontrer Zeth Adraan. Le gardien d'Aresh est une grande créature humanoïde, à la démarche gauche et élancée. La lourde capuche de sa cape pourpre dissimule un bec crochu et une multitude d'yeux sur son front. Après un rapide accueil, le gardien se dirige sur le pont pour donner des ordres à son équipage avant de donner l'assaut. Au cœur des combats, il questionne le Kabbaliste sur la meilleure stratégie à adopter. Si le Nephilim aide à repousser les ennemis, il est jugé digne d'explorer Aresh. Zeth Adraan accepte alors de lui donner la phrase rituelle qui lui permettra de revenir dans le monde de la fureur à sa guise.

VALI RAZIA

Gunthar Meisner, en allemand, XVIIe siècle. Ce récit autobiographique, en pleine guerre de Trente ans, est un mélange de réflexions sur la politique, la religion et la stratégie militaire. Il regroupe également des bribes des pillages de la troupe à laquelle appartenait le Pyrim Meisner.

Son étude permet d'apprendre…

- **Arbre de cristal vivant du jardin des glaces – Eau**
- **Ailes de la folie couvertes de giures, les Chasseurs lunaires – Lune**
- **Ministre de la justice, ceux qui séparent la vérité du mensonge – Feu**
- **Régisseur de fureur, le prince de rage couronné de jaspe – Feu**
- **Seraphim de la compassion, Ceux qui apaisent les souffrances – Air**
- **Spectre aux sept cents bouches, l'esclave messager de Kamaël – Air**

CLAVICULA SALOMONIS

Collectif, différentes langues, du XVe siècle au XVIIIe siècle. Ces carnets ont été rédigés par les premiers Kabbalistes voyageurs dans le but de guider leurs pairs sur les chemins de l'Agartha. De nombreuses copies sans intérêt circulent.

Son étude permet d'apprendre…

- **Zeth Adraan aux cent yeux, celui qui surveille les chemins d'Aresh – Tous**

L'ALCHIMIE

LA VOIE SÈCHE : LES MÉTAUX

« Si j'ai choisi la Forge comme outil de la Voie sèche pour les alchimistes, ce fut parce que je souhaitais rendre aux Nephilim leur pouvoir sur la matière et leur capacité à modeler le monde à la manière des Kaïm d'antan. J'ai embrassé la Voie sèche car elle devait être comme mon élément, le Feu, qui claque et clame ses vérités au monde.

À travers l'Œuvre au Noir, la Forge permet à mes frères de modeler, sculpter et asservir le Ka contenu dans la matière première. Celle-ci est d'ailleurs fort simple à trouver puisque n'importe quel amas de fer, roche ou minerai, est suffisant à la conduite de l'Œuvre métallique. La Forge travaille donc la matière sous forme solide car elle fixe les résidus magiques dans leurs propriétés, elle les rend stables. Ainsi, le cheminement de l'Œuvre au Noir octroie à tout Immortel le pouvoir sur les flammes et la chaleur.

Un écueil guette toutefois les apprentis alchimistes : un feu et un martèlement trop soutenus risquent de briser la Materia Prima. Auquel cas, ils libéreront les champs magiques dans l'atmosphère en lieu et place de les gouverner.

Car oui, c'est vers cela que tendent nos travaux : à l'orée de l'Œuvre au Blanc, l'Adepte découvre la puissance de la Chrysopée et saisit l'ampleur de mon œuvre, c'est pourquoi la Sapience du Lion Vert s'exprime à travers le métal. Car la Chrysopée a bel et bien été pensée pour plier la matière à la volonté de l'alchimiste. C'est là le pouvoir du Mercure des Philosophes qui redonne au monde sa vertu magique originelle, infuse et fixe l'élévation spirituelle et subtile dans le vulgaire pour l'ennoblir. Grâce aux métaux, mes frères Nephilim peuvent *calciner* et *brûler* ce qui ne peut l'être, de même que *rectifier* les propriétés physiques du monde qui les entoure, que cela passe par le biais d'un *or potable*, la détonation d'un *Soufre* ou la création d'un nouvel Alliage.

Enfin, il faut avoir à l'esprit que la Forge partage la Voie sèche avec le Creuset et le processus de l'Androgyne. L'Adepte aura fort à gagner à manipuler les deux outils car nos opérations sont proches philosophiquement. Et là où le feu de la Forge est plus soutenu, celui du Creuset est comme des braises qui couvent. Quoi qu'il en soit l'Œuvre au Blanc aura tôt fait de démontrer à l'Adepte la richesse de notre art. Quand les autres Ka irrigueront sa Forge, il percevra alors quelles vertus étonnantes il peut enfermer dans ses Métaux. Mais pour cela, il lui faudra d'abord étoffer son laboratoire et explorer les Voies humides ou la Voie brève qui, quoique différentes par leur processus de manipulation des énergies magiques via les alambics, cornues et athanors, lui ouvrent des portes grandioses sur notre science occulte. »

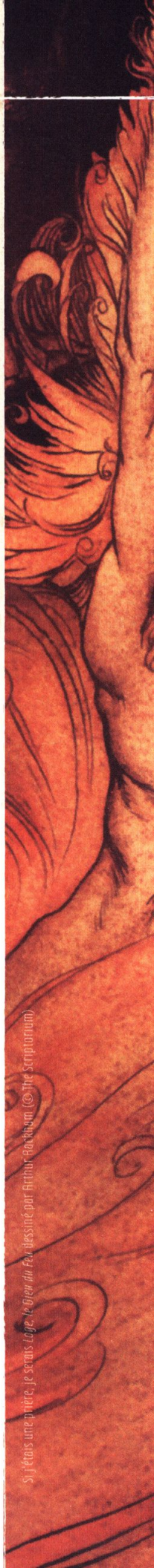
Discours du Lion Vert à l'empereur Rodolphe II de Habsbourg, désireux de saisir les tenants de l'Œuvre au Noir.

LE MERCURE DES PHILOSOPHES

Le processus de la Chrysopée conduit l'alchimiste à la maîtrise parfaite des techniques de la Forge pour modeler le plus puissant des métaux : le Mercure des Philosophes. Ce métal est le seul à pouvoir couronner le roi du monde et serait à même de commander à tous les Ka (soleil et orichalque compris). Les termes associés à la Chrysopée sont la calcination, la coction (cuisson), la rectification, la détonation, le soufre, la combustion, l'or potable et l'eau régale.

Le Lion Vert est un Pyrim dont le métamorphe est le Fauve Chrysopéen. Il est le maître incontesté de la Chrysopée, et tout Nephilim qui souhaite découvrir les formules du troisième Cercle de la Voie sèche doit suivre son enseignement. Le Lion Vert est activement recherché par la Justice (VIII) et les Templiers.

GLORIEUX ALLIAGE : Lion Vert
PROCESSUS : Chrysopée
MATERIA PRIMA : Mercure des Philosophes
VOIE ALCHIMIQUE : Voie sèche
OUTIL MAJEUR : Forge



Si j'étais une pierre, je serais logé, *le Grief du Feu*, dessiné par Arthur Rackham (© The Scriptorium)

« Lion Vert, maudit soit ce nom !
La majorité d'entre vous se le figure en héros des causes hermétiques, le fondateur des premiers havres de Concorde, l'instigateur des paix occultes, le savant Immortel à l'origine de la troisième science occulte et le guide spirituel secret des occultistes, initiateur des librairies de l'Incunable Souveraineté. Et si je vous affirmais qu'il n'est rien de tout cela ?

La seule constante qui demeure de sa personnalité est l'image du fauve, car c'est indubitablement un être cruel. Avant de fonder ses refuges, il fut d'abord l'un des plus terribles généraux des guerres élémentaires, n'hésitant pas à disperser ceux qui osaient braver ses lois. Car voilà sa véritable personnalité : un tyran occulte, sourd de surcroît. Incapable d'écouter les conseils avisés de ses proches ou de réaliser les sacrifices qu'il impose à ceux qu'il prétend gouverner.

Le Lion Vert

Lorsque le Lion Vert a tenu le pouvoir, il a, à chaque fois, connu la révolte : que ce soit durant l'Antiquité et son Havre de Mohenjo Daro, à Prague au XVIe siècle ou Venise lors du Risorgimento. Au final la clandestinité l'arrange, car il peut alors se parer des atours du défenseur. On se souvient de son fameux coup d'éclat lors de la Chute du Temple où il s'empara d'une partie du trésor magique de l'Arcane mineur. On oublie souvent de mentionner que ce fut au nez et à la barbe des Arcanes Majeurs de la Justice et de la Maison-Dieu. Ce Nephilim s'arroge trop de droits et se croit bien au-dessus des lois occultes. Il a ainsi refusé de se présenter à deux ordalies intentées contre lui. Il est d'ailleurs condamné par contumace pour l'une d'elles. Connaissez-vous beaucoup d'Immortels qui soient à la fois les adversaires des Arcanes mineurs et de nos propres confréries secrètes ?

Hélas, sa fougue semble lui vouer de nombreux admirateurs et le fait qu'il ait mené de grands combats occultes en ont fait un mentor pour beaucoup de nos frères. On raconte qu'il a révélé le Seuil de Prague à la fin du siècle dernier et qu'il trame à nouveau un grand projet dans le monde arabe depuis la Jordanie. L'Adopté que nous y avons missionné a connu un brutal retour en Stase. Alors que certains se réjouissent que le Lion Vert rugisse parmi nous, j'en arrive à craindre le pire en ces temps troublés où un faux pas pourrait mener à de terribles conséquences pour nous autres Immortels. Et le Lion Vert n'a jamais fait dans la demi-mesure. Voilà pourquoi je jure que je consacrerai cette entière incarnation à sa traque et à sa capture. Je le ferai répondre de ses actes devant la Balance Cosmique.

Et le Lion Vert sera jugé ! »

– Discours du Chien-Jaune-qui-parle à la fraternité de la Ligue d'Acier.

Œuvre au Noir

Les formules d'Œuvre au Noir de ce livret relèvent toutes de la **Voie sèche**. Elles requièrent des **métaux de feu** produits par une **Forge**.

Calcination des sept murs nuancés

Apprenti / Durée : 10 min **/ Portée :** 30 m de rayon

La calcination a l'aspect d'une étoupe charbonneuse. La fabrication dans le laboratoire se déroule au lever du soleil. L'alchimiste peut libérer une vapeur noirâtre qui remplit une pièce de fumée et la plonge dans les ténèbres. Toute personne présente doit réussir un test normal de Vigueur / Endurance sous peine d'asphyxie (Dégâts légers : 1 / tour), à moins que le Feu soit son Ka dominant. La calcination laisse une marque de suie sur les murs et les objets lorsqu'elle s'évapore.

Coagulation du fluide

Compagnon / Durée : 1 heure **/ Portée :** jusqu'à 1 m³ d'eau

Ces billes de plomb ont la particularité de solidifier un volume d'eau qui prend la consistance du verre. Il peut donc être brisé. Cette formule était très prisée par les alchimistes de cour soucieux de démontrer leur talent.

Combustion des ardeurs belliqueuses

Maître / Durée : 10 min **/ Portée :** 5 individus

Ce métal est à l'effigie d'un soldat de plomb. Il suffit que l'alchimiste active son Ka-feu (ou la Forge de son laboratoire) pour qu'il se mette à brûler. L'alchimiste désigne alors ses adversaires, et toute velléité de combat disparaît.

Combustion de l'animalcule incendié

Maître / Durée : Ka de la Forge mois **/ Portée :** à volonté

Pour donner vie à l'animalcule, l'alchimiste attise vivement le Ka dans sa Forge et brûle la matière jusqu'à lui donner l'éclat d'une flamme vive. Il doit aussitôt le fixer pour conserver la parcelle de Ka-feu éveillée dans le métal. Une fois intégré dans une lampe à huile, l'animalcule fournit à l'alchimiste une source de lumière capable d'éclairer aussi loin que l'alchimiste le souhaite tant qu'il reste concentré. L'animalcule s'éteint et se ravive à volonté.

Détonation foudroyante des écuries de Jupiter

Compagnon / Durée : 1 heure **/ Portée :** un cercle de 15 m de rayon

Ce métal prend la forme d'une pâte métallique noire et grossière parcourue de veinules orangées. Projetée au sol, la pâte libère le Ka-Feu du métal en une puissante déflagration sonore qui fait trembler le sol. Elle demande un test normal d'Agilité / Athlétisme aux victimes, celles qui échouent chutent et deviennent sourdes jusqu'à la fin de la durée du sort.

Soufre du roi des braises

Compagnon / Durée : 1 heure **/ Portée :** 50 mètres

Le soufre s'apparente à une roche couleur fauve qui se consume de l'intérieur. Une fois jeté dans les flammes, il permet de maîtriser un incendie, son intensité, sa portée, etc. Grâce au soufre, l'alchimiste peut ordonner aux flammes d'ouvrir des passages, générer des abris mais également aviver d'autres brasiers…

Le livre des figures hiéroglyphiques

Nicolas Flamel, en langue latine. La version manuscrite fut rédigée en 1380 mais la publication officielle date de 1612.

Son étude permet d'apprendre…

- **Calcination des Sept murs nuancés – métal de Feu**
- **Rectification des augures de Mars – métal de Feu**

Une expérience malencontreuse ?

Bien sûr, la maîtrise de l'Œuvre au Noir connaît son lot de ratés et de tâtonnements. Cependant, il est inutile de désespérer car parfois une expérience malencontreuse apporte sa part de consolation. Ainsi, tandis que je débutais et travaillais mes premiers métaux, j'amenai ma matière à un état de cuisson proche d'une étoupe charbonneuse et entamai la transmutation avant l'aube – ce qui était bien trop tôt. Aussitôt, une vapeur noirâtre s'échappa de l'âtre et plongea mon laboratoire dans l'obscurité. Je gagnai la sortie, échappant à la suffocation par la faveur de mon Élément. Je vis alors que j'avais causé une grande agitation dans les environs. De partout, on accourait muni de seaux tandis que ma masure dégageait une vive fumée. Heureusement tout prit fin au bout d'une dizaine de minutes et je pus regagner mon laboratoire aux murs ternis par la suie. J'acquis une détestable réputation de sorcier mais je venais de découvrir là une formule bien utile…

ŒUVRE AU BLANC

CHRYSOPÉE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à la **Chrysopée**. Elles requièrent des **métaux de Feu** produites par une **Forge**.

Alliage des sympathies métalliques

Compagnon / Durée : Ka de la Forge heure(s) **/ Portée :** jusqu'à 500 kg à vue

Liquide, l'Alliage se confond avec un mercure. L'alchimiste doit y plonger la main pour qu'aussitôt la substance la recouvre et l'enserre. Dès lors, il est en mesure de soulever ou de déplacer des objets métalliques par la pensée, même de la taille d'une commode.

Aurification de l'emblème régal

Maître / Durée : Ka de la Forge heure(s) **/ Portée :** un individu

Bien souvent les alchimistes aiment forger ce métal sous forme d'une couronne ou d'un orbe. La formule permet de désigner un chef ou la personne la plus à même de résoudre un problème, une situation (que ce soit par ses compétences ou son autorité naturelle). Le jugement est sans appel puisqu'il octroie un bonus de FR + 2 à l'élu s'il porte la couronne. La formule s'applique aussi bien aux situations de combat qu'aux joutes oratoires.

Coagulation des geôles basaltiques

Compagnon / Durée : Ka de la Forge heure(s) **/ Portée :** un individu

Cette coagulation génère une pierre noire curieusement visqueuse au toucher. Projetée sur une cible, elle l'emprisonne dans une gangue de lave sèche. La victime peut voir et respirer normalement, mais se révèle incapable de se déplacer. Un Nephilim peut résister au sort en réussissant un test normal de Ka. Pour les alchimistes, la coagulation fait office de terrible condamnation si elle est pratiquée à l'extérieur. Effectivement, en cas de pluie, la gangue explose et la victime avec...

Rectification des augures de Mars

Apprenti / Durée : Ka de la Forge heure(s) **/ Portée :** un individu

Travaillé dans la Forge et martelé, ce métal ressemble à une feuille de cuivre. Arboré en médaillon autour du cou, il octroie à son porteur un FR +1 à toute action de Puissance, ou recourant aux compétences d'armes et Athlétisme.

NOUVELLE LUMIÈRE CHYMIQUE

Le Cosmopolite, 1609, en vieux français, se veut un ouvrage théorique et pratique.

Son étude permet d'apprendre...

- **Coagulation du Fluide – métal de Feu**
- **Coagulation des faueurs naturelles – métal de Terre**
- **Sculpture de l'Amalgame aquatique – métal d'Eau**

DE SULPHURE

Le Cosmopolite, 1650, en latin et énochéen. Ce traité explore la face belliqueuse de la chrysopée.

Son étude permet d'apprendre...

- **Coagulation des geôles basaltiques – métal de Feu**
- **Coction de l'emblème du Juste – métal de Lune**
- **Détonation foudroyante des écuries de Jupiter (La) – métal de Feu**

LE TRAITÉ DU SONGE VERT

Le Trévisan, 1478, en latin, est un récit de voyage sur une terre céleste, habitée d'animalcules alchimiques éveillés par la chrysopée.

Son étude permet d'apprendre...

- **Aurification de l'emblème régal – métal de Feu**
- **Combustion des ardeurs belliqueuses – métal de Feu**
- **Libération de l'aigle minéral – métal d'Air**

LE CHAR DE TRIOMPHE DE L'ANTIMOINE

Basile Valentin, rédigé en 1413 en vieil allemand mêlé d'énochéen. Il fut publié deux siècles plus tard.

Son étude permet d'apprendre...

- **Détonation de la Pierre Bleue – métal d'Eau**
- **Soufre du Roi des Braises – métal de Feu**

ARS TRANSMUTATORIA

Jean XXII, 1320, en latin. Cet ouvrage compile les travaux alchimiques du pape d'Avignon qui recherchait un trésor enfoui dans les sous-sols de la ville.

Son étude permet d'apprendre...

- **Alliage des sympathies métalliques – métal de Feu**
- **Soufre-Lune – métal de Lune**

HOMMAGE À APOLLINAIRE

Peinture de Marc Chagall, 1912.

Son étude permet d'apprendre...

- **Éclosion de l'œil de la salamandre – ambre de Feu**

L'ANDROGYNE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie sèche** et à l'**Androgyne** (cf. *Le Codex de la Terre*). Elles requièrent des **ambres de Feu** produites par un **Creuset.**

Éclosion de l'œil de la salamandre

Compagnon / Durée : Ka du Creuset heure(s) **/ Portée :** un cercle de 30 m de diamètre

Cet ambre est semblable à un œuf de verre transparent dont le jaune brille d'une lumière intense. Cassé sur le sol, l'œuf libère une vive colonne de lumière capable de percer les ténèbres. Ainsi, à l'intérieur du cercle, on voit de nuit comme en plein jour ! Toutes les créatures magiques et invisibles à l'intérieur sont en outre révélées par l'œil de la salamandre.

Éclosion des tournesols aurifères

Maître / Durée : 1 semaine **/ Portée :** un hectare

Cet ambre est directement issu de la tradition agricole de l'alchimie. Sous l'apparence d'un gland ambré que l'alchimiste prendra soin de planter dans un champ, l'ambre éclot sous la forme d'impressionnants tournesols qui se gorgeront de Ka-feu. Il suffit de les brûler pour créer un Plexus de Feu.

Fusion du soufre estrange

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** une surface de 15 cm²

Le Creuset concentre la matière en une perle rouge et continuellement chaude. Appliqué sur une petite surface métallique, le soufre la fait fondre en trente secondes. L'ambre permet ainsi de forcer un coffre, de faire sauter n'importe quelle serrure ou cadenas, ou bien de défigurer un objet. Certains Pyrim particulièrement cruels usent de l'ambre pour châtier ceux qui les trahissent, mutilant horriblement la main de l'outrecuidant par exemple (Dégâts sérieux : 15).

LE CINABRE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie humide** et au **Cinabre** (cf. *Le Codex de l'Eau*). Elles requièrent des **liqueurs de Feu** produites dans un **Alambic.**

Dissolvant de Lune

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** un sort

La recette est cachée dans l'emblème de l'aurore. Cette liqueur claire comme un soleil matinal éblouit celui qui la contemple. Elle annule un sort de Lune de premier cercle.

Dissolvant d'Eau

Apprenti / Durée : définitif **/ Portée :** un sort

Pour dissoudre une formule d'Eau, rien de mieux qu'un peu de lave alchimique ! Projetée sur une surface ou un individu, la liqueur se cristallise en croûte boueuse, annulant un sort d'Eau de premier cercle.

Si j'étais une fontaine, je serais *Le Paradis* peint par Jérôme Bosh

Eau-de-vie des forains

Apprenti / Durée : 1 heure / Portée : 5 mètres

Produite par l'alambic, cette eau-de-vie sera capable de réveiller la salamandre qui sommeille en n'importe quel Alchimiste, même s'il est un être fait d'Eau ! Ainsi, l'Alchimiste sera en mesure de cracher des flammes à volonté, pour le plaisir de son public et le déplaisir de ses ennemis (Dégâts sérieux : 8).

Sublimation de l'or potable

Compagnon / Durée : effectif / Portée : un individu

Pareille à de l'or en fusion, la liqueur demande du courage à celui qui l'absorbe car il sera pris de convulsions et aura l'impression de brûler de l'intérieur. Une fois la panique et la douleur passées, toutes les précédentes blessures sont guéries sans laisser de cicatrices. En contrepartie, le buveur perd définitivement un point dans sa caractéristique « Vigueur ».

L'ALKAEST

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie humide** et à l'**Alkaest** (cf. *Le Codex de l'Air*). Elles requièrent des **vapeurs de Feu** produites dans une **Cornue.**

Esprit du vent du désert

Compagnon / Durée : jusqu'au prochain Jeudi / Portée : une ville de taille moyenne

La vapeur contenue dans le flacon est brûlante. Si on regarde à travers, on voit onduler le paysage alentour. Libérée dans les airs, la vapeur dégage une intense chaleur et rend le vent sec et pesant. Au bout d'une heure, l'Alchimiste aura libéré une véritable canicule sur la région, obligeant toute personne à se désaltérer fréquemment et à éviter des actions physiques intenses sous peine de déshydratation (Dégâts sérieux : 1 / tour).

Évaporation des passions

Apprenti / Durée : jusqu'au prochain Jeudi / Portée : un individu

Par un souffle chaud et ondulant, l'Évaporation gomme un désir, un but, une passion dévorante chez un individu. L'alchimiste doit bien sûr connaître l'objet des attentions de sa victime. Répétée quatre fois, l'effet de la formule est permanent.

ARS MAGNA

Ramon Lulle, 1292, en latin. Cet ouvrage explique comment créer une machine de connaissances, capable d'argumenter aussi bien en philosophie qu'en théologie. Elle fut utilisée par les A+C de Giordano Bruno.

Son étude permet d'apprendre...

- **Cristallisation du prince enseveli – ambre de Terre**
- **Dissolvant d'Eau – liqueur de Feu**
- **Dissolvant de Feu – liqueur de Lune**
- **Sublimation de l'Or Potable – liqueur de Feu**

LA GRAND-PLACE DE BRUXELLES

Collectif, XV-XXe siècle, les formules sont dissimulées dans les façades et les statues de la maison des Bateliers et celle du Roi.

Sa lecture permet d'apprendre...

- **Eau-de-vie des Forains – liqueur de Feu**
- **L'éclosion des tournesols aurifères – ambre de Feu**
- **Transformation de la Griffe noire – poudre de Lune**

LEXICON ALCHIMIAE

Martin Ruland, 1612, en allemand et en latin. Ce focus constitué de 33 feuillets épais eut une grande influence sur Carl Gustav Jung.

Son étude permet d'apprendre...

- **Évaporation des passions – vapeur de Feu**
- **Fumerolle du veneur chymique – vapeur de Terre**
- **Inhalation du véhicule de l'âme – vapeur d'Air**

L'ESCARBOUCLE

Les formules d'Œuvre au Blanc dans cette section appartiennent toutes à la **Voie brève** et à l'**Escarboucle** (cf. *Le Codex de la Lune*). Elles requièrent des **poudres de Feu** produites dans un **Athanor.**

Combustion des crocs solaires

Apprenti / Durée : jusqu'au prochain mardi / **Portée :** une cible

Cette poudre dorée est irritante. Elle brille de mille feux si on la regarde. Lancée sur un être vivant, elle ne produit rien d'immédiat. Mais au bout d'une heure, elle interdit à la victime de sortir au grand jour car s'y exposer lui causera d'importantes brûlures (Dégâts sérieux : 5 / tour).

Larmes fatales de l'égérie bohémienne

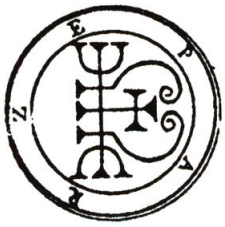
Maître / Durée : immédiat / **Portée :** un individu

Arme vengeresse conçue par la marraine des Bohémiens, Esméralda, la poudre est constituée d'éclats d'émeraude coupants comme des rasoirs. Il faut donc la manier avec précaution. Projetée à la figure d'un bellâtre qui aurait causé du tort à l'Alchimiste, la cible hérite d'un cuisant souvenir. Les larmes fatales défigurent leur victime qui est immédiatement Gravement Blessée.

Projection de l'homme-double igné

Compagnon / Durée : Ka de l'Athanor mois / **Portée :** un individu

La formule est contenue dans le vingtième emblème de l'ouvrage. La matière première s'est effritée sous les efforts de l'Athanor en un sable chaud comme s'il avait cuit au soleil l'entière journée. Que l'Alchimiste le jette sur un miroir et il en jaillit un double de lui-même revêtu de flammes. Ce double possède les mêmes caractéristiques que son modèle et lui est entièrement dévoué. Toutefois, la projection d'une bonne quantité d'eau met fin brutalement à la carrière de l'automaton.



SECRETS

Cette section réunit des fragments de mémoires ou d'intrigues du monde occulte contemporain.
L'un d'entre eux appartient à votre Nephilim, mais lequel ?
Les Arcanes Majeurs présentés ici ont des Princes Pyrim.

ADEPTE DE LA COLÈRE

Le Bâton est fort quand on le croit faible et actif quand on le croit mort. Le Temple de la Vie conçoit le monde comme un royaume à conquérir peuplé d'ennemis à abattre. Les Templiers partagent des valeurs communes empruntées au Moyen-Âge : l'obédience, l'adoubement, le culte du héros, etc. Selon ces fanatiques, la réalité occulte doit s'imposer à tous. Nous autres, les Nephilim, sommes à leurs yeux des Démons dont ils veulent affranchir l'humanité. Au mieux, ils souhaitent nous capturer, au pire, nous supprimer.

J'ai été confronté souvent aux Templiers. Ceux-là faisaient partie des Manteaux Blancs de New York. Un jour, ils m'ont attaqué en groupe dans un parking souterrain désert de Manhattan après une soirée arrosée du nouvel an. Ils étaient nombreux et m'avaient immobilisé. L'un des leurs brandissait une immense claymore d'Orichalque qui luisait d'une sinistre lueur noire. Ses acolytes riaient comme des hyènes sur le point de porter le coup fatal. Je fermais les yeux et sentais mon esprit quitter le corps du simulacre, lorsque soudain, leur chef cria des ordres en latin. Ils prirent tous la fuite.

Je ne connaîtrai sans doute jamais la raison obscure qui les fit renoncer et me sauva la vie. Mais je me souviendrai toujours du regard halluciné de mon bourreau sur le point de me terrasser. Il semblait habité par quelque chose en lui d'absolument étranger et insaisissable.

– Témoignage d'un Nephilim Orphelin à propos du Bâton

Atout :

Votre Nephilim connaît bien les Templiers et leurs plans (voir plus loin), mais pour quelle raison ? A-t-il été l'un des leurs par le passé ? Collabore-t-il avec certains d'entre eux de nos jours ? A-t-il une dette envers un membre de cet Arcane mineur ? À vous d'en décider. Votre personnage est Maître en Arcane mineur : Bâton.

ADOPTÉ DE L'IMPÉRATRICE

« L'étude de la conscience humaine est la première étape du véritable Sentier d'Or. Nous manipulons les esprits non pas par simple plaisir mais par nécessité. Nous cherchons, en vérité, à manipuler le Ka-Soleil des humains pour l'intégrer au Pentacle des Nephilim. Autrement dit, nous analysons la conscience pour la libérer du fardeau de l'inconscient. Le Second Sentier d'Or fera donc disparaître le Ka-lune, trop instable et trop proche de la Lune Noire, pour le remplacer par le Ka-Soleil. Donc oui, nous manipulons, mais par obligation.

Je te l'accorde, Circé est très ambitieuse. Et elle manque aussi parfois de souplesse… Elle est également souvent extrême dans ses décisions… On lui a reproché son acharnement contre les Onirim pendant les Guerres élémentaires. Mais que lui reproche-t-on ? Sa détermination à mener les Nephilim vers l'Agartha ? Elle vit de toute façon retirée du monde, dans l'Akasha byzantin de Lygos, ancré près d'Istanbul. Guidée par son ambition, elle n'hésite pas à se servir de ses charmes pour séduire, intimider ou persuader ses interlocuteurs. Est-ce que tous les moyens sont bons ? Lorsqu'il s'agit de l'Agartha, et de persuader ceux qui ne sont pas convaincus, je le crois, en effet.

Je ne dis pas que nous avons toujours raison. Parfois, il nous arrive de nous tromper : les Cristallins par exemple, ces patients qui ont échappé à nos soins, en sont les premières victimes. Mais la plupart du temps, il faut nous faire confiance, car nous avons raison. Et si tu n'es pas d'accord avec moi aujourd'hui, tu le seras demain, car j'aurais trouvé le moyen de te faire changer d'avis. »

– Extrait d'un entretien avec un Adopté de l'Impératrice

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de l'Impératrice. Il cherche à contrôler les émotions et les sentiments qui animent les humains. C'est un expert dans la manipulation et l'art rhétorique. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Impératrice et a accès aux Études de Conscience, les Demeures philosophales de l'Impératrice. Dans ces laboratoires secrets, il étudie les variations du Ka-Soleil des humains.

ADOPTÉ DE L'EMPEREUR

« L'homme est une espèce faible et dangereuse pour elle-même. C'est pourquoi nous devons la contrôler pour la protéger. L'homme ne peut pas être libre par lui-même, comme l'a démontré la révolte engendrée par la naïveté de Prométhée. C'est pourquoi nous devons leur apprendre à devenir libres et connaître leur potentiel d'êtres magiques. L'homme est curieux par nature, c'est pourquoi nous devons l'influencer sans nous révéler nous-mêmes.

Ashurban est le quarante-et-unième Monarque Voilé – fonction qu'il a déjà exercée il y a huit cents ans. Il est un Phénix à la métamorphose très avancée qui mène une existence de reclus dans sa résidence bunker de Francfort, près du siège de la *Bundesbank*. Il dirige son réseau d'influence et conduit une véritable guerre contre les sociétés secrètes. Il s'attaque à leurs transactions financières, leurs fonds bancaires et avance ses pions humains grâce au chantage et à la corruption.

Une idée, pour nous, n'a de valeur que par son utilité et ses conséquences pratiques. Certains pensent ainsi que nous sommes des mégalomanes cyniques aveuglés par la soif de pouvoir... Mais pour protéger le monde profane et le monde occulte de leur perte imminente, encore en faut-il un peu, justement, du pouvoir... »

– Extrait d'une discussion avec un Adopté de l'Empereur

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de l'Empereur. Il souhaite accroître son pouvoir matériel et utiliser tous les moyens financiers, militaires et politiques possibles afin de diriger le monde et poursuivre ses travaux de recherche sur les simulacres. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Empereur et a accès aux Corporations, les Demeures philosophales de l'Empereur. Ces organisations sont situées au cœur des places économiques européennes les plus dynamiques.

ADOPTÉ DE LA JUSTICE

« Depuis l'Incident Jésus et la condamnation à mort du Messie, la Justice est un Arcane craint et respecté parmi les Nephilim. Il faut entendre ce sentiment de respect, au sens où les sujets d'un royaume craignent leur souverain parce qu'il les tient en respect. Poliorcète, notre Prince, est un Nephilim inquisiteur impartial et le seul Phénix à avoir survécu à l'incarcération de Prométhée en Hadès. Il est prêt à consentir aux sacrifices les plus lourds pour préserver l'équilibre de la Balance Cosmique.

Vous le savez ! Il existe très peu de témoignages à son sujet car il est depuis longtemps un Agarthien. Leibniz, un initié humain et philosophe, l'évoque brièvement à la fin de son traité de Théodicée lorsqu'il conclut son argumentation par une fable initiatique mettant en scène le Monarque du Meilleur des Mondes Possibles, c'est-à-dire « le Seigneur qui ordonne les lois du monde préféré ». Le rôle du Monarque du Meilleur des Mondes est à la fois de garantir le respect pour la Loi et de punir les contrevenants. L'existence de lois et de règles à respecter ensemble suppose alors l'existence problématique de notre société. Étant par nature des êtres solitaires, comment penser une société Nephilim ? Ce paradigme est-il toujours pertinent ? S'il ne l'est pas, peut-on encore parler de justice Nephilim ? Vous savez bien que la Justice telle que nous la concevons est nécessaire à notre cohésion. »

– Témoignage d'un Adopté de la Justice

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de la Justice. Il a choisi d'être le gardien des lois magiques des autres Arcanes Majeurs : il juge et exécute la sentence pour tous les manquements des Nephilim ou des humains vis-à-vis de l'ordre cosmique. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Justice et a accès aux Trônes Inquisitoires, les Demeures philosophales garantes des lois de la Justice.

ADOPTÉ DE LA MAISON-DIEU

« Une quête particulière, en 1824, en Espagne, a fait de moi ce que je suis. Je devais me rendre à la maison de Goya, la *Quinta del Sordo*, dans les environs de Madrid. Le peintre, qui était sourd depuis 1792, était gravement malade. Il entendait des voix. Un Adopté du Pendu avait pris possession de son corps et essayait désespérément de communiquer avec lui. Le peintre sombrait dans la folie et passait son temps à repeindre les fresques de sa demeure.

Dans sa maison, il restait recroquevillé sur lui-même, l'air hagard et incapable de parler. Il n'y avait aucune trace du Nephilim qui l'avait hanté. Mais quelle fut ma stupeur lorsque mon regard se porta sur les fresques des murs de la maison. Une peinture retenait mon attention. Mon simulacre était pris de convulsions. Elle représentait un Djinn aux cheveux flamboyants et aux mains griffues en train de dévorer un humain : Dracka, l'Archonte de la Tour foudroyée, le Prince de la Maison-Dieu !

Qu'avait voulu illustrer Goya, ou plus vraisemblablement, le mystérieux Pendu qui avait pris son corps ? La haine du Prince pour les humains ? L'allégorie du seul Arcane Majeur qui s'autorise à tuer des humains ? Le portrait d'un tyran qui dévore ses enfants pour conserver le pouvoir ? Ou les désirs et la fascination du Prince envers les Selenim ? Je ramenai les fresques discrètement au Couvent-Dieu du Prado. Là, elles furent retouchées pour constituer la série des peintures noires de Goya que l'on connaît. Ma mission terminée, je suicidai mon simulacre et quittai la phalange. »

- Confessions d'un Adopté de la Maison-Dieu

Atout :

Votre Nephilim est (ou a été) un Adopté de la Maison-Dieu. Il a voué son existence à la recherche et à la destruction de tous les artefacts occultes préjudiciables aux Nephilim : Orichalque, Homoncules, Stases, talismans etc. Il est Compagnon en Arcane Majeur : Maison-Dieu et a accès aux Couvents-Dieu, les Demeures philosophales dédiées à l'étude d'artefacts.

LES TEMPLIERS

Adversaire le moins discret, aussi bien par le nombre de ses initiés que par ses méthodes radicales dans de nombreux domaines,
le Temple est une organisation redoutable qui allie lutte armée et corruption.

Les Templiers sont organisés en trois degrés et ont un sens aigu de la hiérarchie.

- Les Manteaux Noirs sont les Apprentis du Temple. Ils sont réunis au sein de **Commanderies** à l'échelle locale. Une fois introduits dans l'ordre, ils deviennent des Frères avant d'être autorisés à participer à la lutte armée contre les Nephilim sous les habits noirs des Chevaliers.

- Les commanderies réunies à l'échelle des états en **Baillis** accueillent les Compagnons du Temple, les Manteaux Blancs.

- Les Templiers qui agissent au niveau international et qui sont initiés aux secrets magiques du Temple en sont les Manteaux Rouges. Ils sont peu nombreux et redoutablement équipés.

APPRENTI

L'affaire Quincampois apporte son nouveau lot de rebondissements. Ce producteur de films X, mis en examen il y a plusieurs semaines, semble avoir bien des relations que retrace scrupuleusement la police. Même au palais de Justice, on s'inquiète des retombées de l'affaire. Hommes politiques ou d'affaires, malfrats, beaucoup semblaient bénéficier des soirées orgiaques organisées par Marcel Quincampois, avec actrices pornographiques étrangères… Parfois mineures.

Mais Monsieur Quincampois semblait sélectif dans ses invités. « Ce n'est plus de la prostitution organisée, ça ressemble presque à une franc-maçonnerie du sexe ! » s'exclame un officier proche du dossier. Car Quincampois aimait aussi les rituels occultes semble-t-il. La police aurait mis à jour une véritable organisation ésotérique, avec des titres hérités des anciens templiers… déjà jugés en leur temps pour des actes sexuels contre-nature. Dans le jargon de Quincampois, on ne parlait pas de videur, mais de chevalier-portier ; ni de souteneur, mais de chevalier-fermier (cela laisse sans voix). Lui-même s'attribuant le titre de commandant et ses proches associés de croisés. Certaines perquisitions ont amené les policiers à découvrir de véritables cryptes médiévales, avec baucéant, tuniques croisées et épées médiévales.

Véritable secte ou simple décorum ? Ce volet de l'affaire Quincampois ne doit pas faire oublier que ce monsieur est à l'origine suspecté de blanchiment d'argent pour le compte d'un réseau mafieux russe. Comme pour ses « ancêtres » templiers, c'est donc l'argent qui a fait tomber Marcel Quincampois, mettant fin à une activité trop libertine pour être honnête.

– Argent, sexe et Templiers… Six cents ans après !
Nice-Matin

Il y a deux mois, l'affaire Quincampois prenait une tournure historique alors qu'était révélée l'organisation pseudo-templière mise en place par Marcel Quincampois. Depuis, quinze personnes ont été mises en examen, et le juge d'instruction continue d'engranger des preuves accablantes, qui vont bien au-delà de Nice. Pourtant, aujourd'hui, à l'image du procès « truqué » des templiers, il semble bien que l'affaire présente une odeur de manipulation suspecte. D'après des sources anonymes, les premiers éléments qui ont mené sur la piste de Marcel Quincampois seraient des faux. Les comptes ouverts au Liechtenstein par lesquels transitait de l'argent issu de réseaux mafieux d'Europe de l'Est seraient un montage de toutes pièces. Les listings présentés à la police par une source anonyme viendraient d'une véritable opération de hacking. La police enquête désormais auprès d'un cabinet de communication comme on en voit fleurir depuis quelques années. Spécialisé dans l'e-reputation et le storytelling à destination d'hommes politiques et d'entreprises, le cabinet Crown & Associates a fait l'objet d'une perquisition hier matin. Les raisons d'un tel acte demeurent mystérieuses, mais la piste d'un règlement de compte n'est pas à exclure. En effet, Marcel Quincampois est aussi soupçonné d'avoir commandité l'assassinat de Jean Vigallet, figure mafieuse niçoise depuis les années cinquante, assassinée en 98.

– Quincampois le Templier… et le procès truqué ?
Nice-Matin, deux mois après

MÉDAILLONS D'ORICHALQUE

Ces médaillons peu communs sont souvent l'apanage des Manteaux blancs et des Manteaux rouges. Ils protègent leur porteur de toute « possession » par un Nephilim. Certains sont très puissants, avec une charge quantifiable d'Orichalque qui les protège des sorts prenant pour cible leur porteur, grâce à une pénalité (FR -1) de l'action entreprise.

HOMONCULES

Les Manteaux rouges savent capturer des Nephilim dans des Homoncules. Ces artefacts peuvent contenir le Pentacle d'un Nephilim, comme le ferait une Stase entre deux incarnations. À l'intérieur, le Nephilim n'a plus aucune volonté. Ses sorts gravés dans le Pentacle sont à la disposition de celui qui utilise l'Homoncule. Ils sont lancés grâce aux Ka-éléments, aux compétences et aux domaines du Nephilim.

Si la Tempérance est en mesure de libérer un Nephilim d'un Homoncule, elle ne le pratique guère car bon nombre sombre dans la Narcose quelques mois plus tard.

COMPAGNON

[...] réseau structuré autour d'un noyau central appelé commanderie regroupant les lieutenants de MQ. Agissant directement sous ses ordres. Sa hiérarchie est décomposée en trois niveaux : écuyers, frères, chevaliers. Ces derniers sont au nombre de sept, dont MQ, les autres formant les véritables associés. Autour de ce noyau, un réseau médian constitué des obédiences, organisations parallèles sous l'autorité d'un chevalier et chargées d'une mission spécifique : force de frappe, influence dans un milieu particulier. Ces obédiences sont autonomes dans leur fonctionnement et possèdent leur propre organisation. Enfin, un réseau distant regroupe les fermes, terme qui désigne toutes les personnes (morales et physiques) sous influence, soit par adhésion, par rétribution, soit par chantage et contrainte [...] La correspondance indique qu'il existe autant de commanderies que de régions. Toutes sont gouvernées par un bailli. Ce qui amène l'interrogation suivante, qui est le bailli ? Qui donnait ses ordres à MQ ?

– Note blanche DCSP/SDIG/DDSP-06/SD-0246

Qu'il soit porté à votre attention que le bailli de Francia convoque ce jour le Suprême Convent des Frères Chevaliers. À ce titre tout chevalier portant Blanc Mantel, bannerets, connétables et chevaliers spirituels, appartenant à l'une des vingt commanderies du bailliage est tenu d'y participer. Pour raison de sécurité, la session sera effectuée via le réseau Cross-Sim et selon les modalités d'accès habituelles. La situation de la commanderie de Provence sera évoquée et le bailli fera annonce d'une nouvelle organisation.

« Moi, Jean Carrelet-de-Loisy, me présente à vous, pour revêtir le Blanc Mantel et entrer dans la chevalerie du Temple. Je me présente en pèlerin du Temple de Sion. J'y ai franchi les flammes d'Ortalos, j'y ai bu l'eau de Llatalos, j'y ai soulevé la colline de Wertalos, j'y ai respiré l'air d'Hiatalos pour enfin résister à Moortalos. Je me présente en fléau des déchus, après avoir expurgé l'une de ces créatures. Sortez-moi de l'ombre, chevaliers.

— Es-tu prêt, Charles, à entrer dans la confrérie du Bâton, aux postes suprêmes ? »

– Extrait du rituel d'initiation au rang de Manteau Blanc de Jean Carrelet-de-Loisy, commandeur de Provence, dirigé par le bailli de Francia, Charles d'Armont.

NOUS

Les douze Nautes du Prieuré de Sion réunis en séance plénière sous l'égide de G.

CERTIFIONS

Le Grand Tribunal du Temple, organe perpétuel représenté par le Grand Maître de l'Ordo Teutonicorum, l'Agha Khan des Heyssessini et le Paraclet.

A rencontré les délégataires de la Haute Cour du Démembré, du Trône Inquisitoire, des Supérieurs Invisibles, des Illuminati.

DÉCIDONS

Qu'une zone de paix occulte globale est instaurée au vingt et un décembre deux mille douze.

MANDONS ET ORDONNONS

À tous les Chevaliers, Frères, à toutes les Obédiences, à tous les Bailliages, de respecter cette trêve, quel que soit le lieu pour la durée de ce jour fixée sur le méridien de Paris.

INVITONS

Les baillis d'Alta Patria, Europa Slavia, Francia, Lusitania, Malta Insula, Terræ Rexum Johannum, Terræ Desertæ, Terræ Septentrionis, Terræ Novæ. Ainsi que les obédiences souveraines d'Iberia.

À veiller au respect de cette trêve par les commanderies et obédiences relevant de leur autorité.

FAIT ET DONNÉ

En séance plénière du Prieuré de Sion, sous la voûte céleste du Zén.·., le 23 septembre 2011.

– Missive cachetée remise en mains propres à chaque bailli par un messager des Veilleurs du Temple

MAÎTRE

Salut à toi, Archonte de la Tour foudroyée.

Nos contacts parmi les Rôms m'ont transmis nombre d'éléments inquiétants. L'Ordre de Malte a lancé une traque mondiale pour capturer Esméralda. Les Templiers espèrent que la Voyageuse saura guérir Baphomet, comme elle fit perdre la raison à Tubalcaan en d'autres temps. Preuve que les mailles du Temple se resserrent, Esméralda a pu être localisée. Sa présence en Amérique du Sud est désormais confirmée par Ocnantapen. D'après les Bohémiens, elle y serait à la recherche de l'Adamante sur les terres des Seigneurs de la Nuit. Je t'implore de dépêcher une phalange hypapiste pour contrer les visées du Temple. Si l'Ordre de Malte se charge de la localiser, je crains que ceux chargés de sa capture ne soient autres que les Assassins.

– Missive de Shul'Ran, Bématiste de l'Arcane XVI

Tubalcaan était un fils de Seth. D'un seul coup d'épée, il pouvait terrasser neuf adversaires. Il commandait à sept lions et trente-trois chevaux. Commandant d'élite de Pharaon et initié aux mystères du Temple de la Vie, il mit fin au règne tyrannique des prêtres d'Amon Ra. [...] Pour se défaire de lui, les Déchus invoquèrent le Chien de Sirius. Mais Tubalcaan ne mourut point. De son corps naquit le Baphomet, de son esprit surgit l'Eïdolon. Ces deux entités doivent fusionner à nouveau pour que revive Tubalcaan. En attendant, chaque Grand Maître est possédé par l'Eïdolon. Le Baphomet, lui, après avoir erré dans les catacombes de Paris pendant plusieurs siècles, a perdu toute raison. Seule une personne peut le guérir, Esméralda la Danseuse. Celle-là même qui troubla les sens de Tubalcaan et parvint à lui échapper.

– Extrait du récit de la vie de Tubalcaan, raconté à chaque nouveau Manteau Rouge

>> SWORD LEVEL ALERT

*>> Query #288 : ('microserf' OR 'gill+bates) AND ('bianetica' OR 'don+ochard') AND ('agha+khan' OR 'vladimir+poltine' OR 'edward+kavigan') AND ('*sion*')*

>> 1 result found :

>> Tout est lié, mais tout est caché. Microserf, Bianetica, l'Agha Khan... Vous pensez qu'il n'existe aucun rapport ? Le Prieuré de Sion ! C'est lui qui dirige en sous-main le monde. Les maîtres secrets possèdent l'argent (Agha Khan), une armée de zombies décérébrés (Bianetica) et un outil de flicage global (Microserf)...

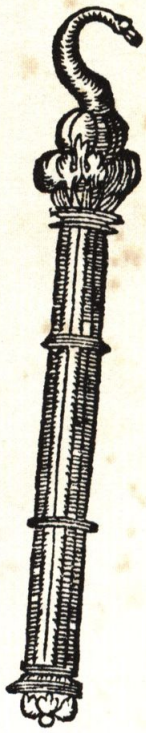
>> More : http://url.org/hv3wka

>> Tracking : http://supervisor.int-staff.org/tools/traceroute/hv3wka.pl

– Rapport de recherche Internet, Int-Staff

Depuis douze ans nous avons confirmation de l'existence de l'Int-Staff, une obédience entièrement consacrée à la collecte d'informations pour le compte du Grand Maître. Malgré toutes nos tentatives, il nous a été impossible d'identifier un quelconque agent de cette organisation. D'après le Chariot, cet organisme est entièrement virtuel, uniquement constitué d'intelligence artificielle. Le mythe du templier revêtu de son haubert et armé de son épée a la dent dure parmi nos frères. Le Temple possède pourtant une véritable longueur d'avance sur les outils informatiques et les moyens de surveillance réseau. Notre seule cible physique est le Conquest of Paradise. C'est probablement un grand bateau, qui héberge aussi des activités de la Bianetica. Aujourd'hui, nous avons une liste de cinq navires candidats qui naviguent dans les eaux internationales sans que jamais, à notre connaissance, ils ne s'approchent des côtes...

– Colloque du Bouclier, l'Empereur



Marcel Quincampois était en passe d'être intronisé parmi les Manteaux Rouges, avec le soutien direct d'un Naute du Prieuré de Sion. Il est acté qu'il fut l'instigateur de l'assassinat de Jean Vigallet, candidat malheureux au titre de bailli de Francia, sous les ordres du bailli et du maître de l'Ordre des Veilleurs du Temple. La chute de Quincampois est-elle réellement liée à une manipulation de l'Arcane de l'Empereur ? Pourquoi les Veilleurs du Temple s'opposaient à son élévation au troisième degré, comme le montre le dossier qu'ils avaient collecté ? Je crains que la situation ne soit pas aussi simple dans ce bailliage, malgré la « clarification » opérée par les Veilleurs. De toute évidence, elle est née de dissensions au sein même de nos plus hautes instances, alors qu'au moins deux grands maîtres d'obédiences de Manteaux Rouges et le bailli de Francia sont impliqués. Mes vœux m'interdisent d'aller plus loin dans l'enquête que vous m'avez confiée. Les éléments factuels récoltés vous sont transmis via Cross-Sim.

Non nobis Domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam.

– Rapport de D. H. à son Grand Maître

© Pierre-Louis Xavier Pongiotis Xavier Pongiotis - Dreamstime.com

LE GOLEM

L'idée de créer un être de matière animée accompagne les Nephilim depuis qu'ils sont. Il fallut pourtant attendre l'avènement de l'Alchimie et du règne de la matière pour qu'enfin ceux-ci aient un corpus de règles et de recettes pour créer un golem. Malheureusement, les expériences restèrent dangereuses. Dans la majorité des cas, le golem ainsi créé échappait à tout ordre et provoquait la destruction de son créateur. Pourtant, les recherches continuèrent.

À la fin du XVIe siècle, Rabbi Loew apporta une nouvelle voie qui ne se limitait pas à la seule Alchimie, mais empruntait aussi à la Kabbale pour éveiller la créature à la conscience. Ses travaux inquiétèrent les Alchimistes de Prague. 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 créer un golem. À la fin de son exposé, Rabbi Loew dissipa l'esprit du golem d'un geste et sa création 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.

En 1609, Rabbi Loew disparut après la mort de son simulacre. Nul ne sut ce qu'il advint de lui. Malgré l'acharnement de ses disciples, le secret de Rabbi Loew se perdit dans la nuit brumeuse des souvenirs. Au travers des siècles, le secret du golem perdura. Les Nephilim devenaient même capables de créer des automates fort complexes. Malheureusement, il manquait toujours le souffle que Rabbi Loew avait été capable de confier à ses créations.

La quête du golem est très 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 quêteur 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 entité 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 espéraient aussi se libérer des chaînes du simulacre. Le golem était destiné à leur servir de véhicule. Ceux-là refusaient de côtoyer le noyau magique d'une créature par nature étrangère à eux-mêmes. Malheureusement, aussi puissante la fusion avec le golem était-elle, le Nephilim s'enfermait dans une prison inexpugnable. Tout comme le Selenim, il se condamnait à errer sur Terre, avec la même forme. Contrairement aux apparences, il s'éloignait d'Agartha parce qu'il fermait les yeux devant la richesse de la révélation que le golem lui proposait : le mystère de la Création.

Toutefois, de nombreux indices existent au XXIe siècle.

- *Le Livre des machines humaines & inhumaines*, de Gustav Trébualf et daté du XIXe siècle présente les instructions pour concevoir le creuset dans lequel prendra forme le golem. Cet ouvrage est excessivement rare et inconnu du grand public.

- À Prague, d'après la légende, le golem est en sommeil dans le quartier Josefov, prêt à défendre la communauté juive. Les textes de Loew attendent toujours le quêteur. Originellement codés en énochéen, des fragments traduits en hébreu sont désormais à l'abri dans les genizot des synagogues du quartier. Les textes originaux sont conservés dans un Akasha de Prague, placés là par des disciples du Lion Vert, afin que la création de Loew ne puisse échapper à tout contrôle.

- *Le Sepher Yetsirah* (Livre de la Création) est, selon la tradition, l'ouvrage qui permit à Rabbi Loew d'accomplir son œuvre. Cependant, de la version utilisée par Loew, il ne reste désormais plus qu'un seul exemplaire conservé au Vatican.

VESTIGES DU THÉÂTRE SOLAIRE

VESTIGES DU THÉÂTRE SOLAIRE

ET IN ARCADIA VIVO

Les Notes secrètes *regroupent des notes de travail sur les pièces ésotériques* La Tempête *et* Cardenio *et les interrogations de Shakespeare sur ses périples en Arcadia. Des applications occultes y sont traduites en termes de théâtre et de jeu d'acteur.*
Les Notes secrètes *sont éparpillées. Elles doivent donc être regroupées pour être tout à fait compréhensibles.*
La plus grande partie est actuellement en possession de Cagliostro. Ces carnets révèlent des secrets sur les quartiers du Zénith et de l'Azur. D'autres carnets sont la possession de Eugen Milton qui les acquit lors d'une vente aux enchères après qu'elles furent gagnées par Houdini au cercle de jeu alchimique de Venise. Ces carnets révèlent des secrets sur le jeu d'acteur et la mise en scène de La Tempête.
À Venise, dans la Corte Bottera dort le Soupir de Roméo et Juliette, un souffle magique capturé en Arcadia par Shakespeare capable de lier les différents carnets des Notes secrètes.
Enfin, une scène perdue de Cardenio est cachée sous la statue de la muse Melpomène dans l'Akasha des Statues solaires. Ces notes sont la clef manquante pour comprendre les trois autres ; celles que vos Nephilim trouveront.
Les Notes secrètes *sont également un Pion pourpre pour Arcadia. Cette couleur ouvre des passages menant à tous les autres quartiers et à toutes les couleurs.*

Homme de génie théâtral, William Shakespeare le fut également dans l'ésotérisme. Il renoua avec les découvertes antiques selon lesquelles le théâtre permet d'éveiller le Ka-Soleil. En véhiculant de nombreux concepts occultes, l'élément solaire peut démultiplier la connaissance du monde magique.
Le théâtre, par la justesse du jeu, la mise en scène, le choix des costumes, les décors et la direction de la troupe, permet de créer une ouverture vers Arcadia. Shakespeare l'avait découvert, comme il avait compris que le rêve des hommes peut se cristalliser dans l'Astral.
Son travail fit l'objet de cahiers de notes. Ces dernières circulèrent anonymement et de façon sporadique au cours de l'histoire, agrémentant les fantasmes de collectionneurs qui les appellent de nos jours les *Notes secrètes*.

Au XXIe siècle, les Nephilim sont mis en contact avec la quête de Shakespeare par le biais d'une exposition à Versailles. Un artefact ayant appartenu à une actrice de la troupe de Molière y est exposé. Il entraîne nos Nephilim dans une intrigue à la recherche de notes secrètes sur le théâtre rédigées de la main même de Shakespeare. De Londres à Venise, en passant par les Akasha et Arcadia, leur route croisera celle des Mystes du Midi, des Carbonari, de profanes sur le point de lever bien des mystères, d'un terrible Selenim et d'illustres personnalités occultes : le comte de Saint-Germain, Cagliostro et John Dee en personne.

William Shakespeare

DANS LES COULISSES DE L'HISTOIRE

Songe d'un autre monde

Le génie de Shakespeare le conduisit à rêver des Plans subtils nés des souvenirs des Thuata de Danann, ou Sidh, et à effleurer l'Eïdos – l'espace magique où germent et se développent les concepts et les idées de l'humanité au-delà de l'Astral – ce qui lui offrit une connaissance sans égale de l'âme humaine. En 1593, alors qu'il faisait halte avec sa troupe dans un établissement de boisson tenu par des Nephilim, le ***Full Moon***, et qu'il jetait les bases du *Songe d'une nuit d'été*, il transcenda ses visions oniriques et ouvrit les portes d'Arcadia. Malheureusement, il lui fut difficile d'en comprendre les lois et il se perdit dans son labyrinthe à chaque visite. Inquiet de ne pouvoir atteindre le centre de la cité éternelle, Shakespeare s'en remit à l'initiation occulte de la Societas Rosicruciana in Anglia (SRIA) dans l'espoir de déjouer les paradoxes du labyrinthe arcadien.

Fondée par John Dee, la **SRIA** fut le fer de lance de la renaissance ésotérique élisabéthaine. Cette société secrète s'inscrivait dans ces nouveaux cercles occultes manipulés par la Coupe, où Adoptés du Bateleur, francs-tireurs de l'ésotérisme et initiés de ce courant moderne dit rosicrucien se côtoyaient. L'enseignement dispensé avait pour ambition de ressusciter la cour de Camelot autour de la reine Elisabeth.

En 1596, Shakespeare y rencontra **John Dee**, véritable célébrité occulte de retour de Prague et ancien Simulacre d'Uriel. Il avait conservé les souvenirs de cette incarnation, aussi John Dee connaissait des accès aux Akasha. Lorsqu'il prit connaissance des aventures occultes de Shakespeare, il lui proposa de le guider dans les Plans subtils. Malheureusement, John Dee ignorait qu'Arcadia n'appartenait pas à l'Astral, et les deux quêteurs s'égarèrent. Pris dans une terrible tempête akashique, ils sombrèrent dans les tréfonds maudits de l'Astral, les Anti-Terres, et s'échouèrent dans le Domaine d'**Iago**, un terrible Selenim, qui leur donna la chasse. Dans leur fuite, Shakespeare prononça des vers qui les menèrent à Arcadia. La disparition de ses visiteurs stupéfia le Selenim qui chercha longtemps par quel moyen ces initiés lui avaient échappé.

De retour en Angleterre et déçu par ses mentors (John Dee et ses compagnons Nephilim de l'époque), Shakespeare se tourna vers une initiation dispensée par un collège R+C, qui se révéla inefficace. Le génie occulte de l'auteur resta à l'état d'intuition. Toutefois, Shakespeare consigna ses recherches – les fameuses *Notes secrètes* – et laissa éclore quelques indices dans ses pièces les plus étranges (*La Tempête*, *Le Songe d'une nuit d'été* et *Cardenio*) dans l'espoir qu'un jour quelqu'un trouve un chemin vers Arcadia.

John Dee tomba en disgrâce. Sous le règne de James Ier, la SRIA fut dirigée par les R+C qui organisèrent les départs forcés des Nephilim de ce Collège. La Coupe profita de cette débâcle pour remodeler son implantation en Europe et disperser ses trésors. Les *Notes secrètes* migrèrent en France avec les futurs membres du Collège invisible. Les candidats à l'initiation rosicrucienne anglaise ne trouvèrent plus qu'une coquille vide en guise de fraternité.

Notes envolées

L'histoire aurait pu en rester là, mais des Nephilim regroupés autour du *Full Moon* avaient surpris les tentatives de Shakespeare et la réalité d'Arcadia. Ils s'étaient juré entre-temps d'en percer le secret. Leurs vœux furent comblés à la fin du XVIIe siècle lorsqu'une Onirim, **Sélimène**, incarnée dans une actrice de la troupe de Molière, investit le repaire du Collège invisible grâce au portail des jardins de Versailles. Elle s'empara des *Notes secrètes*. Mais un tel larcin ne put rester impuni ; les R+C firent circuler des rumeurs sur l'existence des carnets et de leur voleuse. Attirant ainsi la jalousie des Mystes du Midi sur l'Onirim…

Les **Baladins de Daedalus** (Mystes du Midi) éliminèrent Sélimène, volèrent à leur tour les *Notes secrètes* et mirent à jour une entrée d'Arcadia. Leur séjour dans la cité déstabilisa la compagnie qui ne ressortit pas indemne de son périple. Certains se perdirent éternellement dans le labyrinthe arcadien. Les plus malchanceux finirent par émerger dans un théâtre italien pour constater que deux siècles s'étaient écoulés. Là, ils perdirent la raison, et l'un d'eux, Corvo, mutila ses compagnons d'infortune pour les transformer en marionnettes de chair.

Jeu vénitien

À la fin du XVIIIe siècle, l'amitié naissante entre les initiés **Cagliostro, Casanova** et le **comte de Saint-Germain** les conduisit à fonder à Venise le **Cercle de jeu alchimique de la Sérénissime**. Celui-ci avait pour vocation de mettre en jeu des merveilles occultes. En plein *Risorgimento* (1863), au fait des rumeurs qui parcouraient la péninsule, Cavour entendit parler du théâtre des Mystes. Tandis que le Lion Vert et Garibaldi tentaient d'installer Victor Emmanuel II sur le trône, Cavour, qui appartenait aux Illuminés et craignait pour la survie de ce trésor, chargea Cagliostro, en échange de secrets synarques et de la direction d'un Degré, de rendre visite à Corvo pour récupérer les *Notes secrètes*. Cagliostro trompa ce dernier en trichant au jeu et gagna les carnets de Shakespeare. Une fois le forfait accompli, Cagliostro et ses Carbonari informèrent Cavour de leur succès et attendirent les instructions dans l'hôtel qui prit le nom du Lion Vert. Hélas, ils furent dénoncés aux Autrichiens par Corvo – qui n'avait pu supporter la perte des *Notes secrètes*. Victimes d'un attentat à la bombe, les Carbonari et leur chef furent conduits dans les geôles du palais des Doges avant d'y être condamnés à mort.

Officiellement, les *Notes secrètes* disparurent dans l'attentat de l'hôtel. En réalité, Cagliostro parvint à s'échapper et ces carnets rejoignirent son trésor personnel. Mais il les perdit une dernière fois au jeu contre Harry Houdini, alors en voyage en Europe. L'illusionniste ramena ainsi avec lui les feuillets du dramaturge en Amérique.

Les *Notes secrètes*, tout comme la pièce de Cardenio, appartiennent au mythe littéraire et à l'Histoire invisible.

Sélimène

Charmeuse, taquine et intuitive, Sélimène est une Onirim (Ka-lune : 16). Ses yeux sont entièrement noirs et ses cheveux blancs, elle dégage un parfum opiacé et sa voix est profondément hypnotique.

Elle est Maître en Basse Magie, Apprenti en Haute Magie, Maître en Œuvre au Noir et Compagnon en Œuvre au Blanc. Sa Stase est un encensoir en bronze.

Sélimène suivit les R+C jusqu'en France où, incarnée dans une actrice de la troupe de Molière, elle débusqua le Collège invisible au sein de l'Akasha des Jardins Solaires (voir Acte I, scène 2) et parvint à lui dérober les *Notes secrètes*. Les R+C la dénoncèrent aux Mystes de la troupe de Molière qui la pourchassèrent jusqu'à Lyon où elle fut remise en stase. Sa dernière incarnation vénitienne durant les guerres d'unification du XIXe siècle fut de courte durée, mais elle lui permit de découvrir la piste Carbonari et de prévenir les membres de la fraternité du *Full Moon* avant d'être capturée par Corvo.

Lors de l'Acte I, scène 1, elle lancera les Nephilim dans la quête au cours d'un effet Mnémos. Sa Stase sera retrouvée à l'Acte III. Sélimène y aidera les PJ à retrouver les vestiges du théâtre solaire.

Le comte de Saint-Germain

Rusé, sûr de lui, opiniâtre, Saint-Germain (Ka-Soleil : 17) a la particularité de pouvoir se rendre physiquement dans un Plan subtil par un simple effort de volonté (test normal de Ka-Soleil). Alchimiste, il est compagnon en Œuvre au Blanc et suit les processus de la Chrysopée, de l'Androgyne et du Cinabre. Il possède un Homoncule de Feu (Ka : 14). Saint-Germain est Maître en Ésotérisme et est un expert de la cryptographie.

Obscur courtisan provincial à la cour de Louis XIV, Maître Dumas alias comte de Saint-Germain sut s'attirer la sympathie du Lion Vert par son esprit aventureux et son charisme. Le Lion Vert confia son initiation à l'un de ses disciples, Maspélio, un Adopté du Soleil louvoyant dans l'entourage du duc de Condé. Découvrant les miracles de l'œuvre alchimique, Maître Dumas conçut une rancœur secrète à l'égard des Nephilim pouvant prétendre à une Agartha qui se refusait aux hommes. Paradoxalement, cela l'encouragea à progresser et à défier les Nephilim sur leur terrain alchimique. Ayant amassé suffisamment de connaissances occultes et d'influence pour se débarrasser de ses maîtres, il déroba au Lion Vert une liqueur du troisième Cercle qui lui rendit sa jeunesse et lui conféra l'immortalité. Fort de cette nouvelle vigueur, il réduisit Maspélio en Homoncule et s'enfuit en Bavière avec les carnets occultes du Nephilim. Or Maspélio avait été approché par Sélimène pour détourner l'attention des R+C et lui permettre de dérober les *Notes secrètes*. La trahison de Dumas / Saint-Germain empêcha les Adoptés du Soleil de retrouver la trace de Sélimène.

Au XVIIIe siècle, Maître Dumas organisa son retour à la cour de Louis XV sous le nom du comte de Saint-Germain et devint rapidement l'un des favoris du roi. Il chercha l'accès aux Jardins solaires et les explora pour trouver le secret sur l'art du théâtre qui avait autrefois émerveillé son maître. Il en fut chassé par le Chevalier à la Salamandre, créature de l'Akasha vengeresse de Maspélio qui lui interdit l'accès au Bassin d'or liquide. De retour à Versailles, il fut reconnu comme Maître Dumas par les Adoptés du Soleil et dut fuir pour l'Angleterre, la Prusse, puis Venise. Là, il rencontra Casanova le séducteur et Cagliostro, joueur, menteur et souffleur. Ensemble, ils se firent connaître comme les premiers explorateurs arcadiens de Venise et fondèrent le Cercle de jeu alchimique de la Sérénissime. Saint-Germain révéla de manière secrète leurs découvertes dans son ouvrage alchimique la *Très Sainte Trinosophie*.

En 1863, Cagliostro met la main sur les *Notes secrètes* dérobées par Sélimène. Celles-ci révèlent de nouveaux secrets sur Arcadia mais des passages manquants en rendent la compréhension difficile. Le comte de Saint-Germain rentre en France, en pleine Commune, et se rend dans les Jardins solaires pour retrouver les *Notes secrètes*. À nouveau, le Chevalier à la Salamandre s'oppose à lui et le bannit de l'Akasha.

Aujourd'hui, Saint-Germain visite lui aussi l'exposition et remarque le trouble des Nephilim face à l'artefact, un collier ayant appartenu à Sélimène. Son Ka-Soleil lui fait également revivre des souvenirs de Sélimène. Il conçoit alors de se servir des PJ pour récupérer les *Notes secrètes* et les leur dérober au moment opportun.

Les Nephilim rencontreront le comte de Saint-Germain dans l'Acte I, scène 2, dans l'Acte II, scène I et au cours de l'Acte III, scène 2.

Eugen Milton

Élitiste, savant et ambitieux, Eugen Milton (Ka-Soleil : 8) est un richissime collectionneur new-yorkais. Spécialiste de la question shakespearienne, invité d'honneur de nombreux colloques, il a publié de remarquables études saluées par l'ensemble des experts et financé des pièces du maître. Il possède l'une des plus remarquables bibliothèques existant sur le sujet.

Il y a de cela quelques années, Eugen Milton s'est porté acquéreur d'une série de feuillets annotés de considérations ésotériques sur le théâtre attribuée à Shakespeare. Leur origine était douteuse, puisqu'ancienne propriété d'Harry Houdini – des feuillets gagnés au jeu contre Cagliostro – mais Milton travailla d'arrache-pied pour adapter ces visions ésotériques à la pièce la plus occulte de Shakespeare : *La Tempête*. Aidé de son intuition shakespearienne et par une véritable vision de metteur en scène, Eugen Milton est sur le point de mettre à jour un pan entier du monde occulte. N'en connaissant pas les règles, il se moque bien de l'opinion des initiés. Il est comme un pionnier en terre nouvelle.

Les Nephilim rencontreront Eugen Milton à l'Acte II, scène 1, et l'Acte III, scène 2.

RECHERCHES ET INFORMATIONS

Les informations suivantes sont accessibles à tout personnage disposant de la tradition « Histoire Invisible : Nouveaux Mondes.

SHAKESPEARE :

Apprenti : *l'auteur d'*Hamlet, Mac Beth *et* Roméo et Juliette *naît en 1564 et meurt en 1616.*
Il existe très peu de documents privés de sa main, tout au mieux des livres de compte mais aucune pièce de théâtre.
Compagnon : *ses pièces participèrent au rayonnement du renouveau élisabéthain, impulsé par John Dee autour de la SAIA. Ainsi,* Le Songe d'une nuit d'été *et* La Tempête *révèlent des concepts occultes.*
Maître : *Shakespeare aurait été un R+C.*

JOHN DEE

Apprenti : *Kabbaliste et Alchimiste émérite, John Dee est certainement le plus grand initié du règne élisabéthain.*
Compagnon : *après avoir suivi les enseignements du Bateleur, John Dee a projeté de créer une Table ronde symbolique et a fondé avec des R+C la Societas Rosicruciana In Anglia (SAIA).*
Maître : *possédé par le Nephilim Uriel, John Dee introduit l'alphabet énochéen dans les milieux ésotériques.*

VERSAILLES

Apprenti : *les jardins furent érigés selon les plans d'André Le Nôtre, Charles Lebrun et Louis le Vau.*
Compagnon : *certains tracés sont occultes et figurent pentacles et sceaux secrets.*
Maître : *les jardins sont liés à Atalante Fugitive, une importante figure alchimique. Des immortels ont attesté de phénomènes magiques aux alentours du Petit Trianon.*

LE ROI SOLEIL

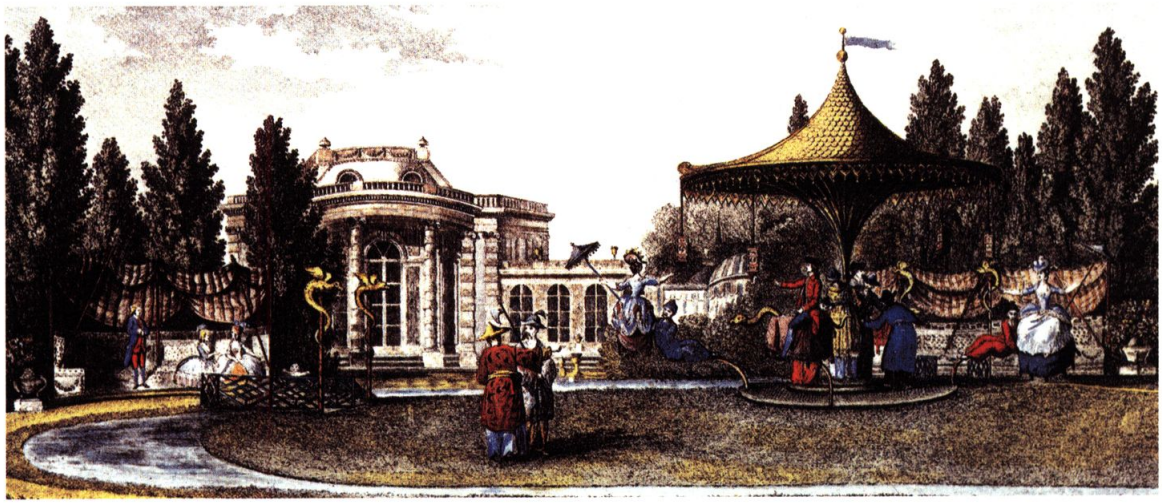
Apprenti : *l'éducation de Louis XIV fut prise en main par les Nephilim du Soleil.*
Compagnon : *le complot du masque de fer visait à remplacer le roi par un suppôt des R+C.*
Maître : *le complot a échoué mais Louis XIV s'est émancipé de ses tuteurs.*

LA TRADITION ÉSOTÉRIQUE DU THÉÂTRE

Apprenti : *la tradition remonte à Euripide et Sophocle, mais ses racines sont plus profondes.*
Compagnon : *les Mystes du midi disputent aux Nephilim la paternité de cette Tradition.*
Maître : *les R+C usent de Tekhnès basées sur le mime. La troupe de Molière dissimulait des Mystes initiés aux secrets de la commedia dell'arte.*

CARDENIO

Ces informations sont en outre accessibles à tout personnage qui réussirait un test normal d'Intellect / Littérature.
Apprenti : Cardenio *est une pièce de théâtre attribuée à Shakespeare et Fletcher, inspirée d'un épisode du* Don Quichotte *de Cervantès. La pièce fut jouée en 1613 et connut un succès européen.*
Compagnon : *comme Don Quichotte, l'hidalgo Cardenio, personnage furieux et mélancolique, a lu trop de romans de chevalerie. Amour, trahison et désespoir constituent les étapes de sa relation avec la belle Lucinda promise à Fernando, prince volage, qui a abandonné pour elle, la malheureuse Dorotea.*
Maître : *comme trace de son existence, il n'existe, à la connaissance des spécialistes, qu'une pièce de Lewis Theobald (1727) qui en est fortement inspirée. Des représentations modernes s'en sont à leur tour inspirées. Le Cardenio originel est à l'heure actuelle un mythe littéraire.*



John Dee

Visionnaire, paisible et affable, John Dee (Ka-soleil : 20) eut une vie occulte mouvementée et riche d'enseignements. Kabbaliste, Alchimiste et astrologue de premier plan. Il côtoya les puissants de son époque (Elisabeth d'Angleterre et l'empereur Rodolphe II), fut un temps le simulacre du Prince de la Roue de Fortune (Uriel / Entée d'Orion) et se servit de ses connaissances occultes pour fonder une nouvelle Table ronde ésotérique via la SRIA.

Son escapade avec William Shakespeare fut sa dernière aventure occulte. Elle lui offrit une retraite bien méritée en Arcadia où, depuis, John Dee coule des jours paisibles à parfaire les travaux de son laboratoire alchimique. Seule la création de son microcosme accapare ses pensées. Pour le reste, il semble désormais détaché du monde occulte car il fait partie intégrante de la cité éternelle. Il se pourrait bien que Dee soit l'un des Pions qui permettent d'atteindre le centre d'Arcadia et d'y retrouver Shakespeare. Mais cela est une autre histoire…

Corvo

Lyrique, colérique et dépressif, Corvo (Ka-Soleil : 13) fut membre de la troupe de Molière au XVIIe siècle. Il avait alors pour habitude de jouer Scapin. Initié aux secrets occultes de la commedia dell'arte, il était le persécutor des Baladins de Dédalus (Arcane de l'Épée). Son destin bascula lorsque sa chapelle se lança à la poursuite de Sélimène, lui déroba les *Notes secrètes* et entreprit d'ouvrir un passage vers Arcadia.

La troupe se perdit à jamais dans le quartier du labyrinthe et les divinations ne purent l'aider. Seul Corvo trouva un moyen de s'échapper. Il exigea le sacrifice de leur prêtre, dont il arracha lui-même les yeux pour guider les Mystes hors du labyrinthe. Lorsqu'ils revinrent dans le monde réel, deux siècles s'étaient écoulés. Il vécut la disparition des Mystes comme une malédiction et en perdit la raison. Dans sa folie, il n'entrevit pas que le sacrifice rituel opéré en Arcadia lui avait conféré l'immortalité. Ivre de désespoir, il mutila horriblement ses compagnons et en fit des marionnettes.

En 1863, Corvo reçut la visite de Cagliostro qui le tira de sa cour grotesque et le convainquit de jouer avec lui. Il lui fit miroiter un retour dans le passé grâce à Arcadia, mais Cagliostro tricha. Corvo perdit les notes, et Sélimène s'échappa. Corvo dut quitter son repaire, son théâtre de mémoire où il avait éparpillé les souvenirs de la quête, à la recherche de Sélimène. Il fit alors alliance avec les Templiers autrichiens, en échange de l'Onirim, il dénonça Cagliostro et ses carbonari comme conspirateurs.

Aujourd'hui, Corvo vit reclus dans son théâtre baroque, entouré de ses marionnettes, reliquat des terribles Mystes de Dédalus. À la frontière avec Arcadia, le théâtre est protégé à l'abri d'un palazzo ignoré du monde profane.

Les Nephilim rencontreront Corvo dans l'Acte III, scène 1.

Iago

Sournois, secret et vindicatif, Iago est une créature de légende, terrible et plurimillénaire. Ce Selenim mésopotamien a quitté notre monde depuis longtemps pour un Royaume maudit où il vécut jusqu'à ce que William Shakespeare et John Dee ne viennent troubler ses habitudes. Shakespeare a dépeint cet être protéiforme dans deux pièces : *Othello* et *Le Marchand de Venise*. Car Iago est à la fois celui qui sème le fiel dans les cœurs et cet être qui pour se venger réclame des livres de chair.

Iago souhaitait capturer Shakespeare et John Dee pour se délecter de leur puissant Ka-Soleil pendant des siècles – c'est ainsi que les Selenim traversent les âges, tels des vampires se nourrissant du Ka des Hommes. Or les deux compères parvinrent à s'enfuir en ouvrant une porte arcadienne sur le ghetto juif de Venise. Ce qu'entrevit Iago fut la promesse d'une cité éternelle, palais des merveilles solaires et promesse d'une Agartha qui se refusait aux Maudits. Le Selenim, jaloux de ce pouvoir, se manifeste de temps à autre dans le ghetto, sous les traits d'un riche et vieux commerçant d'épices, épiant toute nouvelle au sujet d'Arcadia. Il est connu dans les légendes du ghetto comme le Marchand de sable.

Iago fera partie des joueurs de la scène 2 de l'Acte III.

Cagliostro

Joueur, menteur et libertin, Cagliostro (Ka-Soleil : 15) goûta à l'élixir solaire que gardait Saint-Germain et obtint une certaine immortalité. Alchimiste, il est compagnon en Œuvre au Blanc et suit les processus de l'Androgyne, de la Chrysopée et de l'Alkaest. Il dispose d'un Homoncule de Terre (Ka : 13).

Cagliostro est Maître en Arcane mineur : Denier, Compagnon en Ésotérisme et Arcane mineur : Coupe.

Ami de Casanova et du comte de Saint-Germain, Cagliostro fut un aventurier louant ses services aux acteurs occultes répugnant à se mouiller. Émissaire de la Papesse un jour, mandataire de l'Amoureux le lendemain, espion du Jugement ou agent de la Synarchie, peu importe tant que les dettes étaient honorées. Soupçonné d'avoir été le Grand Maître des Carbonari, il est l'initiateur du Cercle de jeu alchimique de la Sérénissime, l'une des plus célèbres institutions occultes du carnaval de Venise depuis maintenant trois siècles. Son retournement contre Cavour et le Denier marqua la fin de ses activités d'espion. Depuis, Cagliostro se consacre à sa véritable passion occulte : atteindre le premier le centre d'Arcadia. Il se sert de son cercle de jeu pour écouler les merveilles occultes qu'il ramène de la cité éternelle et obtenir d'autres artefacts susceptibles de l'aider. Constatant que Saint-Germain ne peut lui ramener les notes conquises par les Nephilim, il propose de les piéger via le Cercle de jeu alchimique de la Sérénissime.

Corvo

Iago

ACTE I : À CAUSE D'UNE CHIMÈRE

L'épisode français constitue le point de départ de ce scénario. La découverte d'un artefact contenant la mémoire d'un Onirim relance la légende des *Notes secrètes*.

À l'occasion d'une exposition sur « le Théâtre à la cour du roi » au château de Versailles, les Nephilim découvrent un artefact ayant appartenu à Sélimène. Frappés par divers effets Mnémos selon leur Ka dominant, ils visitent les souvenirs idéalisés dans les Plans subtils de la vie tumultueuse de cet Onirim alors qu'il était incarné dans une actrice du temps de Molière.

Différents motifs peuvent inciter les Nephilim à visiter l'exposition : retrouver d'anciens souvenirs, visiter les jardins à la recherche d'indices sur les Poursuivants de l'Atalante Fugitive, rencontrer un Adopté, etc.

SCÈNE 1 : UNE EXPOSITION ROYALE

L'exposition se déroule dans une aile du château donnant sur les jardins. L'événement connaît un joli succès et est fort couru par les touristes et amateurs de culture. Les Nephilim déambulent entre costumes, masques, mobiliers et accessoires. Des extraits de pièces originales de Corneille, Molière et Racine sont présentées dans des vitrines le long de murs ornés de gravures sur les gens du théâtre. L'exposition s'achève sur la reconstitution d'un théâtre privé d'époque avec ses coulisses et poulies. On peut ainsi comprendre comment se réalisaient les changements de décor et autres effets d'ambiance sur la scène.

Il se dégage un charme nostalgique de l'exposition. Ainsi, les Nephilim sont pris de mélancolie en contemplant les bijoux portés par une actrice de la troupe royale et offerts par un marquis amoureux. En vison-Ka, le collier se révèle être un artefact diffusant une brume de Ka-lune vers tout Nephilim qui l'approche. Soudain, les galeries de Versailles s'effacent. Selon son Ka dominant, un Nephilim accède à un souvenir différent lié à l'histoire de Sélimène. Si un même Ka est représenté plusieurs fois, fiez-vous aux neutres favorables (et ainsi de suite) pour attribuer les scènes suivantes. Si votre groupe comporte moins de cinq Nephilim, il suffit que chacun ait accès à plus d'une scène par Ka décroissant.

Ces saynètes peuvent être vécues à nouveau à raison d'un déclenchement par jour astrologique après une première visite où chacun aura vécu une première fois un effet Mnémos. Ainsi, un joueur qui échoue à obtenir une information peut retenter sa chance la semaine suivante ou le dimanche avec un peu de chance. Entre-temps, il aura pu obtenir d'autres informations par le biais de recherches ou de contacts. Reportez-vous aux informations du chapitre précédent pour répondre aux premières questions des joueurs. C'est également l'occasion de mettre en scène des événements quotidiens, comme la difficulté de vivre la vie d'un autre, celle de son simulacre en compagnie de ses proches quand on est un Nephilim.

Lors de la première visite ou les lundis à venir, un **Onirim** est invité à partager un verre de vin italien avec Sélimène à la table d'une auberge. Son simulacre a les traits tirés, les cheveux lui pendent de côté, blancs et relâchés. Ses cuissardes et sa chemise rouge témoignent qu'il a combattu aux côtés des troupes garibaldiennes (1860). *« Les notes m'ont encore échappé,* lui avoue-t-elle, *mais elles ne sont pas perdues. Quelque part, elles errent encore et il faut les retrouver. Le théâtre est la représentation du monde, il peut entrer en résonance avec son centre et le dévoiler. Tu dois remonter la piste, comprendre comment il en fut le maître incontesté et révéler ce qui n'a pu être transmis. »* Sans autre explication Sélimène révèle au Nephilim le secret du *Full Moon* : *« Lorsque tu trouveras le Pion, va sur la tombe du poète et invoque les champs magiques de Lune. Tu trouveras alors la taverne. Préviens mes frères que tu as retrouvé la piste ».*

DANSE SOLAIRE

Le Nephilim devra faire un effort de mémorisation pour se souvenir des sortilèges et les coucher sur papier à son retour.

CE RYTHME M'EST FAMILIER (AIR)
Sortilège de Basse Magie : *je perçois la musique > la danse > les pas de danse (FR -1)*
Le mage perçoit les courtisans qui s'échappent dans les jardins tels des fantômes solaires et peut les rejoindre dans leur ronde. À terme il atteint la Porte de l'Akasha des Jardins solaires.

JE M'ÉLÈVE PAR LA DANSE (AIR)
Sortilège de Haute Magie : *je manipule l'élévation > le saut de ma cible.*
Une fois la Porte de l'Akasha repérée, le Nephilim n'a plus qu'à recourir au Sort pour ouvrir la Porte de l'Akasha des Jardins solaires et y disparaître dans une élévation baroque.

Le souvenir de l'Onirim est davantage une prémonition. L'aspect surprenant du Ka-lune permet à Sélimène de dévoiler des éléments futurs de la quête à son frère de Ka. Ainsi, le Pion du *Full Moon* sera obtenu dans la scène 1 de l'Acte II, quant au souvenir du Risorgimento italien il aura son importance lors de la scène 1 de l'Acte III. Ne négligez donc pas cet épisode, qui dote l'Onirim du groupe d'informations importantes mais peu utiles à ce moment de la quête.

Lors de la première visite ou les mardis à venir, un **Pyrim** se retrouve au beau milieu de spectateurs richement parés par une nuit parfumée par la myrrhe, les épices et l'encens. Le rideau tombe sur la scène encadrée par deux masques grecs. Le Nephilim n'a pu saisir la teneur de la pièce, mais il peut réagir en optant pour les sifflements ou les applaudissements afin de juger la qualité du jeu, comme le font ses voisins. S'il siffle, il quitte l'effet Mnémos. Au contraire, des applaudissements lui permettent de se mêler aux convives… à Constantinople, en 964. Sélimène, une Onirim courtisane parée d'un collier taquine le Pyrim. Elle lui propose de rencontrer Théophano, l'épouse de l'empereur Nicéphore Phocas. S'il accepte, Théophano se révèle être Circé, la Pyrim Princesse de l'Impératrice. Elle expose à un parterre d'Adoptés les vertus ésotériques du théâtre. Il y est question de rite ancien, sacré et secret, de voile et de message, de ce qui semble et de ce qui est révélé, mais rapidement les souvenirs du Nephilim lui échappent ; il est de retour au XXIe siècle.

Lors de la première visite ou les mercredis à venir, un **Hydrim** réalise qu'il s'est égaré dans des jardins à la mode italienne par une nuit tiède. Gagnant une terrasse pour obtenir un point de vue sur le labyrinthe qui l'enserre, il surprend une chasse étrange : des courtisans chevauchant des bêtes fantasques (salamandres, griffons aux ailes mutilées…) traquent une voleuse. S'il se porte à son secours, il reconnaît une Onirim. Le joueur doit dès lors réussir un test normal de Vigueur / Athlétisme et un autre d'Intellect / Orientation pour échapper à ses poursuivants en compagnie de Sèlimène. En cas d'échec, ils sont rattrapés, et la vision s'estompe ; l'Hydrim est de nouveau dans Versailles. Dans le cas contraire, Sélimène explique au Nephilim que « *parmi nos poursuivants se cachent les R+C du Collège Invisible. Ce sont de terribles mimes pouvant prendre l'apparence de n'importe quel habitant du Plan subtil. Il faut se méfier d'eux.* » Dans un feuillettement de papiers qui s'envolent, Sélimène confesse ensuite s'être « *emparé d'une partie des* Notes secrètes. *Vous savez ? De Shakespeare. J'ai dû les laisser dans une statue près du bassin d'or liquide. J'espère que les Adoptés du Soleil pourront la récupérer. C'est bien pour cela que vous êtes là ?* » Tandis que le soleil se lève sur les jardins qui lui répondent en brillance, feux et chatoiements, l'Onirim ralentit sa course et grave un message aux pieds d'une statue. Hélas, au même moment, leurs poursuivants font irruption, rapières au poing. Les Nephilim ont alors le temps de franchir le portail de lumière pour semer les mimes.

Lors de la première visite ou les jeudis à venir, un **Eolim** se retrouve à se promener, vêtu en courtisan, dans les jardins de Versailles. Soudain, une musique entraînante se fait entendre et une farandole de jeunes nobles déboule de derrière une haie. Le Nephilim est happé dans la ronde et doit garder le rythme pour parvenir à attirer l'attention de Sélimène qui participe elle aussi à cette ronde idiote. « *Les habitants des Jardins solaires aiment à venir troubler la tranquillité des humains* » lui glisse-t-elle entre deux pas. Si le Nephilim exprime le désir de quitter cet endroit, elle lui enseigne le moyen de joindre l'autre côté (voir les sortilèges ci-contre). « *Trouve les portes dans les jardins, elles brillent fugacement lorsque le soleil se couche et les darde de ses feux.* »

Lors de la première visite ou les vendredis à venir, un **Faërim** se retrouve dans un obscur couloir de lambris. Au bout, une lumière filtre par une porte entrebâillée. Une ombre s'en détache en contre-jour et l'appelle. En s'approchant d'elle, le Faërim découvre une belle jeune femme dont les yeux et l'enivrant parfum trahissent sa nature reptilienne. L'Onirim, dont tout porte à croire que son simulacre est une actrice, l'invite à regarder par l'ouverture pour épier une conversation sur l'éducation de Louis XIV. Il y est question « *d'éveiller le roi par les arts du théâtre* » et l'on propose de faire appel à une « *curieuse assemblée de moines blancs dont la poitrine est frappée d'une rose d'or, acoquinée avec des mimes* » ayant sévi à Paris. Une voix critique s'élève alors : « *Certes, ceux-là semblent posséder le secret éternel à même de glorifier notre Roi mais n'ont pas une once de talent pour en user !* »
Le joueur a le droit à des tests normaux d'Intellect / Vigilance pour identifier un des interlocuteurs de la conversation : Mazarin, un homme en capuche dont on ne peut voir le visage ; Molière ;

des acteurs qui comptent parmi eux des Mystères (symboles osiriens et dionysiaques et masques italiens en attestent) ; et Sélimène, parmi les conspirateurs, qui intime d'un doigt sur ses lèvres le silence au Nephilim avant que l'Akasha ne s'efface, le laissant dans Versailles.

Chaque vision sera abrégée par les gardiens du musée qui tirent les Nephilim de leur torpeur. L'exposition est sur le point de fermer. *« Si ça vous plaît tant que ça, vous n'avez qu'à prendre un abonnement, c'est vite rentabilisé »* leur lâchent-ils.

Au terme de cette scène et de quelques recherches, les Nephilim auront sans doute compris que des secrets liés à Shakespeare ont mis en émoi bien des initiés par le passé. Incarné dans une actrice de la troupe de Molière, l'Onirim Sélimène déroba aux R+C les *Notes secrètes* du fameux Shakespeare. Une partie se trouve encore dissimulée dans un Akasha.

SCÈNE 2 : L'AKASHA DES JARDINS SOLAIRES

Un Nephilim lance les Sorts appris auprès de Sélimène. Il permet ainsi à ses compagnons de se rendre dans l'Akasha des Jardins solaires (plan en page 31). Ils y découvrent un reflet labyrinthique des jardins de Versailles habité par une population fantasque. Leur exploration les conduit à exhumer une partie oubliée des *Notes secrètes*. Avec ou sans l'aide du comte de Saint-Germain, ils découvrent une scène de Cardenio.

Une devinette au belvédère

Les Nephilim sont en haut d'un **belvédère** surplombant d'immenses jardins labyrinthiques traversés par des cours d'eau artificiels. N'hésitez pas à étayer la description au gré de votre fantaisie, mais n'oubliez pas de mentionner le bassin d'or et la description de la statue de la muse du chant. Ils réalisent soudain qu'à côté d'eux, deux soldats en uniforme du XVIIIe jouent aux cartes. Un grand moustachu, Philémon, leur adresse d'un air fat une devinette en guise de bienvenue :

« Qui est tantôt mince comme un filet, grosse comme une baudruche ?
Ne sait qu'à moitié tenir la torche lorsqu'il faudrait éclairer
Et des hommes de loi comme des nobles esprits n'entendent le discours raisonné ? »

Si les Nephilim répondent « la Lune », ils peuvent obtenir des renseignements sur les différents lieux des Jardins solaires. S'ils s'enquièrent de la présence d'autres visiteurs, les soldats révéleront qu'ils ont vu passer le comte de Saint-Germain et qu'il ne les avait visités depuis longtemps.

Dès lors, les PJ peuvent gagner les terrasses de l'effet Mnémos de l'Hydrim de la scène 1 pour traverser un labyrinthe.

Colin-maillard dans un labyrinthe

Si le labyrinthe semblait à première vue relativement simple, il se révèle de plus en plus coriace à mesure que les Nephilim s'y enfoncent et que les haies s'élèvent. Les reflets rencontrés semblent davantage soucieux de se promener, de discuter ou de badiner. Ils se moquent bien de sortir du labyrinthe : il leur suffit de tirer un coup de fusil pour qu'un poulet rôti leur tombe du ciel, et ils ont de l'eau et du vin à profusion dans les fontaines de l'Akasha. À d'autres moments, des courtisans portant des masques d'oiseaux déboulent dans tous les sens poursuivis par l'un des leurs. Ils jouent à colin-maillard.

Pour trouver la sortie, les Nephilim peuvent leur emboîter le pas. Ce jeu est géré par une succession de tests normaux d'Intellect / Orientation. En cas d'échec, le Nephilim aboutit dans un cul-de-sac. Sur deux échecs consécutifs, il « rencontre » le Mime qui prétend être le comte de Saint-Germain ; il déclare les conduire vers la sortie, mais les perd en chemin et le jeu doit recommencer. En cas de réussite, le Nephilim se retrouve en compagnie d'un des participants – qui peut être un de ses Frères de quête. Deux réussites permettent de découvrir la sortie de ce labyrinthe et le comte de Saint-Germain qui s'y trouve lui aussi (voir plus bas).

Il est également possible d'accéder à une sortie en rencontrant un esprit compatissant : *« Si vous tenez absolument à gagner la sortie, trouvez le comte de Saint-Germain, il vous mènera au lieu de votre choix ou bien vous pouvez jouer. Remportez la manche et vous vivrez d'autres défis. Vous connaissez ce jeu de cartes ? »*

Si un Nephilim accepte la partie, il doit faire une mise de Ka-éléments prélevés dans sa Stase – à condition de l'avoir sur soi car le lien qui unit un Nephilim à cet artefact est trop ténu dans l'Astral. Une manche se déroule en trois tests difficiles d'Intellect / Jeux. Il suffit de réussir deux tests sur trois pour gagner la partie, mais le courtisan triche (FR -1 à ces tests jusqu'à ce qu'il soit démasqué par un test normal d'Intellect / Vigilance à la demande du PJ). Si un joueur réussit deux des trois tests exigés, son Nephilim gagne la partie et acquiert une aptitude nouvelle au choix : cartes (pharaon), cartes (reversis), cartes (hombre) ou cartes (piquet). Il est possible de jouer plusieurs fois contre ce courtisan, une fois par aptitude. Si le tricheur est démasqué, il proposera une autre partie, d'un autre jeu, mais ne trichera plus. Dès qu'un joueur triomphe du courtisan, ce dernier lui apprend que le comte de Saint-Germain déambule dans le labyrinthe avec un masque de chat.

Le comte de Saint-Germain s'amuse des jeux des courtisans à la sortie du labyrinthe. Si les PJ font mention des *Notes secrètes*, il leur indique qu'elles se trouvent sous une statue du bassin d'or liquide et qu'il ne peut s'y rendre car le Chevalier à la Salamandre le lui a interdit. En effet ce dernier étant la chimère maîtresse des lieux, le comte ne peut pas aller contre cet interdit magique. Il est prêt à aider les Nephilim pour faire sortir les *Notes secrètes*.

Maintenant, les Nephilim ont le choix entre rejoindre une grotte en passant par les nymphéas ou se diriger vers le château en gagnant le bassin d'or liquide.

LES NOTES SECRÈTES

Les Notes secrètes *sont un livre de mémoire dont les feuilles sont recouvertes d'un enduit permettant d'y écrire avec un stylet, puis d'effacer les inscriptions. Les feuillets contiennent actuellement une scène (Acte I, scène 4) d'une pièce baptisée* Cardenio. *Signée de la main de Shakespeare, elle met en scène Cardenio, Don Quichotte et un paysan. Il y est question de défaire des géants. Des annotations sur le théâtre et ses pouvoirs sur l'âme humaine sont inscrites en marge, suivies de symboles ésotériques. Unique et recherchée, cette scène de* Cardenio *leur permettra de rentrer dans le Cercle de jeu alchimique de la Sérénissime à l'Acte III.*

LE MIME

KA-SOLEIL : 12

AGILITÉ : 17, **PUISSANCE :** 13, **PRÉSENCE :** 16, **INTELLECT :** 16, **VIGUEUR :** 12.

Compétences (aptitudes) : Armes tranchantes (rapière), Comédie (mime), Danse, Déguisement, Discrétion (silencieux), Dissimulation (camouflage), Esquive, Orientation, Passe-passe, Pistage, Survie.

La joute des nymphéas

Les Nephilim arrivent à un grand lac parsemé de nénuphars blancs et or, sur lequel s'ébattent des cygnes et des nobliaux dans des barques à fond plat en forme de truite, de pieuvre, de cygne noir ou de héron. Sélimène a gravé son message sur un pont servant de décor à des joutes nautiques.

Pour participer, il suffit d'effectuer un test normal d'Agilité / Athlétisme. Un échec plonge le Nephilim parmi les nymphéas. Il doit alors réussir un test normal de Vigueur / Endurance pour ne pas subir les effets de leur parfum capiteux (FR -1 pour les tests à venir).

À la seconde joute réussie, un des nobliaux qui est manifestement le reflet d'un Adopté du Soleil de l'époque s'adresse au Nephilim vainqueur : *« Les vestiges du Théâtre solaire reposent sous Melpomène, cher ami ! » En cas d'échec, le reflet tient un autre discours : « Les vestiges du Théâtre solaire reposent sous Clio ! »*

Si les joueurs ignorent qui est Melpomène, un test d'Intellect / Littérature leur permettra de savoir qui elle est.

La grotte des condamnés

C'est ici que finissent les tricheurs, les mauvais payeurs et les disgraciés de l'Akasha, ainsi que ceux qui n'auront pas jouté avec succès sur le lac des nymphéas. Là, ils sont décapités et leur Ka-Soleil nourrit les nymphéas et permet à l'Akasha d'exister dans les périodes où nul ne pense aux événements qui l'ont engendré dans l'Astral. Les Nephilim n'ont évidemment rien à craindre, mais ils peuvent compatir au sort des infortunés reflets s'ils sont des Adoptés de l'Amoureux.

Les Nephilim peuvent trouver là une statue abandonnée à l'effigie de la muse Clio (cf. Encadré). Enfin, les Nephilim mettent à jour une porte de sortie menant au Petit Trianon. Ils auront peut-être à en faire usage en cas de difficultés face au Mime et aux Cavaliers fantasques.

Bassin d'or liquide

Le bassin d'or fait face à un château. Il est encadré d'une balustrade et d'une vingtaine de statues (muses, vertus, arts). Le tout surplombe des terrasses.

Le bassin d'or liquide est gardé par le Chevalier à la Salamandre et les Cavaliers fantasques chevauchant des griffons. Au lever du soleil, les habitants de l'Akasha doivent s'agenouiller devant l'astre qui émerge du bassin. Les statues échangent alors leur place comme par enchantement sous le regard du Mime et des Cavaliers fantasques. En effet, le Mime vole chaque matin la statue de Clio et fouille le bassin à la recherche des *Notes secrètes*, avant d'en être chassé par les Cavaliers fantasques.

Les Nephilim doivent être rusés pour tromper la vigilance du Mime et la surveillance des Cavaliers fantasques. La pièce se trouve dans une cachette secrète du piédestal de Melpomène qu'une pression sur le masque qu'elle tient en main révèle. À l'intérieur, les Nephilim découvrent les *Notes secrètes*. À cet instant, trois coups sourds résonnent dans l'Akasha pour saluer leur entrée dans une intrigue séculaire.

LES JARDINS SOLAIRES (RIVE, PRÉGNANCE : 14)

Les tracés audacieux et magiques de Versailles ne manquèrent pas d'émerveiller les premiers promeneurs, fixant ces instants dans les Plans subtils. Le Collège Invisible trouva très naturellement les entrées vers l'Astral dans les schémas occultes des jardins et y établit son nouveau repaire, au plus proche du roi.
Depuis le vol de Sélimène, les jardins ont été investis par des promeneurs égarés et des courtisans pris dans leur ronde folle. Ils ont cristallisé dans l'Astral l'idée du « pouvoir absolu » incarnée par Louis XIV, ainsi que les libertinages imputés à la noblesse versaillaise de l'Ancien Régime.
L'Akasha regroupe un patchwork rêvé de jardins qui ne sont qu'une succession de labyrinthes, de haies taillées, de lacs et de terrasses. Au loin, on aperçoit un château, toujours inaccessible. Le ciel est parcouru par un immense soleil baroque, métallique et ruisselant de gouttes d'or qui se changent de temps à autre en pièces sonnantes et trébuchantes. Le jour domine l'Akasha où il ne fait nuit qu'une heure toutes les onze heures. Lorsque le soleil disparaît dans le lointain, il renaît une heure plus tard dans un bassin, laissant à la vasque une eau à la couleur de l'or liquide. Ce bassin est veillé par les statues des neuf muses. Celle de Melpomène, ***la muse du chant,*** *est richement vêtue et coiffée d'une couronne, elle tient dans une main le masque de la tragédie et dans l'autre un poignard qui saigne des gouttes d'or.*
Une autre statue, celle de Clio, attire l'attention non loin d'un lac couvert de nymphéas. Cette femme couronnée de lauriers tient une trompette et un livre dans ses mains. Cette statue a été volée par le Mime qui peut ainsi se faire passer pour elle chaque matin auprès des habitants du bassin d'or et chercher les Notes secrètes *avant d'en être chassé.*

PORTES : *lors de conjonctions lunaires, le flâneur peut ressentir une impression diffuse de magie qui se répand depuis le petit Trianon. L'atmosphère des lieux devient irréelle et décalée, et l'on peut croiser des courtisans vêtus à la mode du XVIIIe siècle qui se promènent dans les allées.*
L'Akasha est lié à deux autres Plans subtils : les Royaumes et États du soleil *décrits par Savinien Cyrano de Bergerac et* le Jardin des Délices *représenté en peinture par Jérôme Bosch qui est un accès pour Pachad (cf.* Le Codex de la Lune).

HABITANTS : *la plupart des habitants apparaissent sous les traits de gentilshommes, baronnes et marquises en costume (XVIIe ou XVIIIe siècle) parmi lesquels les reflets de personnages historiques – de votre choix – dont les souvenirs et les rêves ont façonné les lieux dans l'Astral. Cette population manigance pour le contrôle de ruines factices. Tout n'est prétexte qu'à jouer. Lors de leur visite, les PJ auront l'occasion d'apprendre les règles des jeux qui seront disputés à Venise au cours de l'Acte III. Ils acquièrent chacun une aptitude de la compétence « Jeux » : Cartes, etc.*

- *Susceptibles de donner du fil à retordre aux Nephilim, les* ***Cavaliers fantasques*** *(Caractéristiques : 8) chevauchent des créatures fantastiques armées de lances. Ils veillent sur le bassin d'or liquide, menés par le* ***Chevalier à la Salamandre*** *(Caractéristiques : 14). Ce dernier est la chimère de l'Akasha, celui qui dirige les lieux. Il est né de l'emprisonnement magique de Maspélio par le comte de Saint-Germain. Il peut enrouler sa langue autour d'un adversaire et lui infliger de terribles brûlures (Dégâts sérieux : 12).*

- *Un autre danger guette les visiteurs : le* ***Mime.*** *Suite au vol de Sélimène, des mimes A+C furent condamnés à errer, prisonniers des jardins à moins de retrouver les* Notes secrètes. *Ils s'épuisèrent à la tâche, et un fantôme de Ka-Soleil resta en ces lieux pour perpétrer cette quête bien qu'il ait oublié ce qu'il recherche. Le Mime peut prendre l'apparence de n'importe quel habitant (Saint-Germain, un courtisan...) ou objet du Plan subtil pour espionner les Nephilim et tromper son ennui.*

- *Le* ***comte de Saint-Germain*** *a lui aussi visité l'exposition et vécu les souvenirs de Sélimène. Toujours à la recherche de Cardenio, la pièce perdue dans les jardins, il retourne dans l'Akasha des décennies après sa dernière visite.*

Certains acteurs ont davantage de mouvement que d'autres. Ainsi, le comte de Saint-Germain s'intéresse aux Nephilim dès lors qu'ils ont réussi deux jeux, trois pour le Mime et un pour tout autre habitant de l'Akasha.

Un combat épique est à prévoir avec une fuite dans les jardins et des duels sur les terrasses. (Épargnez-vous les tests d'Orientation si Saint-Germain est avec les Nephilim.)
Il sera alors temps de s'échapper par le belvédère ou bien par les grottes selon vos préférences dramatiques.
Une fois hors d'atteinte, les Nephilim peuvent compulser ces *Notes secrètes*. Le comte de Saint-Germain se montre amical à leur égard, mais il rappelle qu'il les a fait sortir de l'Akasha. Il demande à lire à son tour les *Notes secrètes*. Si les Nephilim les lui remettent docilement, il s'en empare et disparaît dans une explosion alchimique, et l'aventure s'arrête là. S'ils le laissent authentifier le document sous leur surveillance, il les remercie chaleureusement et leur sait gré de sa sympathie : « *Je ne doute pas que nos chemins se croiseront ces prochains temps* », leur dit-il avant de prendre congé.
Une fois loin de leur regard, le comte de Saint-Germain contacte Caglisotro et entreprend de faire surveiller toutes affaires cessantes les Nephilim. La partie manquante des *Notes secrètes* est désormais revenue dans le monde profane. Le comte de Saint-Germain prépare son prochain coup (cf. Acte II, Scène 1).

SCÈNE 3 : RECHERCHES OCCULTES

Après les événements occultes de ces derniers jours, les Nephilim chercheront sans doute des informations dans différentes directions. Les informations de l'introduction sont là pour vous aider à alimenter le savoir des personnages, mais il est également possible d'encourager les joueurs à faire des recherches par eux-mêmes sur la Toile. Après tout, notre histoire se déroule de nos jours. Ils y découvriront deux lieux décrits ci-dessous qui éveilleront leur intérêt. Quoi qu'il en soit, dans quelques semaines, se tiendra au Shakespeare's Globe une représentation moderne de *La Tempête*, la pièce la plus occulte de Shakespeare. Cet événement attire l'attention des Nephilim. L'Angleterre les attend !

Le Théâtre du Soleil

Les recherches des Nephilim sur la **tradition ésotérique du théâtre** peuvent les mener auprès de la troupe du Théâtre du Soleil qui a élu domicile à la cartoucherie du bois de Vincennes. Sur les lieux, les Nephilim font la connaissance d'Adoptés du Soleil (cf. *Le Codex de l'Air*) et devinent que le théâtre de bois de la troupe drapé de lourdes tentures pourpres frappées de symboles ésotériques, n'est autre que leur Demeure philosophale.
Aédé est un Eolim (Pégase) dont le simulacre est la célèbre metteuse en scène Ariane Mnouchkine. Parmi les membres de la troupe, il y a quelques autres Nephilim. Mettez en scène en premier des Nephilim dont le Ka dominant n'est pas représenté dans votre groupe ou dont le *roleplay* ne vous convainc pas afin que ces joueurs puissent affiner leur jeu en prenant exemple sur un Frère de Ka. Au cours de la conversation, les Nephilim de la troupe délivrent les informations suivantes :

- Le **comte de Saint-Germain** fut le disciple d'un des leurs, le Pyrim Maspélio. Il assassina son simulacre et fut chassé de la Cour avant d'y revenir sous le règne de Louis XV pour y établir sa légende d'alchimiste immortel.

- La **tradition ésotérique du théâtre** s'étend d'Euripide à Artaud. Elle se retrouve également dans le kabuki japonais ou le théâtre masqué balinais. « *L'art voyage, il est universel* » témoigne, confiant, un des Adoptés. Un autre est persuadé que le théâtre est un vecteur puissant pour le Ka-Soleil et tient en estime le travail de décryptage, réalisé par Artaud, des processus magiques des traditions orientales, où « *le corps se fait hiéroglyphe du monde divin. Paré d'atours symboliques, incarnant une figure fantasmée, l'acteur voit son Ka-Soleil se transformer pour un temps. C'est cette magie résiduelle qui confère son pouvoir au théâtre.* » Et un autre d'ajouter qu'il « *existe des similitudes troublantes entre le théâtre et l'alchimie. Ainsi la scène peut être conçue comme un laboratoire, la pièce comme la matière première et les acteurs comme des outils alchimiques. Le théâtre peut alors accoucher le Ka-Soleil d'une substance qui normalement devrait fournir de la matière aux Akasha. Ce que l'on observe, c'est une brève illumination de l'assemblée. Que devient ce Ka-Soleil ? Mystère…* »

- Au sujet de **Shakespeare**, les Adoptés préviennent les Nephilim que la saison de théâtre londonienne s'achèvera cette année par *La Tempête*. La pièce la plus occulte de Shakespeare sera présentée au ***Globe Theatre*** pendant deux semaines. Il est encore possible d'acheter des billets. Si les Nephilim souhaitent s'entretenir avec des spécialistes de Shakespeare, les Adoptés leur recommandent la librairie *Shakespeare & Co* à Paris, de même un pèlerinage à Stratford Upon Avon (cf. Acte II, Scène 2), lieu de naissance de l'auteur est recommandé.

Shakespeare & Co

La librairie parisienne est connue des touristes et des anglophones. Elle est rarement déserte et accueille un fatras de livres empilés les uns sur les autres. Tous ne sont pas à vendre et certains ne sont là qu'à titre décoratif. Des étudiants Érasmus sont employés comme libraires. Le patron vêtu d'un *tweed* écossais se nomme Michael, il affiche moustaches et barbichette blondes dans la plus pure tradition élisabéthaine.
La mention de *Cardenio* fait tousser un petit homme à chapeau melon derrière eux. Celui-ci ne peut s'empêcher de se mêler à leur conversation : « *Felipe de Olivares. Membre de l'Amicale du Quichotte. Le* Cardenio *est une pièce disparue, savez-vous ?* »

leur dit-il avec un accent espagnol. Le teint olivâtre de leur interlocuteur contraste avec la blancheur de sa barbichette et de ses fines moustaches.

Les Nephilim ont à peine le temps de lui répondre qu'il hèle le patron : « Ay ! *Michael ! Viens voir ! J'ai déniché des candidats à la Quête !* » Si les Nephilim lui demandent à quelle quête il fait allusion, il leur répond d'un air complice : « *Mais voyons, La Quête – avec les Majuscules, s'il vous plaît, la quête des quêtes, le Saint Graal littéraire : la preuve de la suprématie de Cervantès sur Shakespeare !* » Le patron de la librairie lui intime en français avec un accent *british* de laisser les clients tranquilles. Si les Nephilim insistent pour en apprendre davantage, les deux hommes échangeront un sourire entendu et palabreront sur leurs dadas littéraires respectifs.

« *Tout amateur de Cervantès connaît la pièce de réputation car elle établit l'admiration qu'éprouvait l'Anglais à l'égard du maître espagnol.*

— How stupid ! *Tout le monde sait très bien que Don Quichotte était à peine traduit en Angleterre. D'autant plus, que le roman avait été découpé pour ne garder que des historiettes, and* there goes the knighthood… »

La suite n'est qu'échange de citations et exégèses de ce genre pour déterminer qui de Shakespeare ou de Cervantès est le plus grand génie littéraire du monde.

« *Et trouver le vrai Cardenio, mettrait un point final à cette querelle, comprenez-vous ?* admet Felipe. *On saurait si, oui ou non, Don Quichotte est le personnage central de la pièce. Et cela constituerait une preuve irréfutable en faveur de Cervantès.*

— *Hé oui, tout cela relève du mythe littéraire,* admet Michael, *tout comme la correspondance secrète de Shakespeare. Certains collectionneurs en font une véritable lubie.*

— *Des groupes occultes s'y sont même intéressé par le passé,* précise Felipe.

— *C'est vrai,* confirme le patron de la librairie, *mais ça fait longtemps que je n'ai pas entendu parler de cette histoire, et si les notes circulent encore, elles ne sont plus entre les mains de sociétés secrètes.* »

Que les Nephilim rendent ou non visite à *Shakespeare & Co*, la suite de la quête les attend à Londres, au *Globe Theatre*.

© Patrick Mallet

Titania et Bottom, Johann Henrich Fussli

ACTE II : LA TEMPÊTE

Ce nouvel Acte commence alors que les Nephilim assistent à la première représentation de *La Tempête* au *Globe Theatre* de Londres. Le voyage de Paris à Londres ne devrait connaître comme seule embûche que la mise en scène des questions et des objections des proches des simulacres quant à ce voyage soudain.

SCÈNE 1 : AU *THEATRE* CE SOIR

Il y a de cela quelques années, **Eugen Milton** s'est porté acquéreur d'une série de feuillets annotés de considérations ésotériques sur le théâtre attribuées à Shakespeare. Il travailla alors d'arrache-pied pour faire correspondre ces *Notes secrètes* à sa vision moderne de *La Tempête* et tint absolument à ce que la première se produise au sein du *Shakespeare's Globe*.

Reconstruit en 1996 selon les plans élisabéthains, le *Globe Theatre* a des allures de théâtre antique. Bâties en hémicycle, les loges, boisées, sont abritées tandis que le parterre est à ciel ouvert. Cette sobriété tranche avec le décorum de la scène fait de marbre et de colonnes, nanti de terrasses à la manière des théâtres romains. La saison théâtrale se déroule entre les mois d'avril et d'octobre.

La représentation est portée par une technologie moderne projetant des images numériques visibles par des lunettes distribuées à l'entrée (diagrammes ésotériques, pentacles, injonctions magiques). Les décors sont réalisés à l'aide de voilages qui intensifient le caractère fantomatique des apparitions d'Ariel. La grotte de Prospero a des allures de temple d'Isis. L'efficacité de la mise en scène permet ainsi aux acteurs de livrer toute la force des vérités occultes de *La Tempête*. Un test normal réussi d'Intellect / Littérature apprend que cette pièce en cinq actes est contemporaine (1612) du *Cardenio*, ainsi que moult informations (voir encadré).

Et, effectivement, les spectateurs seront grandement surpris, car la récitation des vers amène leurs souvenirs et leurs expériences occultes à se matérialiser sur la scène pour accompagner la pièce. Ainsi, chaque soir, c'est une représentation différente qui se produit selon les initiés présents.

A night at the Theatre

L'ouverture du *Globe Theatre* permet aux Nephilim de prendre connaissance des différentes parties en présence s'ils sont un peu en avance sur l'horaire de la représentation. Rassemblés dans le hall, les spectateurs peuvent partager leur enthousiasme ou appréhension. Dès que les PJ deviennent trop entreprenants, la sonnette annonçant le spectacle retentit et tous doivent gagner leurs sièges. **Un entracte** (après l'Acte II) leur permettra de reprendre ou non ces conversations et d'échanger leurs points de vue.

Eugen Milton joue gros ce soir. De nombreuses questions le taraudent. Sa mise en scène séduira-t-elle le public ? Et la critique ? Quelles réactions produiront ses effets occultes ? Sa carrière et sa réputation seront-elles portées aux nues ou bien connaîtront-elles l'opprobre et la risée ? Si on lui parle des *Notes secrètes*, il se montre paranoïaque et fuyant. S'il comprend qu'il s'agit d'autres *Notes Secrètes* (inconnues de lui), sa curiosité l'entraîne dans une conversation qui trahit sa passion pour le sujet.

Le **comte de Saint-Germain** est en compagnie de membres de la famille royale. Il connaît Milton de réputation et le croit capable d'avoir retrouvé le véritable esprit de la pièce. La curiosité étant la plus forte, il s'est donc rendu à Londres. Au premier abord, le comte se montre affable avec les Nephilim, il attend en réalité le moment opportun pour les doubler et leur reprendre les *Notes secrètes* maintenant qu'elles sont sorties des Jardins solaires. Il leur dira de se méfier d'Alexander Rheyes Meyer, « *un R+C à n'en pas douter* ».

Prospéro à Miranda. Illustration d'Edmond Dulac ©The Scriptorium

Alexander Rheyes Meyer est un spécialiste controversé de Shakespeare. Membre du courant anti-stratford, ce R+C (branche de l'Esprit) veille à garder dans l'ombre les secrets de la Societas Rosicruciana in Anglia (SRIA) et se plaît à affirmer que « *Shakespeare n'est pas Shakespeare. L'homme né à Stratford-upon-Avon n'est qu'un prête-nom pour un groupe d'écrivains – auquel certains ont lié Marlowe et Francis Bacon.* » Cette théorie valide d'après lui le fait qu'il n'existe aucun document écrit ou privé de la main de l'auteur. Si les Nephilim lui affirment le contraire, il demandera à voir la pièce pour l'authentifier. Il se dit prêt à parier qu'il s'agit d'un faux. Alexander compte sur son éloquence et ses dons de falsification pour convaincre les Nephilim de la justesse de ses vues.

Le **Shakespeare's Club** et sa délégation sont partagés sur l'approche de la pièce entre *progressistes*, lesquels appuient les explorations d'un théâtre moderne, et *conservateurs* qui entendent rester dans la pure tradition élisabéthaine. Tous savent que Milton a acquis pour un pont d'or des notes attribuées à Shakespeare. Michael, **le patron du Shakespeare & Co**, a fait le déplacement. Il a même offert un billet à son camarade de l'Amicale du Quichotte. Il est assez enthousiaste : « La Tempête *est une pièce rarement jouée car difficile à mettre en scène.* » Bien évidemment, Michael réprouve les théories de Rheyes Meyer qui amusent beaucoup son comparse Felipe.

Les **Adoptés du Soleil** croisés dans leur théâtre au cours de l'Acte I ont également fait le déplacement, enthousiasmés par leur conversation avec vos Nephilim. Ils souhaitent profiter de l'événement pour étudier la magie contenue dans la pièce et le moyen de la révéler sans se douter que Milton les a devancés.

Tout autre PNJ de votre création, y compris un proche de simulacre, peut être présent pour brouiller les pistes et entretenir l'histoire de chaque PJ.

Rideau !

Pris entre gifles et caresses, les Nephilim pourraient songer à quitter la pièce. L'interrompre ne serait vraiment pas discret et aurait tôt fait de mettre le monde occulte sur leurs traces. À mesure que la pièce avance, les champs magiques se rassemblent et protègent les acteurs de tout effet magique. En effet, ils se dérobent et refusent d'« obéir ». Pour autant, ils rechargent les Stases emportées – bien que ce soit imprudent – et apportent un FR variable à tout sort en fonction de l'Acte (voir ci-dessous).

Acte I (Sort : FR + 0) : une tempête magique déclenchée par Ariel sur ordre de Prospero se déchaîne et noie les navires d'Alonso le roi de Naples et d'Antonio, duc de Milan et frère de Prospero. Lors de la scène 2, Ariel fait à son maître la description de l'invocation. Un pentacle est projeté en réalité augmentée dans la salle. Les Nephilim peuvent alors apprendre *immédiatement* – le joueur ne doit pas

LA TEMPÊTE

Prospero, duc de Milan, détrôné par son frère Antonio, vit reclus sur une île magique en compagnie de sa fille, Miranda, d'Ariel, l'esprit de l'Air et de Caliban, le rejeton d'une sorcière. Versé dans les arts de la magie, Prospero rumine une vengeance patiemment entretenue. Profitant du voyage en Méditerranée de son frère, Antonio le nouveau duc de Milan, accompagné d'Alonso le roi de Naples, il déclenche une tempête magique sur l'embarcation et conduit son équipage au naufrage. Les survivants sont amenés à Prospero qui entend les juger, mais l'amour naissant entre Miranda et Ferdinand, fils du roi de Naples, met fin aux différends et rétablit les droits de chacun.

*Une **pièce de théâtre ésotérique** : les informations suivantes sont disponibles grâce à la tradition « Histoire Invisible : Nouveaux Mondes ».*

- ***Apprenti** : John Dee a inspiré le personnage de Prospero.*
- ***Compagnon** : Ariel, l'esprit de l'air, est une réplique d'Uriel, l'Ange à la fenêtre d'occident auquel s'adressaient Dee et Kelley. Dans la pièce, Ariel est un homoncule délivré par Prospero.*
- ***Maître** : également connu sous le nom d'Entée d'Orion (cf. Le Codex de l'Agartha), Uriel habita un temps le corps de Dee après l'avoir aidé à s'enfuir d'un Royaume Selenim.*

L'étude des savoirs magiques est primordiale pour Prospero qui gouverne et invoque les esprits. Il est en outre possible d'accéder aux informations suivantes grâce à la tradition « Ésotérisme ».

- ***Apprenti** : l'île est une terre magique, à la fois porte sur les Plans subtils et terre chrysopéenne (allusion au Lion Vert que tout Alchimiste relèvera). Ariel n'est pas le seul Nephilim du récit qui convoque tour à tour sylphes, naïades et nymphes pour procéder aux noces magiques de Ferdinand et Miranda.*
- ***Compagnon** : l'acte III aborde les côtés les plus obscurs du Ka via une allusion à l'Androgyne et à Rebis. Il est une mise en garde quant au danger du Khaïba (via la figure de l'Hydrim Caliban).*
- ***Maître** : la pièce est un focus contenant une invocation et un sortilège. En outre, la scène du mariage est le Pion nécessaire au passage en Arcadia en ces lieux.*

MÊME DANS MON SOMMEIL, VOUS NE POURREZ ME TROMPER

« Tandis que tu dors ici
Veille un complot bien ourdi
qui te guette
si tu fais cas de la vie,
Secoue ton corps engourdi
Et éveille toi ! »

– Acte II, scène 1 (Ariel à Gonzalo, v. 288-293)

Je perçois la violence > le danger > l'alarme (FR -1)
Le Nephilim crée une alarme magique qui le réveille automatiquement à l'approche du danger, le Nephilim peut alors réaliser une action avant que la menace ne l'atteigne.

LES FOUDRES DE JUPITER, PRÉCURSEURS DES EFFRAYANTS TONNERRES
Meborack - Tipheret - Air

« Salut à mon noble seigneur ! Salut à mon grand maître !
Te faudra-t-il voler, nager, plonger dans le feu, chevaucher les nuées frisées ?
À ces ordres irrésistibles, soumets-toi Esprit, et tous tes dons.
Tantôt à la proue et tantôt sur le pont, tantôt aux passavants et dans chaque cabine,
Ardé d'un feu stupéfiant, allume tes flammes distinctes,
Brûlant au mât de hune, au beaupré comme aux vergues
Puis te rassemblant, entier, Les foudres de Jupiter, précurseurs des effarants tonnerres. »

– Acte I, scène 2 (Dans les tirades d'Ariel et Prospero)

Les Foudres de Jupiter génèrent une tempête en haute mer, déversant un flot d'éclairs avant de faire sombrer corps et âme une embarcation désignée.

hésiter à jeter ses dés et réussir du premier coup – le sort « Foudres de Jupiter, précurseurs des effarants tonnerres ». L'effet produit est saisissant et l'assemblée visualise un terrible naufrage. Dès lors un puissant champ magique d'Air circule dans le théâtre.
Forts de ce premier succès, les protagonistes sont pris à rebrousse-poil lorsqu'Ariel relate sa captivité en tant qu'Homoncule de la Myste Sycorax et sa délivrance par Prospero. Les PJ doivent alors réussir un test normal de Ka dominant sous peine de revivre de douloureux souvenirs à leur tour : le Nephilim fut un jour un Homoncule, connaît un Frère qui l'est encore ou peut-être l'a-t-il lui-même placé dans cet état… En outre, l'Homoncule de Saint-Germain apparaît. Déduire l'identité de son propriétaire est impossible. (Il y a un R+C dans la salle. Milton est un homme mystérieux. Saint-Germain est quant à lui confortablement installé dans une des loges d'honneur à l'étage en compagnie de membres de la famille royale.)

Acte II (Sort : FR + 0) : les survivants s'échouent sur l'île magique. Déjà des complots les déchirent quant à la succession. Ariel évite ainsi au roi de Naples d'être assassiné par son frère Sébastien complotant avec Antonio, le duc de Milan. Durant la scène 1, un habitus est révélé via les vers et la gestuelle des acteurs : si un Pyrim lance ce sort de Feu avec succès (voir encadré), le champ magique associé réchauffe la salle. Lors de la scène 2, une conversation entre le bouffon, l'ivrogne et Caliban le difforme sert de prétexte à une réflexion sur les monstruosités du Ka. Comme pour le passage sur l'Homoncule, les mêmes effets s'appliquent. Tout Nephilim qui est lié d'une manière ou d'une autre à un Khaïba voit une projection en réalité augmentée de son métamorphe déformé servir d'ombre aux acteurs, ce qui glace d'effroi les spectateurs. Son Khaïba augmente d'un point. Les champs magiques de Lune et d'Eau affluent à leur tour.

Entracte : les conversations interrompues avant l'Acte I peuvent reprendre.

Acte III (Sort : FR -1) : Caliban entreprend de tromper les naufragés pour se débarrasser de Prospero et l'idylle entre Ferdinand et Miranda se consomme. De leur côté, Prospero et Ariel font usage de magie pour confondre tout ce monde. Lors de la scène 2, l'île est présentée comme une porte sur l'Autre monde – c'est-à-dire les Plans subtils, les mondes de Kabbale et Arcadia ; Shakespeare s'il fut initié n'en reste pas moins humain et il exprime la réalité occulte avec ses termes à lui – et un « locus » d'une grande puissance. Les Nephilim doivent réussir un test normal de Ka dominant pour éviter que leurs souvenirs de pèlerinages dans les Akasha ou les mondes de Kabbale, ne se mêlent aux jeux de lumières sous la forme de projection de la réalité augmentée au-dessus de la grotte de Prospero. À ces visions, des Jardins solaires se mêlent des quais vénitiens (souvenirs de Saint-Germain), des

aperçus de Shambhala (vu par le R+C), d'autres mondes shakespeariens (la Scandinavie d'Hamlet) ou quichottiens – via Felipe prêt à fièrement représenter Cervantès dans ce monde mouvant qui se dessine sur la scène. Une atmosphère électrique règne dans le théâtre. Tous retiennent leur souffle en prévision des futurs prodiges de la pièce tandis que les champs de Terre se rassemblent.

Acte IV (Sort : FR -2) : un nexus prend forme dans la salle. Alors que les acteurs interprètent la scène du mariage entre Ferdinand et Miranda, Prospero invoque les esprits pour servir de témoins. Les Pentacles des Nephilim sont alors éjectés de leur simulacre. Ils flottent au-dessus des mariés, témoins de leurs noces magiques. Pour tous les témoins de la scène, eux y compris, les Nephilim ont l'aspect de leur métamorphe Kaïm. Si les Nephilim les accompagnent de leur bénédiction (les joueurs joignent les mains, indiquent que leur Nephilim gratifie un autre personnage d'une accolade… bref en jouant aux bonnes fées), ils obtiennent leur Pion – le geste qu'ils auront fait pendant cette scène – et regagnent leur simulacre tandis qu'un passage vers Arcadia s'ouvre dans la grotte face à une assemblée médusée par cette débauche d'effets spéciaux. Les Nephilim peuvent se lever, monter sur scène, emprunter le passage et quitter la pièce. S'ils hésitent, ils surprendront Milton, Saint-Germain ou le R+C en train de franchir le passage. Si les Nephilim se laissent aller à la panique ou préfèrent attendre, ils sombrent dans l'inconscience jusqu'à la fin de la pièce une fois l'Acte IV achevé. Il ne leur reste plus qu'à venir à une autre représentation. Dans ce cas, les actions des PNJ détaillées ci-après auront lieu le soir où les PJ interviendront.

SCÈNE 2 : LE LABORATOIRE DE JOHN DEE

Les Nephilim et les initiés présents (voir plus haut) se retrouvent dans le laboratoire alchimique de John Dee tel qu'il est depuis le XVIe siècle au Ponant d'Arcadia. Dans une pièce sombre, voûtée et éclairée par des torches et un feu de cheminée mourant, ils devinent un pentacle kabbalistique tracé sur le sol. Des fioles, des cornues, des pélicans et des boîtiers contenant des métaux s'alignent sur des rayonnages le long des murs. Un gigantesque soufflet sert à attiser la forge, un métal de Détonation foudroyante des écuries de Jupiter (cf. *Le Codex du Feu*) dort dans le feu, tandis qu'une liqueur de Teinture des détours lacustres (cf. *Le Codex de la Lune*) macère dans l'alambic. L'endroit est vide de tout occupant. Jeter un œil par la fenêtre surprendra plus d'un Nephilim : la vue donne sur un parc au beau milieu duquel trône Stonehenge.

Parmi les focus, les exemplaires originaux du *Manuscrit de Voynich* et de la fameuse *Monade hiéroglyphique* sont disponibles (cf. *Le Codex de l'eau*) en réussissant un test normal d'Intellect / Fouille.

Note : *tout Nephilim doté d'Œuvre au Noir et d'Œuvre au Blanc à Compagnon peut achever les formules. Mais le MJ doit avoir en tête que Saint-Germain pourra alors s'en servir dans la suite du scénario. D'autant plus, qu'il bénéficie d'un avantage non négligeable : il connaît Arcadia et ses règles car il a pratiqué son jeu de l'oie avec Cagliostro. Aussi n'hésitera-t-il pas à employer les substances au cas où la situation ne lui serait pas favorable.*

Outre les Nephilim, Saint-Germain, Rheyes Meyer et Eugen Milton – qui a assisté à l'ouverture depuis les coulisses – sont entrés en Arcadia. Ils déambulent stupéfiés dans le laboratoire, observant les manuscrits, touchant les objets, peinant à comprendre. Milton est le premier à poser à voix haute des questions :

« Ou sommes-nous ? Quel est cet endroit ? C'est une ville, c'est un monde ? Il existe ainsi vraiment un monde caché… et William l'aurait découvert ? Mon dieu ! Et je l'ai révélé ?!

— *Voilà, Shakespeare est son dieu et Milton son prophète,* ironise Saint-Germain, *un profane lâché comme un chien fou dans la course arcadienne… »*

Le R+C ne lui laisse pas le temps de finir : *« Ne soyez pas stupide, ceci n'existe pas ! Nous vivons un songe en commun, victimes de la puissance ésotérique de la pièce. Ne voyez-vous pas que tout cela a des allures de Plan subtil ? »*

Ce à quoi les Nephilim pourront répondre par la négative grâce à la vision-Ka : les champs magiques ne sont pas tenus par le Ka-Soleil. Le R+C contre-attaque alors avec un nouveau mensonge : *« William était le nouveau simulacre du Nephilim qui possédait Marlowe. Un esprit capricieux qui n'aurait fait que glisser un peu de magie dans le théâtre pour nous jouer un tour. La quête des* Notes secrètes *est vaine, ces documents ne sont qu'un leurre sans véritable substance, il faut les brûler et quitter cet endroit avant que le piège ne se referme.*

— *C'est en travaillant sur une partie de ces Notes* – il les tient dans la main – *que j'ai pu exploiter la force du théâtre de William. Ce ne peut-être une impasse,* récuse Milton.

— *Voyons, ces messieurs et moi-même, avons bien trop l'habitude de ne pas nous arrêter à la surface des choses. Nous savons que l'histoire est bien plus complexe que cela. Et une personne aussi célèbre qui ne laisse aucune trace de sa vie me semble particulièrement suspecte,* contre-attaque Meyer.

— *Arcadia n'est pas une chimère,* affirme Saint-Germain, *je l'ai déjà arpentée. Si les* Notes secrètes *étaient réunies, je pourrais probablement en gagner le centre et révéler son mystère. Les avez-vous avec vous ? »* demande-t-il aux joueurs.

Si les Joueurs choisissent de dévoiler leurs notes, ils pourront les confronter et voir qu'elles se complètent en partie. Toutefois, les initiés s'échauffent. Chacun y va de ses conclusions. Faites participer vos joueurs à ce débat. Il faut qu'ils soient pris à partie par chacun des protagonistes. Qui croire ? Shakespeare était-il un initié qui aurait perçu une réalité occulte supérieure ou au contraire un Nephilim tortueux ayant dressé un piège occulte ?

Le R+C veut brûler les *Notes secrètes*. Saint-Germain les réclame car lui seul sait « *comment évoluer dans cette ville qui est le reflet de toutes et aucune autre* ». Milton veut les garder pour lui car il compte arpenter la cité magique et faire éclater au monde le véritable génie de Shakespeare.
Les joueurs doivent procéder à un test d'Intellect / Vigilance (FR - 1). Chaque réussite révèle un indice (à répartir entre les joueurs).

- Le Nephilim remarque une carte de visite (détail incongru s'il en est) de la taverne du *Full Moon* sur la table de travail de John Dee. C'est le Pion dont parlait Sélimène à la scène 1 de l'Acte I pour invoquer le repaire de sa fraternité et retourner en Arcadia. En la touchant, le Nephilim voit une succession de décors venus de différentes époques et a le sentiment de pouvoir passer de l'un à l'autre instantanément. Il devine cependant que tout n'est pas permis.

- La visite des Nephilim en Arcadia est conditionnée par la durée de la pièce. Ils peuvent voir la scène depuis la porte et deviner que l'Acte V touche à sa fin. Ils doivent se décider rapidement s'ils ne veulent pas rester coincés là (voir plus bas).

- Pendant que tout le monde discute, s'invective, compulse les focus, récupère la carte de visite… un Nephilim remarque que le comte de Saint-Germain s'affaire discrètement auprès des outils alchimiques. S'il s'interpose, les choses s'accélèrent : le comte se rue sur le possesseur des Notes pour s'en emparer. Ce Nephilim peut résister. Le comte porte un métal de Rectification des augures de Mars (cf. *Le Codex du Feu*). Il peut user de la Détonation foudroyante pour surprendre ses adversaires et faciliter son vol, il sort alors d'Arcadia en ouvrant une porte dérobée que lui seul connaissait jusqu'alors et s'échappe ensuite par les coulisses, disparaissant dans une limousine qui l'attendait. Ou bien au contraire, il peut choisir d'utiliser la Teinture des détours lacustres pour disparaître bel et bien laissant à leurs querelles nos acteurs occultes.

Si les Nephilim conservent les *Notes secrètes* et sortent d'Arcadia, leur fuite est couverte tandis que le rideau tombe sur scène et que les acteurs se préparent au salut. S'ils usent de la liqueur de Lune, ils se retrouvent à nager dans la Tamise à quelques centaines de mètres du *Shakespeare's Globe*. S'ils restent en Arcadia déroutez-les par l'architecture impossible du lieu puis perdez-les dans le labyrinthe pour les faire ressortir dans les traboules de Lyon ou les rues d'Alger. S'ils sortent avec Eugen Milton, celui-ci demandera à lire leur extrait de *Cardenio*. Un choix philosophique s'offre alors aux Nephilim : pactiser avec ce profane pour comprendre Arcadia, ou au contraire l'écarter de la course ? Une situation inverse peut être au menu si Saint-Germain leur a dérobé leur extrait de *Cardenio*, les *Notes secrètes* de Milton devraient attirer leur convoitise. Ils auront toutefois le temps d'y réfléchir : Milton est assailli par une foule d'admirateurs, de proches et d'intéressés, sitôt qu'il se montre au cocktail faisant suite à la représentation et les Nephilim devront jouer des coudes s'ils souhaitent lui parler à nouveau.

S'ils cherchent le R+C celui-ci est rentré au *Shakespeare's Club* prévenir sa hiérarchie des événements de la soirée.
La pièce est un succès retentissant. Les acteurs en sont encore étourdis : les naufragés jurent avoir eu le goût du sel dans la bouche, Ariel ne s'est jamais senti aussi léger, Prospero affirme que des effets spéciaux imprévus ont été ajoutés, etc. Le champagne coulant à flots, la compagnie a vite fait de devenir euphorique et d'oublier ces détails.

SCÈNE 3 : ET IN ARCADIA EGO

Suite à la représentation de *La Tempête*, qu'ils aient ou non écarté leurs rivaux londoniens de la course aux *Notes secrètes*, les Nephilim possèdent le Pion du *Full Moon* et sont en mesure de l'invoquer pour effectuer un nouveau passage en Arcadia. En effet, ce bar fait partie de la cité.
Les Nephilim doivent se rendre à Stratford-upon-Avon pour invoquer le *Full Moon*. Ils discuteront avec un membre de la fraternité des Fils de la Lune et John Dee avant de se lancer à la poursuite de mystes du Midi restés prisonniers des paradoxes du labyrinthe d'Arcadia.

Stratford-upon-Avon

Sur les conseils des Adoptés du Soleil (rencontrés à la scène 3 de l'acte I), les Nephilim seraient avisés de se rendre dans la ville.
Sympathique ville provinciale de 25 000 habitants, Stratford-upon-Avon est un lieu de pèlerinage pour tout amateur de Shakespeare. Le circuit touristique comprend la maison d'enfance de Shakespeare et celles qu'il offrit à ses filles, s'y ajoutent également un musée et le siège de la compagnie théâtrale qui interpréta *La Tempête*. Enfin, la tombe de l'auteur peut être visitée à la Saint Trinity Church.
En vision-Ka, la tombe de Shakespeare luit de Ka-lune et sa surface dessine un seuil. Si les Nephilim se munissent du Pion et récitent les vers appris par Sélimène, ils dévoilent une lourde porte de bois aux incrustations métalliques et ésotériques. S'ils entrent, ils passent au Nadir d'Arcadia et pénètrent dans le *Full Moon*.

Le *Full Moon*

Devant eux se dresse une vaste salle soutenue par des poutres gravées de messages obscurs. Les murs sont en pierre grise et humide, un large pan est recouvert de tonneaux. L'éclairage est assuré par un animalcule incendié (cf. *Le Codex du Feu*). Quelques clients sont attablés devant des assiettes de saucisses, bacon et œufs brouillés.

Au comptoir, un homme âgé, au dos voûté et à la barbe blanche, habillé selon la mode élisabéthaine, discute avec un Faërim aux allures de sphinx et portant le nom de Kyrios. Leur conversation semble confuse, chacun répondant à l'autre par des énigmes, devinettes et propos sibyllins. Finalement, Kyrios lape sa chope de lait et entame un ronronnement de satisfaction. Servant à boire aux Nephilim, Bubastis, le matagot, s'enquiert de leur venue : « *Bienvenue au Full Moon, la meilleure taverne de la ville!* » avant d'ajouter, d'un air dépité en se tournant pour attraper une bouteille, « *la seule en fait…* » Ses yeux dorés et félins, ses moustaches et ses mains au toucher de velours trahissent un Faërim. « *Il ne me semble pas vous avoir déjà croisés dans la ville éternelle ?* » reprend-t-il. « *Êtes-vous de nouveaux joueurs ? Vous avez l'air surpris… C'est la première fois que vous venez en Arcadia ?* » Laissez vos joueurs faire les présentations et indiquer le motif de leur venue. Qu'ils mentionnent le nom de Sélimène, de Shakespeare, de John Dee ou des *Notes secrètes*, et ils auront toute l'attention du trio. Et pour cause, les deux Nephilim sont bien évidemment des Fils de la Lune, mais le troisième homme n'est autre que John Dee en personne !

Si les Nephilim explorent les caves du *Full Moon*, ils doivent triompher d'un labyrinthe de fûts grâce à un test difficile d'Intellect / Orientation pour révéler un rideau violet, ourlé de vert et frappé d'une lune baroque argentée masquant un mur. En faisant réagir leur Ka-lune, les Nephilim peuvent franchir le mur et accéder à un repaire secret où ils trouvent de quoi se nourrir, boire et écrire : un secrétaire, un livre, des plumes et de l'encre assurent le seul mobilier. Ils sont alors invités à déposer leur mémoire et souvenirs dans ce livre pour partager leur sapience avec leurs compagnons de quête. En échange, ils gagnent un sort dans la Science occulte de leur choix grâce à la lecture de ce livre de mémoire. Un Adopté de la Papesse découvre là une source de témoignages inconnue de son Arcane Majeur.

Much ado about nothing?

Les joueurs peuvent obtenir les informations suivantes de Kyrios, le Faërim.

- **Shakespeare est-il toujours vivant ?** Le sphinx dans une moue triste ne pourra que lui confirmer la mort de l'auteur, il était même

LE FULL MOON

NADIR, ARGENT

Pion : *une carte de visite de l'établissement (Acte II, scène 1) et le collier de Sélimène (Acte I, scène 1).*

Le nom du Full Moon *s'échange parmi une poignée d'initiés. Ce bar est le repaire des Fils de la Lune, des Nephilim qui ont tous découvert Arcadia via des passages du Nadir. La fraternité s'est installée dans la ville éternelle au XVIe siècle et y a fondé un débit de boissons où les Joueurs peuvent venir y échanger leurs impressions, partager leurs découvertes ou troquer des parcours tracés.*

présent à ses funérailles. « *Mais, ajoute-t-il, des légendes circulent sur Arcadia et ses paradoxes et il se pourrait qu'au centre de la cité, trône un panthéon où vivent ceux qui l'ont célébré et ont étendu son mythe dans le monde profane. Aujourd'hui, les seules traces qu'il nous reste de son génie occulte sont les quelques fruits de sapience qu'il a semées dans* La Tempête *ou* Le Songe d'une nuit d'été. *Sélimène m'a affirmé que Cardenio appartenait au même registre.* »

Les joueurs peuvent obtenir les informations suivantes de Bubastis, l'Onirim.

- **Sélimène** fut sa compagne. Elle fut trahie et assassinée par des Mystes du Midi dissimulés dans la compagnie de Molière. Ces Mystères sont en possession de sa Stase qui ne put jamais être retrouvée (voir Acte III).
- Le **comte de Saint-Germain** est un « *ancien disciple du Lion Vert, il aida Sélimène à tromper les R+C du Collège invisible pour qu'elle puisse récupérer les Notes secrètes. Je ne crois pas qu'ils se soient retrouvés.*
— *Quoi qu'il en soit, Saint-Germain a fini par découvrir un accès à Arcadia avec ses propres moyens,* maugrée Kyrios.
— *Avec Cagliostro et feu-Casanova, ils composent une fraternité d'occultistes cherchant le cœur d'Arcadia. Mais ils n'ont pas encore exploré toutes les règles du jeu, qui sont bien trop complexes même pour moi* », tempère John Dee.

Si les joueurs demandent aux Fils de la Lune si les *Notes secrètes* ont vraiment disparu, Bubastis et Kyrios leur apprennent qu'elles refirent surface en plein ***Risorgimento italien***. Infiltrés parmi les troupes garibaldiennes, les Nephilim tentèrent de rallier Venise où des Carbonari les auraient exhumées. Hélas, ceux-ci furent la cible d'un attentat et les notes furent perdues ou possiblement détruites, malgré les recherches du Lion Vert.

Les joueurs peuvent obtenir les informations suivantes de John Dee.

- John Dee a demeuré en Arcadia suite à son échappée, en compagnie de **Shakespeare**, des Royaumes Selenim. Il veille à leur conter leur périple et la menace que Iago fait peser sur eux via des créatures de Lune Noire.

- Il leur confirme en outre que « *le* ***théâtre de Shakespeare*** *est en mesure d'ouvrir les portes de la cité éternelle. Celui-ci s'est d'ailleurs inspiré des personnages qui la peuplent. J'imagine que Roméo et Juliette vous sont désormais familiers ? Et moi-même en quelque sorte, puisque j'ai entendu dire qu'il m'avait représenté en magicien à robe étoilée* » avant de laisser s'échapper un rire qu'il tente d'étouffer.

- Interrogé sur son ***apparente immortalité***, John Dee confie qu'il lui semble être devenu partie intégrante de la ville.

- Quant aux ***Notes secrètes***, il affirme que « *William consignait dans un livre de mémoire, chacune de ses visites dans la cité. Tantôt elle lui inspirait des vers, parfois des personnages, il arrivait parfois que les trésors occultes qu'il admirait lui révèlent quelques rites anciens et oubliés. Il m'est arrivé d'envier son savoir.* »

- « *Des Mystères du Midi errent dans certains quartiers dits du Labyrinthe. Il est dangereux de s'y aventurer. La rumeur veut que ces Mystes soient prisonniers d'une boucle temporelle.* »

Bubastis finit par proposer aux Nephilim de le rejoindre dans un recoin de la taverne. Là, il leur indique une poutre au plafond couverte d'inscriptions occultes dont la suivante.

« *Le double-six m'a permis de sortir des tréfonds de l'Azur*
Au 58, dans le zénith, j'ai suivi les pas de Roméo et Juliette
Dans le fondacco de Shylock, j'ai fait tomber au fond d'un puits
La clef d'or menant au pont de leurs soupirs. »

Cette énigme est un indice fondamental laissé par Shakespeare sur un Pion qu'il a caché dans un puits du ghetto vénitien, dans la Corte Bottera. Le pont des Soupirs se trouve à Venise. Il relie le palais des Doges aux geôles où fut enfermé Cagliostro (cf. Acte III, Scène 2). L'énigme fait allusion à deux pièces de l'auteur : *Roméo et Juliette* et *Le Marchand de Venise*. Shylock est le personnage principal du *Marchand de Venise* et appartient à la communauté juive de la Sérénissime. Le *fondacco* en question est donc le ghetto.
Enfin, Shakespeare a laissé une « clef d'or », ce qui en langage symbolique désigne un secret ésotérique. Celui-ci n'est autre que le Souffle de Roméo et Juliette demeurant caché dans un puits du ghetto.
Si l'on interroge les Joueurs d'Arcadia sur les reflets de Venise, on apprendra qu'ils appartiennent au zénith.
Le 58 correspond symboliquement à la mort dans le jeu de l'oie et est en accord avec le destin des amants maudits. Toutefois, c'est dans ce chiffre fatidique que se trouve la clef du dénouement de l'Acte III.

Cette devinette trace en réalité le chemin qu'emprunta Shakespeare en Arcadia. Si un Nephilim remarque le parallèle avec le jeu de l'oie, John Dee se fait un plaisir de leur expliquer quelques-unes des règles d'Arcadia : les symboles, les couleurs et les directions. Il ajoute que Saint-Germain ou Cagliostro sont connus pour arpenter les quartiers de couleurs Azur, Sinople, Or et Omphale si vous souhaitez révéler davantage d'informations sur Arcadia dès à présent.

DANS LE LABYRINTHE ARCADIEN

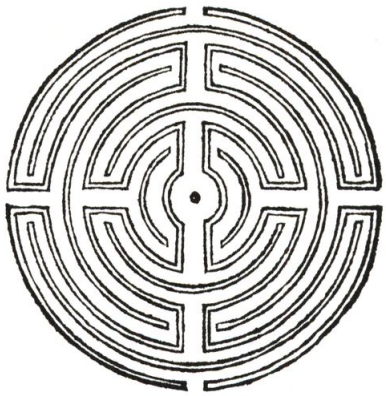
À la suite de cette rencontre, les Nephilim devraient être pris de doute : les secrets du théâtre solaire promis par la représentation de *La Tempête* semblent avoir disparu en fumée en Italie. Venise aurait été leur tombeau. Les joueurs gagneraient peut-être à retrouver le lien manquant entre les Mystères et cette réapparition vénitienne ? Le seul moyen consiste alors à retrouver les Baladins de Daedalus, ces mystérieux Mystères du Midi, perdus dans le labyrinthe arcadien.
Si les Nephilim choisissent de pourchasser les mystes, John Dee les mène au dehors mais à peine ouvre-t-il la porte que celle-ci leur dévoile une cour italienne entourée d'arcades et d'alcôves, bordée par un canal. John Dee lâche les Nephilim dans le labyrinthe arcadien, lequel doit les conduire vers le zénith et Venise.

Au bout du canal, les Nephilim surprennent une compagnie composée d'une dizaine de Mystes du Midi navigant sur des gondoles. Prisonniers des paradoxes arcadiens, ceux-ci sont condamnés à reproduire leur course. Une folle poursuite et un combat épique s'organisent dans les canaux vénitiens. Les mystes font résonner leurs crécelles pour déstabiliser leurs poursuivants et gêner l'exécution des sorts. Pour les rattraper les Nephilim doivent réussir des tests difficiles d'Agilité / Navigation. Les adversaires peuvent tenter de sauter sur les embarcations (test difficile d'Agilité / Athlétisme), un échec et les protagonistes finissent dans les eaux boueuses. On peut gagner les quais et tenter de contourner l'adversaire, un test difficile d'Intellect / Orientation est requis pour éviter de se perdre dans des places démultipliées à l'infini, des jeux de colonnes identiques, des porches à franchir pour se retrouver dans un décor exactement symétrique au précédent. Une réussite permet de surprendre les mystes et d'obtenir une action gratuite à leur encontre.

LES BALADINS DE DAEDALUS

KA-SOLEIL : 10
Agilité : 15, **Intellect :** 13, **Puissance :** 14,
Présence : 16, **Vigueur :** 15
Compétences : Athlétisme, Combat à Mains nues (lutte), Comédie, Déguisement, Discrétion, Éloquence, Interrogatoire, Jeux, Littérature, Musique, Orientation, Passe-passe, Philosophie et Poésie.
Armes : couteaux, dagues, rapières.
Rituels :
- ***Les crécelles dissonantes :*** *sur un test réussi d'Agilité / Musique, les crécelles gênent quiconque n'a pas suivi la liturgie du Midi et ainsi le Nephilim subit un FA -1 pour tous ses tests tant que les crécelles sont utilisées.*
- ***Gymnastes :*** *les Baladins ont un bonus naturel (FA + 1) pour toutes les actions relevant des compétences Athlétisme et Combat à mains nues (comme s'ils disposaient de toutes les aptitudes possibles).*

En plein affrontement, réussir un test d'Intellect / Vigilance permet aux Nephilim d'identifier un Myste sur le point de s'enfuir, un carnet similaire à celui qu'ils ont retrouvé dans les Jardins solaires serré contre lui.
S'élancer à sa poursuite requiert un test difficile d'Intellect / Orientation pour éviter de se perdre dans le labyrinthe arcadien. Un échec, et le Myste s'échappe pour de bon. Si les dix mystes s'échappent, vos Nephilim sont perdus.
Une réussite permet au contraire de le rattraper tandis qu'il soulève une trappe et disparaît dans un palazzo. En s'y engouffrant à leur tour, les Nephilim entrent pleinement dans l'Acte III.



ACTE III : LA LAGUNE DES EAUX MERCURIELLES

Les Nephilim émergent d'Arcadia dans un théâtre baroque de Venise. Là les attend Corvo, le dernier survivant des Baladins de Daedalus. Ce Myste les confronte à la malice de ses marionnettes d'Orichalque.

SCÈNE 1 : UN THÉÂTRE DE LA MÉMOIRE

La trappe conduit les Nephilim dans les coulisses d'un théâtre de bois dont le plafond et les poutres sont gravés de symboles ésotériques au style exagéré. Une vénérable et vétuste machinerie permet de monter et descendre des décors sur une scène voilée par un rideau rouge. Si les Nephilim l'écartent, ils découvrent une salle de théâtre en hémicycle, surmontée de loggias boisées et rehaussées de peintures flamboyantes. Sept rangées de gradins marquent autant d'étapes entre les Nephilim et les loggias. Chaque rangée est le domaine d'un dieu antique. Une foule d'objets hétéroclites s'étend à leurs pieds.

Soudain, depuis une des loggias dont le frontispice évoque une allégorie de Saturne, un maigre personnage en tenue d'Arlequin hèle les Nephilim : Corvo. Le visage creusé, les yeux roulant de terrible manière et la tignasse hirsute, il s'adresse à eux en ces termes : « *Déchus, vous vous êtes rendus en un lieu maudit et oublié de tous. Vous devrez donc vous plier au jugement de Saturne avant de revoir la lumière du jour ! Hélas ! Vous feriez mieux d'abandonner toute espérance.* »

Aussitôt, il redresse les fils de ses marionnettes qui s'animent une à une depuis les gradins, apparaissant derrière une statue, surgissant depuis un amas d'objets, glissant du plafond. Et avec elles, s'exhale le parfum de l'Orichalque qui plonge les Nephilim en Ombre pendant un tour de jeu, ce qui permet à Corvo d'avoir l'initiative dans cette situation. Quand ils reprennent connaissance, six marionnettes leur barrent le passage, chacune d'entre elles occupant une rangée. Au dernier rang, Corvo les attend.

Les Jugements de Saturne

À chaque étape, Corvo adresse une énigme aux Nephilim et dresse une marionnette pour leur barrer la route. Chaque bonne réponse casse les fils du pantin, ce qui leur permet de passer à l'étape suivante. Tout échec entraîne la fureur de la marionnette qui blesse les joueurs avec son arme. Tant que la bonne réponse n'a pas été donnée, les Nephilim doivent la combattre. S'ils réussissent à la vaincre, elle tombe inanimée et les PJ peuvent passer à l'énigme suivante. Les dégâts magiques étant importants, ils préféreront réfléchir à deux fois avant de répondre à Corvo et se lancer dans un éventuel combat.

Les objets entreposés au pied des statues des dieux sont autant d'indices permettant aux joueurs de trouver la réponse qui permet de franchir la rangée de chaque marionnette.

Scaramouche : sous le regard de Mercure, une coupe qui accueille une eau qui tourbillonne constamment côtoie une esquisse du *Printemps* par Botticelli, un sextant et des planches de bois pourries liées entre elles. La question posée est « Comment êtes-vous parvenu jusqu'ici ? » Réponse : dans une tempête.

Le Docteur : sous le regard de Jupiter, des masques antiques, un crâne, du mobilier élisabéthain et un globe sont éparpillés dans la rangée. La question posée est « Quel art divin permet de révéler le monde dans son entier ? » Réponse : celui du théâtre solaire.

Polichinelle : sous le signe d'Apollon, un jeu de l'oie, une maquette de ville, un labyrinthe, une statue de minotaure et une pièce antique sur le thème de Thésée (*Œdipe à Colone* de Sophocle, *Hyppolite* d'Euripide) encombrent les pieds de la statue. La question posée est « Nous sommes des pions dans un jeu, quel est le centre de notre univers ? » Réponse : Arcadia.

Le Capitan : sous le regard de Mars, une chemise rouge, un sac de pièces, un chaudron, des armes et un ordre militaire d'attaquer Venise, signé de la main du Lion Vert et daté de 1863, sont disposés près d'un feu. La question posée est « Qui sont les derniers joueurs ? » Réponse : les Carbonari.

Brighella : sous le regard de Vénus, des souvenirs liés aux époques d'incarnation des Nephilim les attendent à leur plus grande surprise. La question posée est « Qui sont les prochains joueurs ? » Réponse : nous.

Colombine : sous le regard de Diane, un poudrier, une perruque, des bijoux, un éventail, un grand miroir et d'autres atours sortis d'une pièce de théâtre italienne se trouvent pêle-mêle. La question posée est « Pourquoi se bercer de tant d'illusions ? » Réponse : à cause d'une Chimère (« Onirim » ou « Sélimène » sont acceptés).

Tandis qu'ils atteignent la loggia de Saturne, les Nephilim surprennent un Corvo en pleurs qui sert contre lui un encensoir en bronze. La vision-Ka révèle qu'il s'agit d'une Stase – celle de Sélimène. S'ils se font menaçants, le Myste se jette sur eux de dépit pour tenter de les tuer. S'ils se montrent plus attentifs, le Myste pleurniche et leur avoue avoir perdu les *Notes secrètes* aux dés, trompé par Cagliostro et les Carbonari. Bien qu'il les ait dénoncés aux Templiers, il n'a jamais pu récupérer ses carnets. Il les supplie de le venger. Si les Nephilim acceptent, Corvo leur rend la Stase de Sélimène. Les Nephilim peuvent alors quitter le théâtre pour retrouver les canaux de Venise.
Il est alors tout à fait possible de libérer Sélimène en remplissant sa Stase. Elle s'emparera alors du premier passant venu. Espérons qu'il parle l'une des langues des simulacres de vos Nephilim !

LES THÉÂTRES DE LA MÉMOIRE

Un Compagnon en Histoire invisible : Nouveaux Mondes reconnaît là un théâtre de la mémoire. Un tel lieu renferme un ensemble de connaissances et de souvenirs exprimés de manière symbolique par le biais de mobilier, statues et livres. Ici, chaque rangée est placée sous le patronage d'un dieu et l'influence d'une planète. Le théâtre vénitien rassemble les connaissances des Mystes sur les vestiges du théâtre solaire.

LES MARIONNETTES D'ORICHALQUE

Ces marionnettes de chairs nécrosées et de cuivre ne sont autres que les anciens compagnons du Corvo. Rendu fou par son séjour en Arcadia, le Myste les a mutilés avant de les transformer en pantins de la commedia dell'arte : Polichinelle, Scaramouche, Brighella, Colombine, le Docteur et le Capitan. Leur aspect est repoussant : leur peau est cireuse, leurs joues émaciées, leurs yeux gris et morts.
Tant qu'une marionnette est en place sur sa rangée, il est difficile pour un Nephilim de franchir cette dernière tant l'Orichalque s'y fait sentir. En effet, toute tentative de passer en force est sanctionnée par une Ombre immédiate pour un tour et par un test difficile de Vigueur. En cas d'échec, le Nephilim subit une blessure magique (voir ci-dessous) due à l'Orichalque.

ORICHALQUE : 1 dégât magique par blessure infligée à tout Nephilim, ainsi que créature de Kabbale ou effets-Dragon les accompagnant.
DÉGÂTS LÉGERS : 3 (ciseaux, aiguilles, couteaux ou bâtons cerclés d'Orichalque).
LIGNE DE VIE : 20.
PROTECTION : 4.

HOMMES DE MAIN

KA-SOLEIL : 8

Agilité : 13, **Intellect :** 11, **Puissance :** 18, **Présence :** 8, **Vigueur :** 20

Compétences : Armes de poing (pistolet, en courant), Athlétisme, Combat à Mains nues (bourre-pif), Dissimulation (arme de poing), Endurance (combat à mains nues), Esquive (bourre-pif), Orientation (Venise), Pilotage (vaporetto), Premiers soins (plaies) et Vigilance (surveiller).

Armes : pistolet léger.

Équipement : amulette en Orichalque pour se prémunir de toute incarnation par un Nephilim

VENISE OCCULTE

Sélimène connaît les deux premières informations.

- ***Maître en Œuvre au Noir :*** *Venise est réputée pour ses lagunes mercurielles dont le limon est une matière première de premier ordre. De même, la fabrication du verre est une des spécialités de Venise, or celui-ci est réalisé à partir de sable, analogiquement lié aux poudres et à l'Escarboucle. Une légende alchimique confère aux miroirs la faculté de servir de portes sur un autre monde (Arcadia).*
- ***Compagnon en Œuvre au Blanc :*** *en l'An Mil, la ville accueillit le Conclave Majeur au cours duquel le Glorieux Alliage formalisa l'Alchimie. Elle est depuis restée la capitale des Alchimistes. Ainsi bon nombre de Nephilim qui y vivent pratiquent ses Voies et se regroupent dans un cercle de recherche alchimique. Ils se reconnaissent entre eux par un sceau : un lion dont la patte repose sur une cornue.*
- ***Compagnon en Grand Œuvre :*** *certains Alchimistes parmi les plus érudits pensent que la lagune est le lieu de naissance d'Hermès le Trismégiste (cf.* Le Codex de l'Air*).*
- ***Compagnon en Arcane Majeur : Papesse ou Apprenti en Sceaux :*** *le ghetto juif de Venise est riche d'une forte tradition kabbalistique et l'Herméthèque de la Papesse y a trouvé refuge. Une alliance avec les rabbins étudiant la Kabbale y a vu le jour. En échange de la libre consultation des importants focus de l'Herméthèque, la protection de cette dernière est assurée par la communauté rabbinique.*
- ***Compagnon en Ésotérisme :*** Le Marchand de Venise, *de Shakespeare, met en scène le personnage de Shylock, juif à l'humanité meurtrie le conduisant à une folle vengeance. Des légendes circulant dans le ghetto font état d'un autre personnage nommé le Marchand de sable qui s'y promène parfois.*

SCÈNE 2 : SUR LA PISTE DES CARBONARI

Après quelques jours d'adaptation au XXIe siècle, Sélimène, redevable aux PJ, leur propose de les mener sur les derniers lieux de la quête. Elle leur révèle également que « *Cagliostro était un Alchimiste, un Maître des Ambres, des Métaux et des Vapeurs. Il fut un proche de Cyliani, Casanova et Saint-Germain. Bien des rumeurs couraient par ailleurs à son sujet : certaines le disaient affilié à la Synarchie, car il aurait dirigé la loge des Carbonari de Venise, d'autres qu'il aurait organisé à Venise un cercle de jeu alchimique pendant le carnaval, ce dernier permettant aux invités de tout horizon de se côtoyer discrètement le temps d'une trêve dans les luttes occultes. Cette dernière m'avait conduite sur la piste d'Alchimistes, de R+C, de Synarques, d'agents de l'Église et de Bohémiens qui se réunissaient au Palazzo Ca'Dario.* »

Venise est une ville riche d'ésotérisme et d'aventures occultes. Le tracé de ses **canaux** forme un pentacle pour enferrer les champs magiques de la lagune. Les champs d'Eau y sont dominants, l'Air et la Lune favorisés. Des champs de Feu peuvent se révéler soudainement et puissamment en cas de conjonction favorable. Les champs de Terre sont relégués dans l'arrière-pays, le contado. Nous présentons en encadré quelques pistes à développer par le MJ pour évoquer l'ambiance mystérieuse de la ville. Les informations y sont organisées en fonction des traditions. Ainsi, selon les niveaux des PJ, certains auront déjà accès à certaines informations.

Voici quelques lieux que les Nephilim pourront visiter au gré de leur flânerie et de leurs investigations.

- L'**Hôtel du Lion Vert** : ancienne base carbonari, l'hôtel servit de repaire au Lion Vert après la libération de Venise. Il fut racheté à la fin du XXe siècle et abrite une salle de vente aux enchères. Faire le guet devant l'hôtel permet de rentrer en contact avec des adeptes de la Voie sèche du cercle alchimique de Venise.

- Le **pont des Soupirs** relie le palais des Doges aux prisons attenantes dont les cellules étaient situées sous les quais. Ici furent enfermés Cagliostro et ses Carbonari pour conspiration en 1863. Lors d'une visite, les PJ pourront identifier leur cellule en découvrant grâce à un test difficile d'Intellect / Fouille les symboles occultes du Denier.

- Le **Palazzo du Ca' Dario** borde le Grand Canal, non loin de la place Saint-Marc. Il est reconnaissable aux colonnades et aux trois rosaces de sa façade de pierre et de marbre. Le Ca'Dario est actuellement fermé. Sa devise est *Urbis Genio Ioannes Darius* (soit « Giovanni Dario, Génie de la Ville »). Un test difficile d'Intellect / Littérature permet de saisir qu'il s'agit de l'anagramme de *Sub Ruina*

Insidiosa Genero (Dans la ruine, j'engendre la traîtrise). Effectivement, le Palazzo possède une réputation sinistre dans l'histoire car ses propriétaires ont connu le malheur et le suicide.

Si les Nephilim montent la garde devant ou tentent une intrusion, tôt ou tard, ils sont repérés – décidez du moment ! – et hélés depuis un vaporetto. L'embarcation s'arrête sur un ponton, et le comte de Saint-Germain vêtu d'un costume italien et portant des lunettes de soleil s'en extrait pour les inviter à un tour des canaux. « *Chers immortels, joignez-vous à nous, je tiens à vous présenter un ami.* »

Les présentations faites, « *Joseph Balsamo, comte de Cagliostro* », propose aux Nephilim de rejoindre le cercle de jeu alchimique de la Sérénissime lors du prochain carnaval pour « *jouer aux plus magiques des jeux et y gagner ou perdre d'impressionnants trésors occultes.* »

Cagliostro se dit prêt à y jouer les *Notes secrètes* en sa possession contre celles des PJ (les carnets obtenus dans l'Akasha ou les feuillets de Milton). Si les Nephilim acceptent, il leur remet un jeton d'ivoire gravé d'un lion dont la patte repose sur une cornue qui leur servira de laissez-passer.

Tenter de tuer les deux comparses ne serait guère avisé. Ceux-ci sont surveillés par quatre hommes de main. Si les joueurs optent pour un affrontement, Cagliostro et Saint-Germain s'opposent à eux en usant de formules tandis que leurs hommes font feu. Les deux alchimistes tenteront de s'échapper si les choses tournent mal. Faire parler l'un des hommes révèle que les deux Alchimistes se terrent dans le Palazzo du Ca'Dario, lequel est gardé par une quinzaine de comparses. Cagliostro et Saint-Germain y cachent leurs homoncules et leur laboratoire.

SCÈNE 3 : LE GRAND JEU

Les Nephilim prennent rendez-vous avec Cagliostro et le comte de Saint-Germain pour le prochain carnaval de Venise, au mois de février. Le temps du carnaval, le Ca'Dario se transforme en un club de jeu privé pour une partie occulte dont l'enjeu est un nouvel accès vers Arcadia. La quête des *Notes secrètes* est sur le point de s'achever.

Le Palazzo du Ca' Dario

Le hall du Palazzo est immense et nanti d'un escalier monumental permettant d'accéder au premier étage de jeu, baptisé le Cercle Noir. Le hall permet d'accéder à un boudoir, une bibliothèque (où sont réunis les classiques de la littérature et de la pensée européenne), au fumoir, aux cuisines et aux caves. Le personnel s'y active. On peut observer le hall depuis les nombreuses alcôves et balustrades des étages. Dans les salles de jeu des Cercles Noir et Blanc (respectivement les 1er et 2e étages), le mobilier est ancien et raffiné (statues, bustes, instruments, globes, miroirs, horloges), les lumières pleines, colorées ou mystérieuses et tamisées. Des tentures décorent les pièces où les invités peuvent admirer des œuvres de Tiepolo, de Guardi, de Bella, de Carpaccio et du Tintoret.

VENISE MAUDITE

- **Apprenti en Arcane Majeur : XIII :** *Venise a un passé trouble et les pestes qui ont ravagé l'Italie ont progressivement permis l'installation des Selenim dans la ville deux siècles durant (XVIIe et XVIIIe siècle) avant d'en être chassés par Napoléon. L'Arcane y avait établi sa Demeure philosophale.*
  Institution vénérable, le carnaval pouvait durer autrefois près de la moitié de l'année. Il ne se déroule aujourd'hui que pendant une ou deux semaines (février). Les passions et la folie qui y régnaient assouvissaient la soif d'émotions des Selenim.
- **Compagnon en Arcane Majeur : XIII :** *Venise recueille d'étranges légendes urbaines au sujet d'un monstre errant dans ses canaux ou de tueurs insaisissables laissant leur victime le visage momifié.*
- **Maître en Arcane Majeur : XIII :** *le Marchand de sable du ghetto est un Selenim. Son véritable nom est Iago.*
  Des informations complémentaires sont disponibles dans les Secrets du Codex de la Lune.

Les Nephilim se déplacent au beau milieu d'une assemblée de joueurs et de courtisans. Certains sont vêtus de dominos (capes noires), coiffés de tricornes et leur anonymat est assuré par un masque blanc (la bauta). D'autres sont déguisés en sultans et en janissaires quand l'excentricité ne s'affirme pas à travers des costumes d'or et de plumes qui parodient les métamorphes des Nephilim. Même le personnel est masqué. Des parfums et des bougies instaurent une ambiance mystérieuse et épicée. Le vin italien coule à flots. Les convives sont encouragés à boire davantage par des courtisanes avant de retourner jouer. Tout évoque l'atmosphère folle de la Venise du XVIIIe siècle.

Au rez-de-chaussée, une fois accueillis, un croupier explique aux Nephilim que « *chaque étage du palazzo est analogiquement lié aux trois œuvres alchimiques et correspond à un cercle de progression dans le jeu occulte. Vous devrez gagner une soirée de jeu pour emporter le droit d'accéder à l'étage supérieur.* » La progression des joueurs se mesure ainsi par un système de rencontres et d'éliminations. Il leur faut gagner trois manches de jeu au Cercle Noir pour emporter le droit d'accéder au Cercle blanc et il leur faudra faire de même pour atteindre celui du Grand Jeu.

You win or you die

Avant de commencer à jouer, les Nephilim se verront expliquer les règles des jeux par un croupier ainsi que l'enjeu des mises. Les épreuves tournent autour de jeux de cartes à la mode ancienne (ceux que les joueurs ont appris dans l'Acte I) et le classique Tarot fort apprécié de tout initié. Les Nephilim peuvent se livrer à des jeux de hasard purs, tels que des jeux de dés, mais ceux-ci sont souvent des passe-temps entre deux sessions de jeu plus sérieuses. Le croupier les encouragera à jouer davantage que de l'argent, car *« cela n'excite guère l'attention des participants. Les focus, les artefacts, des cartes d'un monde de Kabbale ou encore des Pions (arcadiens) constituent en revanche des mises prisées. »* Les Nephilim sont prévenus que leurs adversaires n'hésiteront pas à réclamer certains secrets (emplacement de Demeures philosophales, points de Stase pour nourrir leurs Homoncules ou leur Laboratoire) et que *« toute dette se doit être honorée »*. Il en va de même pour tout Arcane mineur qui perdrait au jeu une Stase ou un Homoncule. Nul ne dit aux Nephilim en revanche que Cagliostro et le comte de Saint-Germain ont prévu d'autres règles pour eux cette année. Il faut en effet qu'ils soient prêts à tout perdre. Pour cela, les deux comparses comptent les forcer à se compromettre en pariant leur carnet des *Notes secrètes*.

RÈGLES DU JEU

Les parties sont simulées par des tests d'Intellect / Jeux. Faciles ou normaux au Cercle Noir, ils sont normaux et difficile au Cercle Blanc. Les joueurs sont les héros, il leur appartient donc de choisir les personnages qu'ils affrontent et ce sont leurs tests qui déterminent l'issue des parties. Pour autant, vous pouvez tenter de leur forcer la main en les défiant ouvertement.

Chaque participant apporte un modificateur au test qui représente sa science du jeu. (Ce modificateur est indiqué dans la description du personnage.)

Pour accéder à un étage supérieur, il faut gagner trois manches d'un même jeu, et...

- *Pour passer du Cercle Noir (1er étage) au Cercle Blanc (2e étage), un Nephilm doit révéler sa nature d'être magique et un initié son appartenance à une faction occulte au cours d'une des parties jouées.*

- *Pour passer du Cercle Blanc (2e étage) au Grand Jeu (3e étage), il faut avoir révélé un secret du monde occulte (un Atout de son personnage, par exemple) ou produire un effet magique. En outre, quiconque révèle une information sur un autre participant est approché par un courtier et raccompagné vers la sortie. Il ne peut plus participer aux jeux cette année – à moins de revenir grimer ou dissimulé par un sort.*

Le Cercle Noir

Dans ces salles de jeux, vos Nephilim croisent des millionnaires et des barons prêts à se faire plumer pour passer une soirée parmi les initiés et les immortels. Vous pouvez également étoffer la galerie avec des Alchimistes vénitiens (humains ou Nephilim), des Adoptés du Bateleur, de la Papesse et de l'Empereur, des hommes de foi de toutes les religions du Livre, des mafiosi, ainsi que les convives suivants.

- Ancien acteur de la troupe de Shakespeare, **Puck** (Ka-Feu : 12, Jeux : FR + 0) est un Adopté du XV convié par Cagliostro. Il est appâté par l'idée de s'emparer d'un des carnets des *Notes secrètes*. Il fera son possible pour les prendre aux Nephilim car il espère que ces pages recèlent un secret permettant de le guérir du Khaïba. Il a déjà incendié le *Globe Theatre*, il peut recommencer avec le Palazzo. Et c'est ce qu'il fera lors des jeux du Cercle Blanc ! Si les Nephilim arrêtent Puck tandis qu'il tente d'incendier la Ca'Dario, Cagliostro leur autorise l'accès à l'étage supérieur sans condition.

- **Monseigneur Javier Malatesta** (Ka-Soleil : 8, Jeux : FR + 0) est membre de l'Opus Dei. Il recherche des informations sur les divers groupes occultes afin d'en mesurer les forces. Il s'intéresse aux Nephilim et est prêt à monnayer des informations sur les différents participants contre une démonstration convaincante de Magie (blanche) ou d'Alchimie. Il interprétera la Kabbale comme de la sorcellerie.

- **Rafael Ginolarona** (Ka-Soleil : 7, Jeux : FR + 1) est un gitan et à ce titre un allié de tout Nephilim. Peu scrupuleux, il n'hésite pas à jouer des informations concernant d'autres Nephilim – sans le dire pour ne pas se faire exclure – ou des objets dérobés en Arcadia. Hélas, le mauvais œil s'acharne sur Rafael. Cette année, son comportement insulte des initiés qui, l'ayant surpris en train de dissimuler une carte dans sa manche au cours d'une partie, en profitent pour lui casser les doigts avant de demander son expulsion. Entre-temps des trésors occultes circulent. Entre de bonnes mains ?

- **Faltheniel** est un Eolim (Air : 10, Jeux : FR -1) habitué du cercle de jeu. Il y a contracté de nombreuses dettes auprès d'autres joueurs au fil des années. Il aborde les Nephilim pour tenter de les convaincre de lui venir en aide avant la fin du monde qu'il croit prochaine, en tant qu'Adopté du Jugement. Durant les jeux du deuxième cercle, Faltheniel tombe dans un piège des Templiers ou des R+C et s'endette jusqu'à accepter d'être remis en stase. Ce qui est réalisé après que ses créanciers ont « suicidé » son simulacre.

- Persuadé de gagner, **Eugen Milton** (cf. p. 30, Jeux : FR + 0) n'hésitera pas à jouer ses carnets des *Notes secrètes*. Joueur de poker, il se débrouille correctement durant les parties du Cercle Noir. Une partie de jeu des perles d'idées sur le thème des cités éternelles, où il révèle Arcadia, lui permet de remporter la victoire contre des R+C, ce qui lui assure son accès au troisième cercle le lendemain. Convaincu d'être le champion de William Shakespeare, sa chute n'en sera que plus dure. (Il existe un fossé entre comprendre les *Notes Secrètes* et être l'auteur de l'œuvre.)

Le Cercle Blanc

À cet étage, le niveau des adversaires monte d'un cran et les survivants du Cercle Noir s'y ajoutent. Il vous incombe de faire monter la pression lors des parties. Les mises se font et les fortunes se défont, la science du jeu de Cagliostro est exceptionnelle. Il est en outre possible de participer à des jeux de perles d'idées pour tenter de définir des concepts évidents pour un Nephilim mais délicats pour un humain si initié soit-il : Astral, Eïdos, Ka-élément, etc. Les R+C excellent dans cette discipline. Ils salueront tout rival qui réussirait un test difficile d'Intellect / Jeu en leur présence.

De nouveaux adversaires viennent donc défier vos Nephilim :

- Le comte de **Saint-Germain** (cf. p. 30, Jeux : FR -1) s'ingénie principalement à piller les trésors occultes des Nephilim ou à leur faire avouer leurs Secrets dès qu'ils auront franchi le Cercle Blanc.

- **William Elsemore** (Ka-Soleil : 7, Jeux : FR -1) est un joueur professionnel. Ce prodige des cartes a saisi la logique et les feintes de la plupart des jeux. Il est capable de retenir de nombreuses suites ou combinaisons. Son physique de jeune premier lui a facilité quelques rencontres et son entregent a fait le reste. Il est aujourd'hui missionné par un mystérieux commanditaire – de votre choix en fonction de vos scénarios personnels – de lui ramener un focus détenu par vos Nephilim.

- **Marcello Galbani** (Ka-Soleil : 6, Jeux : FR -1) est un présentateur-producteur-chroniqueur-chanteur-écrivain-parrain d'association caritative… de la Rai. Il jouit d'une chance incroyable et accumule les trésors occultes, une cabale d'initiés s'organisera pour le contrecarrer. Vos Nephilim en seront-ils ?

- Spécialiste du *Symbolisme social dans les espaces urbains de l'Europe Médiévale* à l'université de Bologne, **Giombattista Fillipini** (Ka-Soleil : 13, Jeux : FR + 0) est un R+C de l'Espace. Dans l'espoir d'implanter un nouveau Collège en Italie, il est venu jauger les forces en présence.

- **Francesco della Montanegra** (Ka-Soleil : 12, Jeux : FR + 0) est chevalier de l'Ordre de Malte. Ce Manteau Rouge est un important dignitaire et diplomate du Bâton. Stratège et bluffeur hors pair, sa mission est de récupérer des reliques d'un trésor templier perdu par son ordre au XIVe siècle.

- Le Selenim **Iago** (Ka-Lune Noire : 20, Jeux : FR + 0) a réussi à s'introduire dans le cercle de jeu en subtilisant un carton d'invitation. Vêtu d'un manteau vert et brun rehaussé de brocarts dorés et d'un masque de cuir brun, il est déguisé en marchand d'épices. Ses longs cheveux blancs lui tombent aux épaules et sont maintenus par une toque, sa peau est comme cendrée et ses yeux brillent d'un noir profond. À moins de deviner sa nature magique, vos Nephilim ne pourront que le reconnaître comme le Marchand de sable du Ghetto : Shylock. Iago compte déstabiliser et effrayer les Nephilim en jouant de l'Orichalque. Cela suscitera la convoitise des initiés des Arcanes mineurs présents. Un Nephilim ne peut remporter sa mise sans se blesser (et perdre 1 point de Ka dominant) car Iago fait admettre au croupier que la mise devra être prise à mains nues. Il ne lui reste plus qu'à perdre et avouer l'un de ses Atouts. Quelle que soit l'issue de la partie, tous les joueurs éprouveront une terrible fatigue une fois celle-ci achevée. Iago s'est nourri des émotions des convives pendant la partie – sans que nul ne s'en aperçoive.

- **Cagliostro** (Ka-Soleil : 15, Jeux : FR -1) se balade parfois comme simple spectateur à l'étage blanc où il encourage vos Nephilim, mais on ne peut l'affronter qu'au dernier étage. Il se montre affable avec les joueurs et les console s'ils perdent, en leur faisant miroiter les merveilles qui les attendent dans les parties suivantes. Il attend d'avoir des Nephilim suffisamment affaiblis pour les affronter.

LA LOI DU CYGNE (1/2)

Durant la soirée, les Nephilim ou Iago, si les Nephilim sont peu vigilants, peuvent surprendre Saint-Germain ou Cagliostro alors qu'ils empruntent un passage secret en réussissant un test difficile d'Intellect / Vigilance. Un autre test difficile d'Intellect / Fouille permet d'en révéler le mécanisme. Enfin, un test normal d'Agilité / Dissimulation est nécessaire pour échapper soi-même à la surveillance des domestiques. Si Sélimène est avec les Nephilim, elle confère un FR + 1 aux deux premiers tests.

La cachette dévoile un escalier en colimaçon descendant sur une pièce circulaire au centre de laquelle est dressé un jeu de l'oie. La pièce est humide, les murs sont éclairés par deux torches et un cygne majestueux orne l'un d'eux. Le plateau du jeu de l'oie représente Venise au XVIIIe siècle. Celui-ci est numéroté de 1 à 63. À chaque case correspond un quartier. Des jetons symbolisent l'avancée des différents joueurs dans le Grand Jeu (les jetons prisonniers, tombés dans le puits ou morts sont alors plus ou moins nombreux). Cagliostro et Saint-Germain sont les jetons dorés. Les Nephilim sont représentés par des jetons sur lesquels est gravé un pentacle. Iago est un jeton noir. Milton est en blanc.

Si les PJ n'ont pas encore accès au troisième étage, leur jeton est situé en dehors du plateau.

Les Nephilim peuvent se rendre dans la pièce, ou envoyer un espion (créature de Kabbale) ou Percevoir le jeu, durant la partie de roulette alchimique afin d'observer les positions des différents joueurs.

L'intérêt de découvrir cette pièce réside dans la compréhension des règles de la roulette alchimique. Le plateau situé dans la salle du Grand Jeu n'est qu'un reflet de celui situé dans la salle du Cygne.

LA LOI DU CYGNE (2/2)

Un test difficile d'Intellect / Jeux permet de déchiffrer les règles du jeu de l'oie vénitien, d'en saisir les subtilités et les possibilités de « tricheries ». Chaque fois qu'un joueur participe au Grand Jeu de la roulette alchimique, son jeton se déplace dans la salle du Cygne.

Selon sa position, un personnage peut bénéficier d'un avantage ou non, voire être pénalisé, lors du test de Ka / Jeux.

- **Case 9,** *basilique Saint-Marc : FR + 2 au prochain test.*
- **Case 12,** *entrée du Rialto : FR + 1 pour les deux prochains tests.*
- **Cases 18, 27, 36, 45 et 54,** *cours vénitiennes marquées par des oies : FR + 1 au prochain test.*
- **Case 19,** *hôtel du Lion Vert : FR -1 au prochain test.*
- **Case 26,** *palais des Doges : FR + 2 au prochain test.*
- **Case 31,** *puits : FR -1 au prochain test.*
- **Case 42,** *labyrinthe : FR -1 pour les deux prochains tests.*
- **Case 52,** *geôles de Venise : FR -1 pour les deux prochains tests.*
- **Case 58** *en Orichalque, ghetto de Venise : échec automatique aux prochains tests !*
- **Case 63,** *jardin de l'Oie qui présente des similitudes avec l'Arcane XXI du tarot.* **Impossible d'y placer son jeton délibéremment.** *Il symbolise la fin du jeu et la victoire.*

Les règles suivantes resteront ignorées des Nephilim :

- *Cagliostro ayant lié son Ka-Soleil à la roulette alchimique, il bénéficie d'un FR + 1 à ses tests de Ka-Soleil / Jeux.*
- *Jouer le 58 (rouge pair) porte malchance (FR -1). Seul Iago est insensible à cet effet.*
- *Si Iago arrive à la case 58, la Mort, il gagnera la partie quoi qu'il advienne.*

Quand un personnage mise sur 9, 18, 27, 36, 45 ou 54 à la roulette magique du Grand Jeu, *il ressent alors que la roulette lui « obéit » et ajoute un FR + 1 aux tests de Ka / Jeux. Toutefois,* **le bonus ne s'applique pas si le score du joueur** *(la position de son pion sur le plateau)* **est supérieur au nombre sélectionné.**

L'AUTRE FINAL...

A contrario, *si Iago remporte la partie, car il est parvenu à la case 58, le Selenim se révèle comme tel et réclame son dû : Shakespeare est venu troubler son repos éternel, il exige son pouvoir en compensation. Iago s'empare alors des* Notes secrètes *et referme le monde sur les joueurs. Le Ca' Dario s'écroule tandis que des Daïmons jaillissent des profondeurs de la demeure. À vous de voir si vos Nephilim s'en sortent vivants, plongeant dans le canal pour échapper à la ruine, ou bien s'ils sont tout simplement remis en stase par la puissance des horreurs lâchées par le terrible Selenim devenu « Agarthien ».*

Le Grand Jeu

Cagliostro convie les meilleurs joueurs à venir l'affronter sur son jeu de prédilection : la roulette alchimique. Sont présents le comte de Saint-Germain, Eugen Milton, Iago et les Nephilim qui n'auront pas été éliminés.

Cagliostro a mis au point un jeu complexe qui se pratique avec le Ka dominant et non l'Intellect. Sur un plateau d'argent, 63 cases numérotées courent sur les bords. Elles sont alternativement rouges et noires, à l'exception de trois d'entre elles. La case 1 est blanche et unie, la 58 cerclée de laiton est d'un noir plus profond – elle contient de l'Orichalque – et la 63 est recouverte d'or pur. L'axe de la roulette est surmonté d'une oie sauvage en ivoire. Un croupier se tient prêt à lancer une bille d'opale. Sur la table de jeu, les Nephilim découvrent un long tapis où les cases de la roulette sont dessinées. À côté, un plateau de jeu de l'oie repose sur un guéridon en bois précieux. Un deuxième croupier surveille le score des joueurs. Si la bille tombe sur la case 1, en obtenant « 00 » avec les dés à un test de Ka / Jeux, tous les joueurs perdent leur mise pour ce tour. La case 63 accorde la mise de tous les joueurs et n'est que rarement obtenue.

Les joueurs peuvent pratiquer différentes sortes de mises et doivent atteindre le score de 63 points pour remporter la partie. Tout comme au vrai jeu de l'oie, si un joueur dépasse le chiffre 63, il recule de la case 63 d'autant de cases que la différence de son score. **Au premier tour, les participants jouent par ordre croissant de Ka. Leurs scores sont de 0.**

Aux tours suivants, tout score marqué est substitué au Ka du joueur pour déterminer l'ordre de jeu. Ainsi les premiers dans la course jouent en dernier. En cas d'égalité de score, le Ka-Soleil l'emporte sur les Éléments qui eux-mêmes l'emportent sur le Ka-Lune Noire.

La roulette alchimique est un jeu de hasard. Le joueur qui s'empare des dés le premier annonce sa mise et parie sur autant de nombres que celle-ci le lui permet. Ces chiffres ne pourront pas être repris par un autre joueur lors de ce tour du jeu. Il effectue ensuite son test de Ka / Jeux. S'il échoue, c'est le tour du joueur suivant.

Le joueur qui réussit le premier son test dans un tour de jeu à la roulette alchimique voit son personnage remporter sa mise. Il marque donc les points prévus – et son pion avance, comme par magie, sur le plateau du jeu de l'oie vénitien, reflet de celui de la salle du Cygne. Un nouveau tour de jeu commence par celui dont le score est le plus faible.

Les participants peuvent pratiquer les **mises** suivantes :

- Le **plein** consiste à miser sur un seul numéro (il rapporte 35 points et fait avancer le pion sur le plateau d'autant de cases). Il faut réussir un test difficile de Ka dominant / Jeux avec un malus de FR -1.
- Le **cheval** consiste à parier sur deux numéros (il rapporte 17 points et fait avancer le pion sur le plateau d'autant de cases). Il faut réussir un test difficile de Ka dominant / Jeux.

William Turner, *Étude de Clair de lune à Millbank*

- La **transversale** sur trois numéros (elle rapporte 11 points et fait avancer le pion sur le plateau d'autant de cases). Il faut réussir un test normal de Ka dominant / Jeux.

- Le **carré** sur quatre (il rapporte 8 points et fait avancer le pion sur le plateau d'autant de cases). Il faut réussir un test facile de Ka dominant / Jeux.

- S'en remettre à la chance revient à choisir une couleur, ou le pair ou l'impair (1 point). Le joueur dont le personnage est en tête détermine la couleur.

Les mises doivent être annoncées clairement par les croupiers avant que la bille ne soit lancée. Ceux-ci sont parfaitement au clair avec la position des joueurs sur le plateau et les règles qui en découlent ; le premier joueur parvenu à 63 points est déclaré vainqueur. Tout comme au vrai jeu de l'oie, si un joueur dépasse les 63 points, il recule d'autant de cases que la différence de son score. Par ailleurs, chaque test échoué demande à un participant de révéler un secret. Il est possible de quitter la partie à n'importe quel moment. Dans ce cas, il faut également quitter le Palazzo du Ca' Dario.

Stratégies des Joueurs du Grand Jeu

Afin de vous aider dans votre gestion de la partie, nous vous présentons les intentions de jeu des Joueurs. À vous de jouer ces mises dans l'ordre de votre choix. Intervertissez-les en cas d'échec pour faire monter la pression chez vos joueurs.

- **Eugen Milton** (Ka-Soleil : 8) **va à 63.** Il compte remporter la partie grâce à 3 carrés (3 tests faciles à 8 points), 2 mises transversales (2 tests normaux à 11 points) et 1 mise à cheval (1 test difficile à 17 points).

- **Joseph Balsamo, comte de Cagliostro** (Ka-Soleil : 15) **va à 63.** Il est prêt à remporter la victoire en quatre coups, mais cela implique de grands risques et de faibles marges de manœuvre. Il parie que son aptitude « roulette alchimique » lui permettra de l'emporter. C'est pourquoi il s'apprête à jouer deux pleins coup sur coup (2 tests difficiles à 35 points) et être placé à 56 (car 35 + 35 le conduisent 7 cases trop loin, or 63 -7 = 56), puis miser un carré (1 test facile à 8 points) et être placé à 62. Il ne lui restera plus qu'à parier sur la bonne couleur !

- **Sélimène** (Ka-lune : 16) **va à 63.** Sélimène ouvre le jeu par un carré (test facile à 8 points) suivi d'une chance, ce qui la mène à 9 et lui permet de bénéficier d'un FR + 2 pour tenter un Plein (test difficile avec FR -1 à 35 points). Elle arrive donc à 44, elle tente sa chance, puis joue une mise à cheval (test difficile à 17 points) et finit.

- **Le comte de Saint-Germain** (Ka-Soleil : 17) **va à 63.** Une fois tous les deux tours – il a encore des progrès à faire –, il peut bénéficier de l'aptitude « roulette alchimique » (FR + 1). Il entend remporter la partie en jouant 3 mises carrées, (3 tests faciles à 8 points), puis 1 mise à cheval (1 test difficile à 17 points) et 2 mises transversales (2 tests normaux à 11 points).

- **Iago** (KLN : 20) **va à 58.** Il compte remporter la partie via 3 mises transversales (3 tests normaux à 11 points), 1 mise à cheval (1 test difficile à 17 points) et 1 carré (1 test facile à 8 points).

FINAL

Une fois les mises et les annonces réalisées, alors que la roue a tourné trois fois et que le croupier y jette la bille fatidique, si vos Nephilim sont les premiers à atteindre les 63 points, la scène se transforme et l'alcôve derrière la table de jeu s'efface pour laisser apparaître la nuit vénitienne étoilée et la cour du ghetto, la *Corte Bottera*, et son puits au fond duquel sont cachées les pages qui lient l'ensemble des *Notes secrètes*, le Souffle de Roméo et Juliette. C'est le miracle vénitien qui s'opère tandis que la bille s'arrête sur le numéro joué par vos Nephilim. Cagliostro hurle de rage et s'empoigne les cheveux, tandis que Saint-Germain est stupéfié par le passage qui vient de s'ouvrir entre la demeure et la Cour. Arcadia vient de se doter d'un nouveau lieu.

Cagliostro jette aux Nephilim ses carnets des *Notes secrètes* avant de se retirer du Ca' Dario dans un tonnerre de jurons.

Les Nephilim n'ont plus qu'à descendre au fond du puits, repérer une brique rendue luminescente par la magie des notes – qui appellent les Nephilim à les réunir – et finalement la desceller pour révéler les feuillets manquants.

Ils se retrouvent alors en possession d'un nouveau type de Pion, le premier jamais exhumé, la couleur pourpre, celle qui permet de gagner le centre de la cité et d'ouvrir des passages entre les différents quartiers. Il sera alors grand temps de se livrer à une balade merveilleuse et symbolique sous la nuit étoilée d'Arcadia.

Les Nephilim et Sélimène viennent de faire un grand pas vers l'Agartha.

Le comte de SAINT-GERMAIN

Ka-Soleil : 17
Rusé, sûr de lui, opiniâtre.
Agilité : 14 / **Présence :** 17
Vigueur : 14 / **Puissance :** 16
Intellect : 15

COMPÉTENCES :
Arme contondante (canne)
Comédie
Danse
Dissimulation
Éloquence (émerveiller)
Endurance
Équitation
Escrime
Géographie (Europe, Arcadia)
Histoire (Absolutisme)
Jeux (échecs, cartes, cryptographie)
Linguistique (Français, Anglais, Allemand, Italien, Hongrois, Polonais)
Médecine (Remèdes)
Musique (Violon)
Orientation (jardins, labyrinthe) (Absolutisme)
Poisons/ drogues
Politique
Psychologie
Séduction (esprit éclairé)
Usages (Bonne Société)
Vigilance
TRADITIONS :
Maître en Ésotérisme
Maître en Œuvre au Noir
Compagnon en Œuvre au Blanc et Histoire Invisible (Nouveaux Mondes et Révélation)
SCIENCE OCCULTE :
Alchimie
PROCESSUS :
Chrysopée, Androgyne et Cinabre
RITUELS :
Saint-Germain a la particularité de pouvoir se rendre physiquement dans un Plan subtil par un simple effort de volonté (test normal de Ka-Soleil).
ARMES :
canne-épée (dégâts sérieux : 7)
PROTECTION :
aucune

Eugen MILTON

Ka-Soleil : 8
Élitiste, savant et ambitieux.
Agilité : 12 / **Présence :** 17
Vigueur : 14 / **Puissance :** 16
Intellect : 17

COMPÉTENCES :
Argumentation
Comédie (théâtre, mise en scène)
Empathie
Jeux (échecs)
Linguistique (Vieil Anglais, Italien, Espagnol, Russe, Latin)
Littérature (shakespearienne)
Poésie (anglaise)
Psychologie
Usages (mécénat, milieu artistique)
TRADITIONS :
Apprenti en Histoire Invisible (Nouveaux Mondes)
PROCESSUS :
Chrysopée, Cinabre et Alkaest. Le laboratoire de John Dee a été enchanté par Uriel, Prince de La Roue de Fortune. Il fonctionne grâce à l'absorption d'une conjonction astrologique exceptionnelle.
ARMES :
aucune
PROTECTION :
aucune

CORVO

Ka-Soleil : 1
Lyrique, colérique et dépressif.
Agilité : 17 / **Présence :** 15
Vigueur : 14 / **Puissance :** 17
Intellect : 13

COMPÉTENCES :
Arme de poing (dague)
Comédie (commedia dell'Arte, marionnettes)
Déguisement
Discrétion
Dissimulation
Éloquence
Interrogatoire (torture)
Jeux
Linguistique (Italien, Vieux français)
Littérature
Orientation
Passe-passe
Philosophie
Poésie
Vigilance
TRADITIONS :
Compagnon en Épée
Arcane Majeur VII, XIX et XX
Ésotérisme (Labyrinthe)
RITUEL :
Pantomimes saturniens, un dérivé du rite de l'Embaumement destiné à créer des marionnettes d'Orichalque à partir de mystes n'ayant pas démérité de leur initiation...
ARMES :
dague (dégâts sérieux : 4) et marionnettes d'Orichalque.
PROTECTION :
aucune

John DEE

Ka-Soleil : 20
Visionnaire, paisible et affable.
Agilité : 12 / **Présence :** 17
Vigueur : 14 / **Puissance :** 16
Intellect : 17

COMPÉTENCES :
Argumentation (mysticisme)
Arme tranchante (épée)
Biologie (naturopathie)
Danse
Dissimulation
Éloquence (imposer ses visions)
Géographie (Canada, Bohême)
Histoire (antique et médiévale)
Jeux (cartes, échecs)
Linguistique (Anglais, Allemand, Grec ancien, Latin)
Littérature (cryptographie)
Mathématiques
Médecine (paracelsienne)
Musique
Orientation
Politique
Usages (cour)
TRADITIONS :
Maître en Ésotérisme (astrologie), Sceaux, Pentacles, Œuvre au Noir et Œuvre au Blanc
Apprenti en Grand Œuvre et Clefs
Maître en Histoire Invisible (Nouveaux Mondes)
SCIENCE OCCULTE :
Alchimie
ARMES :
aucune
PROTECTION :
aucune

IAGO

Ka-Lune Noire : 20
Ka-Soleil : 4
Sournois, secret et vindicatif.
Agilité : 14 / **Présence :** 20
Vigueur : 14 / **Puissance :** 17
Intellect : 13

Iago est une créature de légende, terrible et plurimillénaire, considérez tous les tests comme étant faciles.

TRADITIONS :
Compagnon en Épée, Arcane Majeur VII et XIX
Maître en XIII, Ésotérisme et Plans subtils (Anti-Terre)

ARMES :
aucune

PROTECTION :
aucune

CAGLIOSTRO

Ka-Soleil : 15
Joueur, menteur et libertin.
Agilité : 16 / **Présence :** 17
Vigueur : 15 / **Puissance :** 14
Intellect : 16

COMPÉTENCES :
Administration (comptabilité)
Arme de poing (pistolet)
Baratin (embobiner)
Comédie
Dissimulation
Éloquence (traits d'esprit)
Endurance
Équitation
Esquive
Géographie (Europe, Arcadia)
Histoire
Jeux (échecs, cartes, cryptographie, roulette alchimique)
Linguistique (Français, Anglais, Allemand, Italien, Arabe, Turc, Suédois)
Littérature (cryptographie
Médecine (Remèdes)
Orientation (urbaine)
Poisons/Drogues
Psychologie (jeux)
Séduction (beau parleur)
Usages (Bonne Société, Services Secrets), Vigilance

TRADITIONS :
Compagnon en Arcanes Majeurs (II, VI, XX)
Arcane Mineur (Coupe)
Ésotérisme (Arcadia)
Œuvre au Blanc
Histoire Invisible (Nouveaux Mondes et Révélation)
Maître en Œuvre au Noir et Arcane Mineur (Denier)

SCIENCE OCCULTE :
Alchimie

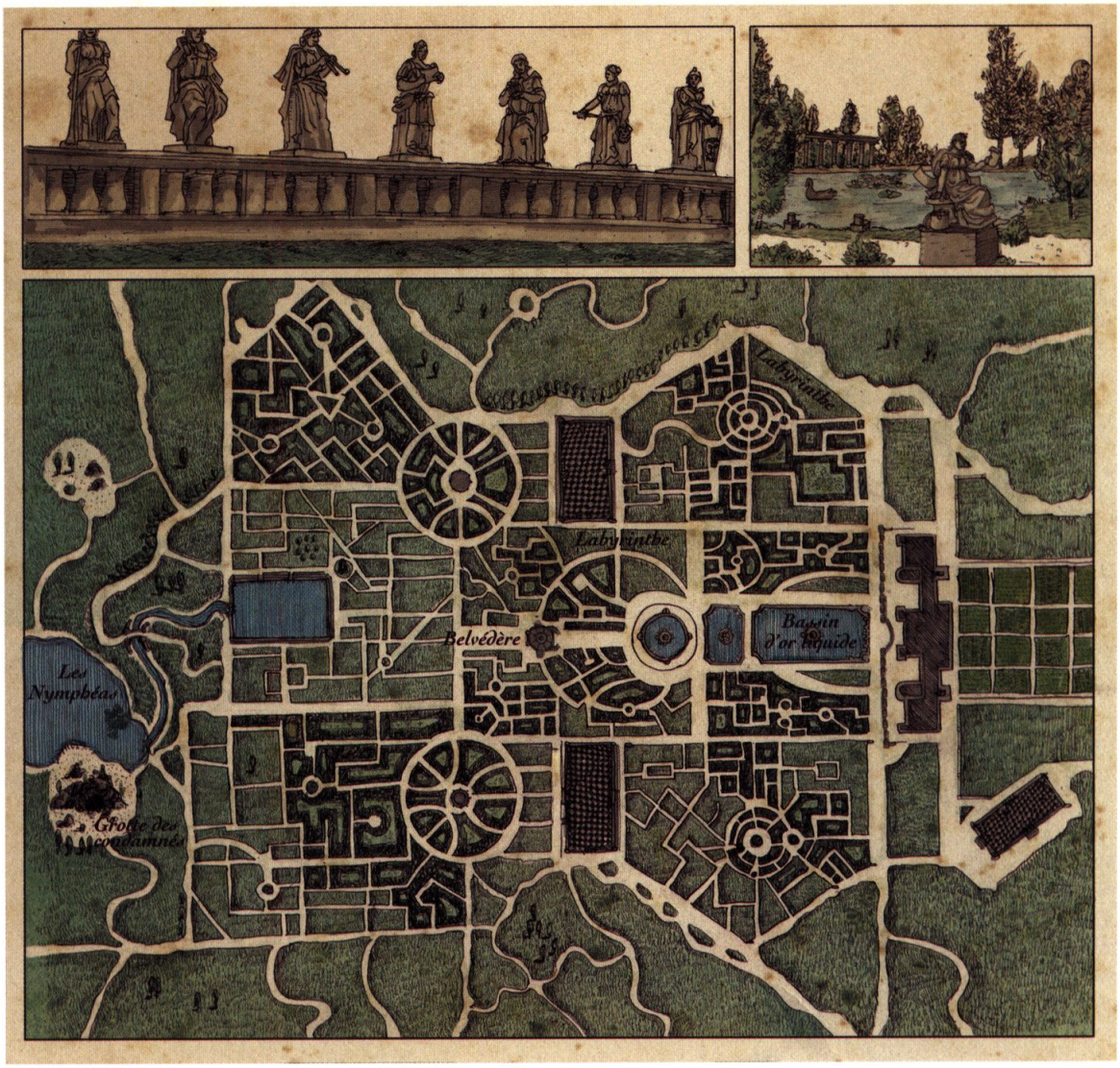
PROCESSUS :
Androgyne, Chrysopée et Alkaest.
Cagliostro possède un Homoncule de Terre (Ka : 13)

RITUELS :
Cagliostro a lié son Ka-Soleil à son jeu de roulette russe. Cela lui permet de sentir le sens du jeu et de bénéficier d'un Bonus de FR +1 au test Ka/ jeux lors de l'acte final.

ARMES :
un pistolet d'or (dégâts sérieux : 9).

PROTECTION : aucune

Les Jardins solaires



« ... 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 ce fantasme sans assises,
les tours ennuagées, les palais somptueux, les temples solennels
et ce grand globe même avec tous ceux qui l'habitent,
se dissoudront, s'évanouiront tel ce spectacle incorporel
sans laisser derrière eux ne fût-ce qu'un brouillard.

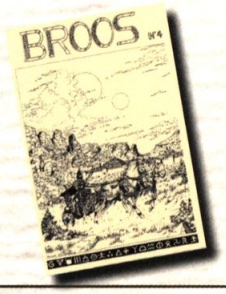
Nous sommes de la même étoffe que les songes
et notre vie infime est cernée de sommeil... »

– *La Tempête,*
William Shakespeare

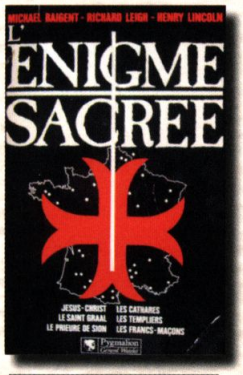
Livret anniversaire 20 ans Nephilim

Avant Nephilim...

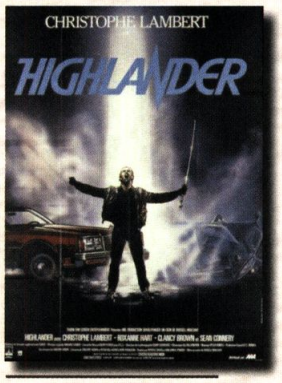
Encore étudiants, Fabrice Lamidey et Frédéric Weil, les créateurs de *Nephilim* parcoururent en stop et sac au dos, d'auberges de jeunesse en campings l'Irlande durant le mois de juillet 1989. C'est pendant ce périple mémorable qu'ils imaginèrent une partie de la toile de fond de *Nephilim*. Le pentacle élémentaire, le cycle des réincarnations, les stases comme l'ambiance mélancolique et magique doivent beaucoup à la verte Erin. Ils y croisèrent entre autres le chien jaune qui parle... Ils revinrent en France les crânes emplis de visions et d'idées, se mirent au travail et lurent, lurent, lurent...



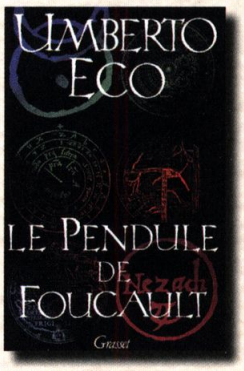
C'est en réalisant quatre numéros de *Broos*, le fanzine dédié à *RuneQuest* et à Glorantha que les créateurs de *Nephilim* attrapent le virus de l'édition. *Broos* sera aussi la matrice de beaucoup de pistes ludiques de *Nephilim* dont rien de moins que les règles de jeu et la quête élémentaire !



Un livre de dingues! Dans lequel trois journalistes anglais mènent une enquête à l'apparence des plus sérieuses sur la vie maritale et la descendance du Christ jusqu'au sénateur Poniatowsky ! L'Église complotant pour que cela ne sorte pas ! Ça ne vous rappelle rien ? Le *Da Vinci Code* bien sûr... Tout y est ou presque ! le jeu entre la réalité et la fiction, les complots des sociétés secrètes, les Templiers, les occultistes doux-dingues et les mythes fondateurs...

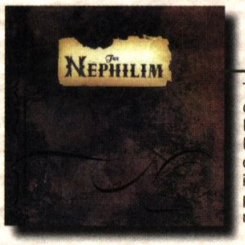


Comment ne pas évoquer les sources et les inspirations de *Nephilim* sans parler de *Highlander*. Et pourtant, juré, craché, le film n'a jamais été une référence directe dans le travail de fermentation de l'univers de *Nephilim*. Mais on ne peut pas nier son influence souterraine... Des êtres immortels maudits, les époques d'incarnation passées, des duels à l'épée dans les mégalopoles contemporaines, une quête...



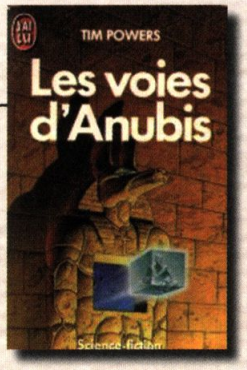
Le Livre, la bible de *Nephilim* ! Le Pendule de Foucault a été le véritable déclencheur de l'envie de proposer en jeu de rôle un univers occulte contemporain mettant en scène des msytères, des énigmes et de nombreuses références à l'histoire et aux thématiques de la Tradition. Par la suite, les auteurs de *Nephilim* plongèrent pendant plus de deux ans dans tout un tas d'ouvrages occultes et ésotériques, écumant une bonne partie des librairies spécialisées en la matière. Une partie importante de l'ambiance du jeu se forgea durant ces pérégrinations.

Le film de Wim Wenders a apporté une partie de son ambiance et de la personnalité de ses anges que les créateurs du jeu souhaitaient pour les personnages principaux du jeu de rôle. Les Nephilim devinrent des êtres magiques d'une sagesse immémorielle mais ayant connu la chute, dotés de pouvoirs surnaturels, à la recherche du sens caché du monde mais perdus au milieu d'un univers moderne inconnaissable et capables de tout perdre pour tenter l'expérience ultime : devenir humain. Les joueurs inventèrent des milliers de façons d'être un Nephilim.

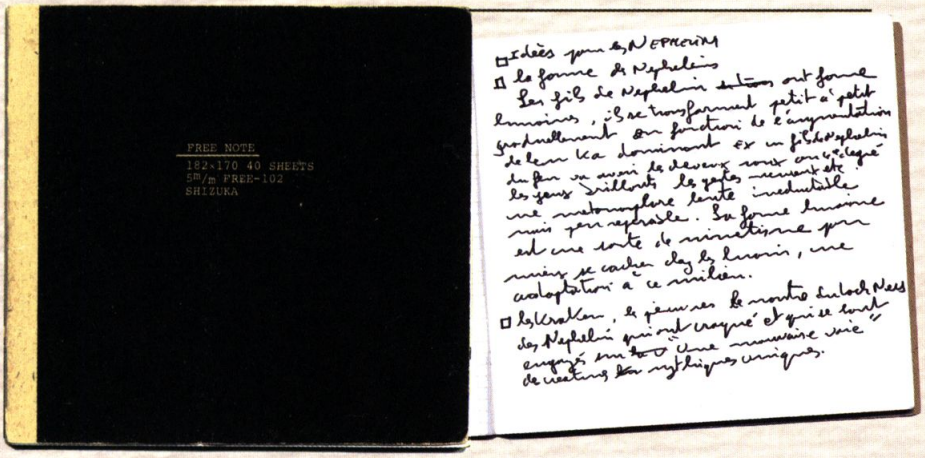


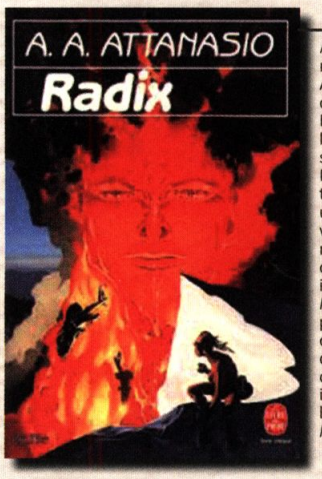
The Fields of Nephilim comme Cocteau Twins, Dead Can Dance ou The Pixies (entre autres) ont été les grands inspirateurs musicaux pour la création et la rédaction du jeu.

Ce fut dans *Les Voies d'Anubis* de Tim Powers que les auteurs de *Nephilim* lurent pour la première fois le mot Nephilim ainsi que la citation de la Bible qui se trouve sur la quatrième de couverture de la première édition : « En ces temps-là, quand les hommes se multipliaient après qu'Adam eut quitté le Paradis ; les Nephilim marchaient sur la terre » Genèse 6:4. Ne connaissant pas le vocable et possédant une culture biblique des plus minces, ils vérifièrent la présence de cette référence dans une bible récupérée dans une des nombreuses auberges de jeunesse fréquentées lors de leur voyage en Irlande. Cette recherche déclencha ce qui fera l'une des couleurs de *Nephilim* : le jeu entre le contenu du jeu et la réalité. Bientôt, les auteurs recevront de nombreux courriers des joueurs mettant en évidence les rapprochements possibles entre les scénarios Nephilim et leur ville ou leurs connaissances universitaires et livresques.



Le carnet de notes contenant les toutes premières idées issues des *brainstorms* inauguraux.





Au-delà d'être un livre magnifique, *Radix* d'A.A. Attanasio a été, – tout comme *Dune* de Franck Herbert d'ailleurs – l'une des sources secrètes de *Nephilim*. Par sa structure, les thématiques abordées, une partie de son vocabulaire (on y retrouve l'Iz, les Voor), ce roman épique et initiatique a influencé *Nephilim*. Cette présence sera plus forte dans la troisième édition du jeu. D'autres sources, cette fois-ci ludiques, irriguèrent aussi l'écriture comme *Ars Magica* ou bien *Jorune*.

VOTRE NEPHILIM

Nephilim est avant tout un univers partagé entre les créateurs du jeu, les auteurs, les collaborateurs, les artistes, les écrivains et surtout les joueurs ! Ce sont les joueurs qui ont peuplé et animé durant des milliers d'heures l'univers occulte contemporain de *Nephilim*. Ce livret retrace un historique parmi d'autres possibles de la gamme. Nous souhaitons y associer les joueurs. C'est pour cela que vous trouverez tout au long du livret ce cartouche vierge dans lequel, si vous le désirez, vous pourrez y inscrire les souvenirs les plus marquants de votre Nephilim !

● Nephilim, le jeu de rôle de l'occulte contemporain ● L'écran "Sablier" ● Tirage : 5000 exemplaires ●

1992

CHAPITRE TROIS
L'EXPÉRIENCE OCCULTE

La magie

La sorcellerie

La Kabbale

L'alchimie

Anecdotes

• Lors des premiers tests, les joueurs incarnaient des profanes qui découvraient peu à peu la réalité occulte des Nephilim comme les investigateurs les horreurs du mythe de Cthulhu. Mais rapidement l'ennui de la simulation de la vie quotidienne plomba le jeu. *Nephilim* ne prit sa véritable dimension que lorsque la perspective ludique fut renversée : il fut proposé aux testeurs d'être au cœur du monde occulte en prenant le rôle des Nephilim eux-mêmes.

• La maquette du livre de base fut réalisée par les créateurs du jeu sur des Macs antédiluviens en leasing avec le logiciel *Calamus* (appelé souvent calamité).

• Pour la sortie du jeu, l'écran était offert aux mille premiers acheteurs de *Nephilim*. Ce « pack promo » a été vendu en moins de deux semaines ! Philippe Chartier, à l'époque tout jeune chargé de la commercialisation du jeu, en fut ravi.

• La première critique, enthousiaste, du jeu fut écrite par Guillaume Le Pennec, à l'époque rédacteur en chef de *Tilt magazine*. Les créateurs du jeu le retrouveront lorsqu'ils s'attelleront à un tout autre projet, le jeu de rôle *Dark Earth* d'après l'univers post-apocalyptique que Guillaume avait créé pour un jeu vidéo.

• *Nephilim* sera élu meilleur jeu de rôle de l'année aux Trophées *Casus Belli* 1992.

• L'équipe originelle de Multisim, la maison d'édition montée pour publier le jeu se forma en grande partie à l'Œuf Cube, la boutique mythique de jeu de rôle de Paris. La plupart de ses membres en furent des vendeurs occasionnels comme permanents !

• La première démonstration publique du jeu de rôle se tint à une convention de jeu de rôle à Laon. Les créateurs n'avaient que les tirages d'épreuves à montrer ! Et le retour vers Paris se fit dans un brouillard si épais qu'il fut nécessaire de garer la voiture. Un coup des Templiers ou d'un effet-Dragon d'Air !

Le saviez-vous ?

- Nephilim ne prend pas d'accent ! Ce nom est bâti sur une racine de l'hébreu pouvant signifier « tomber » ou « chute » d'où les Déchus. Le suffixe «Im» indique le pluriel.
- Pourquoi le *Basic Role Playing Game* ? Parce qu'à la sortie du jeu, ces règles étaient connues et pratiquées et parce qu'inventer un système de jeu n'intéressait pas beaucoup les créateurs de *Nephilim* !
- La frise des pages de la première édition est un photo-montage d'après une prise de vue des grandes portes de Notre-Dame de Paris.
- Les illustrations de la première édition répondent à un ordre bien précis. La première partie du jeu « Éveil » n'est illustrée que par des dessins. Il s'agit de la partie la plus fictionnelle de l'univers du JDR. Les illustrations de la deuxième partie « Incarnation » sont des photos retouchées au crayon. C'est le moteur de jeu, la réalité prend plus corps. Enfin la troisième partie «Initiation» n'est illustrée que par des photographies. C'est la partie la plus proche de la réalité, celle consacrée à l'exposition du monde occulte.

1993

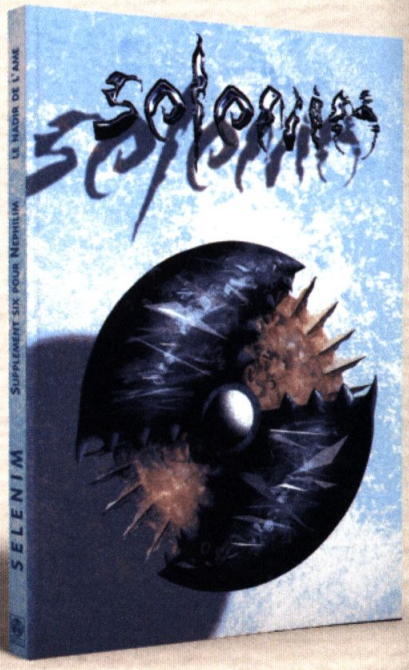
Anecdotes

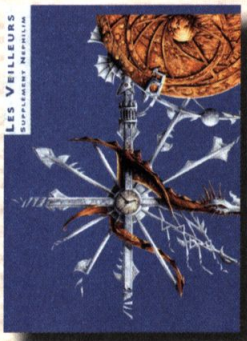
• C'est en 1993 que Sébastien Célerin, tout juste âgé de 18 ans joue pour la première fois à *Nephilim* durant le salon du jeu à la Porte de Versailles à Paris. Il deviendra quelques années plus tard un des principaux artisans du développement de la gamme !

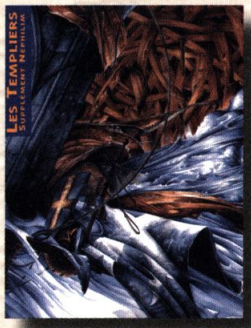
• Les locaux de Multisim, l'éditeur de *Nephilim* se trouvaient dans un local à une pièce sans chauffage et sans toilettes que la RIVP de l'époque avait bien voulu louer à un tarif prohibitif. Les auteurs et les maquettistes se souviennent encore de l'énorme poêle à gaz mal réglé les mettant au bord de l'asphyxie au monoxyde de carbone !

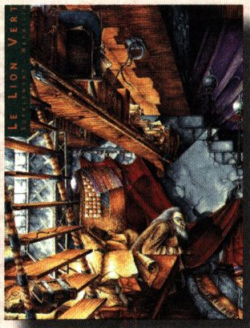
Grand témoin - Tristan Lhomme auteur de *Selenim* :

Vingt ans après... Purée, qu'est-ce que ça passe vite !
Vingt ans que j'ai acheté ce jeu d'un joli bleu au titre mystérieux, sur la foi d'une pub énigmatique dans *Casus Belli*. Vingt ans que j'ai eu l'un des plus beaux coups de foudre de ma vie de rôliste. Et donc, un peu moins de vingt ans que j'ai décroché mon téléphone pour proposer à Frédéric Weil de lui écrire des scénarios, parce que j'aime vraiment beaucoup ce que vous faites... Le résultat, comme on dit, est de l'histoire. Son versant visible s'appelle *Selenim*, quelques livrets des Arcanes, des bouts de textes dispersés dans d'autres suppléments... Beaucoup de choses sur le moment, assez peu quand on regarde dans le rétroviseur. Mais il faut aussi compter avec le versant occulte de cette histoire : les rencontres avec un tas de gens plus créatifs et doués les uns que les autres, les restaurants, les discussions sur les Nephilim et leurs cousins Selenim, les visites matinales ou tardives dans les divers locaux de Multisim (il y en a eu beaucoup, mais quand j'y pense, je revois toujours ceux d'au-dessus du Père-Lachaise, où j'ai écrit la fin de *Selenim* dans un état de panique à peu près complet). Au bout du compte, ces moments-là prennent plus de place dans la vie que les bouquins.
Alors, merci pour tout, les gars, et bonne continuation !









Grand témoin - Stéphane Adamiak, auteur du *Souffle du Dragon* et des *Arthuriades*, éditeur de la deuxième édition du jeu :

Quand j'ai découvert *Nephilim* à sa sortie, j'ai été frappé par le vent de fraîcheur qu'il apportait au jeu de rôles français. À côté des univers sombres en vogue alors, *Nephilim* était un mélange détonnant de tradition et de modernité qui faisait fuser l'inspiration.
C'est l'imagination en ébullition que je suis allé sur le stand MultiSim lors d'un salon à la Porte de Versailles. Derrière le livre-jeu, il y avait donc une équipe pleine d'idées, de passion et d'ambition. Cette première discussion en appela d'autres d'autant plus facilement que j'habitais non loin des premiers locaux de la fine équipe.
Au fil des visites, d'abord par des petits coups de main éditoriaux puis par des contributions de plus en plus répétées, une place me fut finalement réservée avec un challenge plutôt énorme : écrire la première campagne pour le jeu ! Je me souviens comme hier de ces journées et nuits passées à défricher puis à cravacher pour livrer dans les temps.
Je me souviens aussi de ce jour où je remis la disquette finale à Frédéric, genou à terre tel ces chevaliers dont l'ombre hantait les pages du *Souffle du Dragon*.
Ce n'était que le début d'une longue série de créations et de rencontres qui allaient enrichir la gamme et forger nos parcours professionnels.
Vingt ans après, certaines des idées brassées ensemble à l'époque continuent de nourrir ma réflexion aujourd'hui !
Il aura suffi de tourner les premières pages de ce livre bleu et or et de plonger dans cet univers fascinant...

Le saviez-vous ?

- Dès le premier supplément, il apparut sur la tranche un étrange sous-titre indiquant une possible classification. Ainsi *Les Veilleurs* furent sous-titrés « l'orient du corps », *Les Templiers* « le nadir du corps », etc. Pouvons-nous révéler aujourd'hui son sens? Et bien que de manière très approximative car il a été en partie oublié ! Cela devait servir à indiquer de façon symbolique aux joueurs la teneur du supplément, les localisations des scénarios, l'ambiance du tout. Mais cette classification fut abandonnée car trop complexe à manier et surtout au final fermée dans ses possibilités : six points cardinaux et trois natures.
- Les noms des neuf Nephilim formant les Poursuivants de l'Atalante fugitive sont les titres des morceaux de l'album *Treasure* des Cocteaux twins.
- Les Selenim ont été imaginés à l'origine comme une réinterprétation du mythe du vampire mais détaché de son addiction hématophile. Nous avions choisi alors d'explorer la voie du vampire psychique et plus précisément d'un être obligé de se nourrir des émotions des autres. Et non, nous n'avons pas pris modèle sur des personnes de notre entourage !
- La librairie de l'Incunable Souveraineté, décrite comme toile de fond dans le supplément *Le Lion Vert* et devenue l'un des lieux emblématiques de l'univers de *Nephilim*, fut inspirée par la petite boutique auxerroise d'antiquités et de vieux livres tenue par Raymond Weil, le grand-père de Frédéric.
- La pochette en carton qui contient les éléments de la campagne du *Souffle du Dragon* a été choisie car elle était censée évoquer l'élément Terre.
- Beaucoup des lieux évoqués dans la campagne du *Souffle du Dragon* ont été visités par l'auteur.

Anecdotes

• Lorsque Stéphane Adamiak apporta la dernière page du *Souffle du Dragon*, après des nuits blanches de rédaction, il donna la disquette un genou à terre, tel un chevalier de la Table ronde ayant trouvé le Graal !

• La pochette en carton « Raja » contenant les éléments de la campagne du *Souffle du Dragon* a été remplie à la main par l'équipe de MultiSim, certains s'écorchant les phalanges, marquant ainsi de leur sang cette campagne mythique de *Nephilim*.

• La couverture de *L'Atalante fugitive* fut rapidement baptisée « les trois pommes ». Bien qu'inaboutie, elle marque une étape majeure dans le travail graphique de Franck Achard : l'utilisation de photos et des logiciels de retouche dans la composition de ses images.

1995

● La Magie ● La Kabbale ● L'Alchimie ● Le Livre noir ● La Dame de onze heures ● Les archives du Duc de Saint-Amand ● Kabal, jeu de cartes à collectionner ● Daïmon, extension de Kabal ● Roman *la brûlure du Phénix* par Sébastien Penne, tome 1 du Cycle du Phénix, éditions Mnémos ● Roman *le Chant de la Terre* par David et Isabelle Collet, tome 1 du Chant de la Terre, éditions Mnémos ●

Grand témoin : Franck Achard graphiste et directeur artistique de *Nephilim*

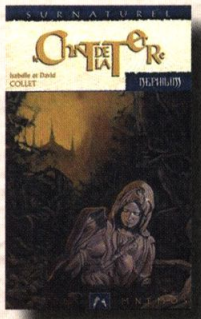
Je me souviens bien. Il est difficile de ne pas se souvenir de ses 20 ans. Un âge où la norme devrait être la découverte et l'expérimentation. Et Nephilim est arrivée à ce moment précis. Après de nombreuses années passées à jouer, il était temps de mettre les mains dans le moteur.

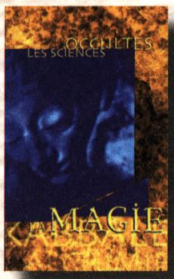
Faire des livres est une expérience gratifiante, créer des univers et les donner à jouer, c'est encore mieux. La plupart de ceux qui ont collaboré à l'aventure de *Nephilim*, à ce moment et les années qui ont suivi, y ont appris leur métier, ont expérimenté dans tout les sens – des revues, des livres de tous format, des boîtes... Alors forcément, rétrospectivement, on peut y voir de la naïveté, des imperfections, de l'orgueil. Mais finalement, sans tous ces défauts que je revendique, on ne pourrait pas ressortir une nouvelle version de ce jeu mythique 20 ans après, puisqu'il n'aurait jamais vu le jour.

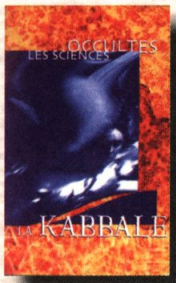
C'est une étrange sensation après tout ce temps de replonger les mains dans ce même moteur, et de s'apercevoir qu'elles n'ont jamais été bien propre depuis, que les taches laissées en 1992 se sont incrustées durablement, probablement pour quelques temps encore.

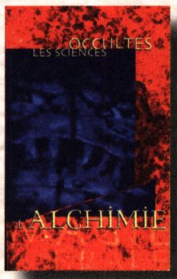
Le saviez-vous ?

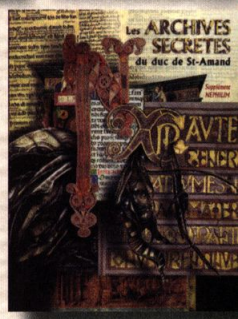
- L'univers de *Nephilim* donna naissance à plusieurs noms de sociétés liées d'une manière ou d'une autre à cette aventure éditoriale et ludique. Ainsi le nom des éditions Mnémos provient directement de l'effet Mnémos et Franck Achard, le directeur artistique de *Nephilim* créa et dirigea pendant plusieurs années une agence de communication graphique baptisée le Lion Vert.



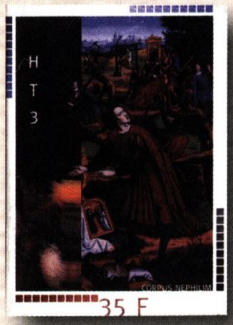








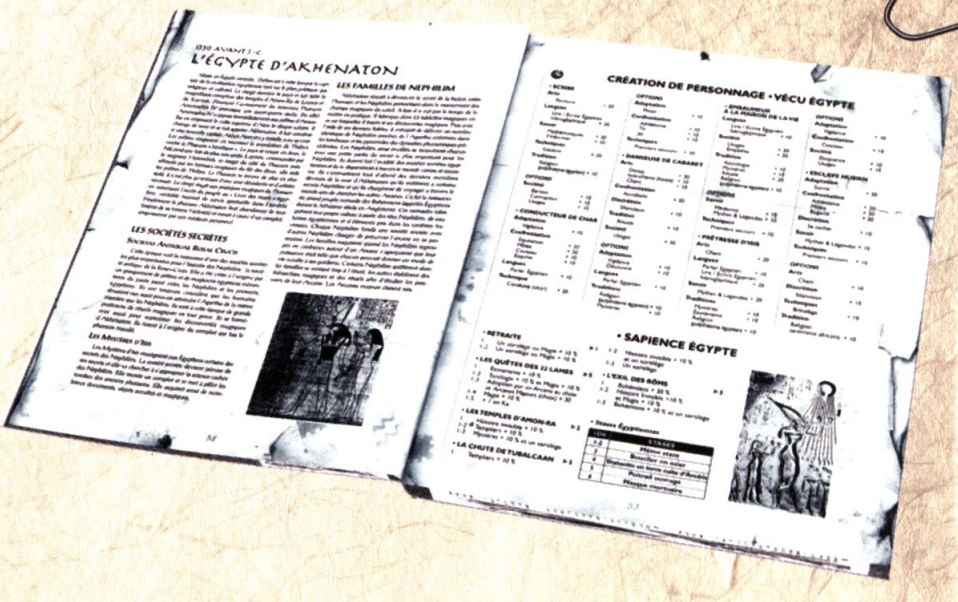
Kabal : le jeu de cartes à collectionner tiré de l'univers de *Nephilim* ! Il fut réalisé en deux mois, ce qui est un exploit et plus de dix dessinateurs furent invoqués pour réaliser l'ensemble des illustrations des cartes de *Kabal*. Ce JCC connut un succès d'estime et il fut suivi d'une extension développant les Mystes et les Selenim. Au total plus d'un million de cartes porteuses d'images liées à l'univers occulte contemporain fut imprimé.

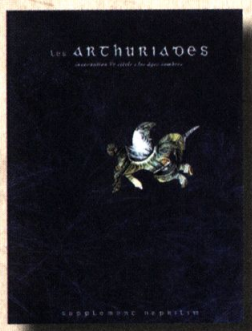


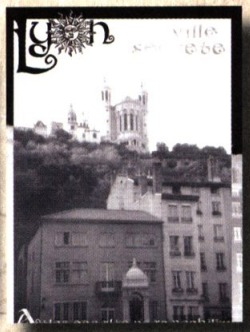
Hermès Trimegiste : ce prozine dédié à *Nephilim* connaît cinq numéros dans sa première incarnation. Publié par l'association Arcadium, il servit de creuset à plusieurs auteurs et graphistes qui participeront plus tard à la gamme *Nephilim* ainsi qu'aux expérimentations graphiques et typographiques de Franck Achard ! À noter que l'asso publia une éphémère lettre appelée Talaria...

1996

● Les Arthuriades ● Nephilim deuxième édition, tirage : 5000 exemplaires ● L'écran et Lyon ville occulte ● Les Arcanes Majeurs : 01 le Bateleur, 02 la Papesse ● Roman *le Pacte de pierre* par Sébastien Penne, tome 2 du Cycle du Phénix, éditions Mnémos ● Roman *Diapason d'orichalque* par David et Isabelle Collet, tome 2 du Chant de la Terre, éditions Mnémos ●





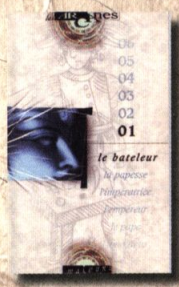


Le saviez-vous ?

- Les dossiers Nephilim ! La maquette des *Archives du duc de Saint-Amand*, réalisée comme un fac-similé des dites archives servit d'inspiration à la maquette de la deuxième édition du jeu. Celle-ci fut conçue comme si elle n'était qu'un assemblage de preuves et de témoignages sur les Nephilim. Les règles étant elles-mêmes placées en abîme car le Scribe, le narrateur Nephilim ayant assemblé l'ensemble de ces documents les présentait comme une étrange exposition de ses frères déchus faite par un jeu de rôle publié en 1992... D'ailleurs, la partie des règles fut maquettée en fac-similé de la première édition... Mise en abîme dans la mise en abîme... Borgès, quand tu nous tiens...

- Le supplément joint à l'écran de la deuxième édition, *Lyon, ville occulte* a préfiguré ce que Fabrice et Frédéric souhaitent développer comme atlas occulte pour *Nephilim*. Inspiré d'une structure souple à la *Griffin Mountain*, célèbre campagne dite « ouverte » pour le jeu de rôle *RuneQuest*, ce supplément présentait, après un historique, une série de lieux, de Pnj et d'intrigues. Au Mj et aux joueurs de faire vivre tout cela !

- Ce cadre de campagne servit de décors à plusieurs scénarios menées par Frédéric et jouées par une partie de l'équipe de MultiSim. Il y fut question pour la première fois des théories fantaisistes de l'Arcane XVII et de l'Iz...



Vote Nephilim

1997

● L'Apprenti ● L'Assemblée du Seuil ● Les Rose-Croix ● Les Arcanes Majeurs : 03 l'Impératrice, 04 L'Empereur, 05 Le Pape, 06 L'Amoureux, 07 Le Chariot, 08 La Justice, 09 l'Ermite, 10 LA Fortune, 11 La Force, 12 Le Pendu, 13 LA Mort, 14 La Tempérance ● Roman *Dans l'oeil de l'Aleph* par Sébastien Penne, tome 3 du Cycle du Phénix, éditions Mnémos ● Roman *La part du Diable* par David et Isabelle Collet, tome 3 du Chant de la Terre, éditions Mnémos ●

Grand témoin - David Goutx, auteur de *L'Assemblée du Seuil* et d'*Al Mugawir* :

Une foule s'amassait devant l'horloge astronomique de la cathédrale de Strasbourg, sans remarquer la jeune femme élégante et pensive qui faisait le tour du pilier des anges en guidant une petite fille par les épaules. Leur chevelure du même blond mordoré, leurs mains pareillement blanches et fines, trahissaient leur parenté. Seul le petit homme pétrifié sur son balcon face à l'étroit pilier semblait les fixer de son regard lithique.

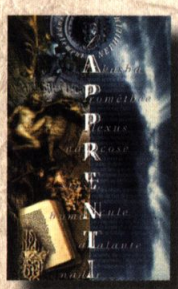
Les automates se mirent en mouvement à midi, le coq lança son chant métallique. Soudain, tout se figea. L'air crépita et rougeoya, dessinant une mandorle ardente. Un Phœnix surgit dans un fracas de tonnerre, décrivit dans l'air les arabesques d'un Stellaire puis se posa sur le bras tendu de la mère, qui dit à sa fille : « Voici Stephron, mon ami du fond des âges. Nos mémoires s'entrelacent depuis des éons, et nous cheminons côte à côte depuis vingt ans. »

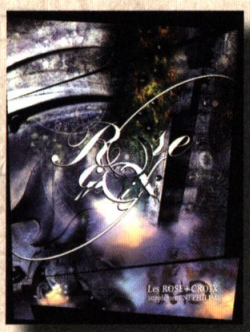
La jeune fille ramassa une plume ardente tombée au sol, et pensive, demanda : « vingt ans, déjà ? » Errazil-Jauna répondit avec un sourire : « vingt ans, seulement ».

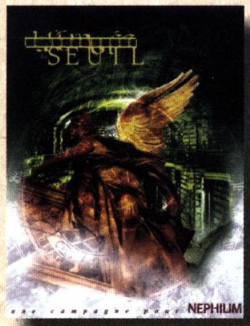
Elle ferma les yeux et plongea dans ses souvenirs. « Stephron a dompté le Dragon de Bretagne, atteint le Grand Secret et conquis la garde d'Excalibur, la Onzième Lame. Quant à nous, nous avons poursuivi Atalante dans les Jardins Invisibles des Géométries, éveillé le Ka-Soleil et fusionné dans l'Humanité ».

Tous trois demeurèrent silencieux, poursuivant longuement la conversation par vibrations du Ka. Enfin, la mère dit : « Adieu mon ami, l'assemblée du Seuil est dissoute dans l'Agartha et nous ne faisons qu'un dans la Résille ».

Le Phœnix s'envola, décritvit un large cercle, puis disparut dans la mandorle. Un rugissement léonin roula sous les voûtes, l'horloge s'ébroua et mère et fille quittèrent la cathédrale, laissant là l'homme de pierre, figé au balcon, attendant pour l'éternité que s'effondre le pilier des anges.

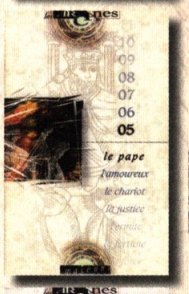






Le saviez-vous ?

- Le supplément *Les Rose+Croix* détaille entre autres la mystérieuse branche invisible et son étrange chef, l'Eth. Ses nervis, les Frères Sombres sont des êtres humains transmutés et qui survivent à travers les âges par le pouvoir maléfique d'un artéfact, la Ténèbreuse et un rituel sanglant appelé la Mémoire du Sang. Cette notion d'Eth, âme damnée de Ram le créateur des R+C censée le tuer lors de la Parousie vient du roman *Radix* d'Attanasio. Les générations des Sombres Frères correspondent à des thématiques de jeux de rôle ou de romans chers à Fabrice et Frédéric ! Ainsi « les Chevaliers d'obsidienne » qui sévirent durant le Moyen Âge est une évocation de *Hurlements / Chimères*. les Capes fuligineuses sont inspirées de la série du *Second soleil de Teur* de Gene Wolfe.



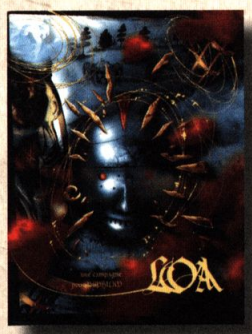
Vote Nephilim

● Loa ● Les Arcanes Majeurs : 15 Le Diable, 16 LA MAison-Dieu, 17 L'Étoile, 18 La Lune, 19 Le Soleil, 20 Le Jugement, 00 Le Mat, 21 Le Monde ●

1998

Grand témoin - Renaud Boclet, joueur de Nephilim :

Nephilim a toujours été pour moi un jeu impressionnant. Comme on frémirait avant de jouer d'une belle guitare ou de conduire une voiture de course ; j'ai, avant les sessions de *Nephilim*, une excitation toute particulière. J'ai envie d'être à la hauteur. J'ai envie d'être inventif, juste et de permettre à tous les participants de toucher du doigt le plein potentiel de *Nephilim*. J'ai probablement plus souvent échoué que réussi. Mais le fait d'essayer m'a rapproché de ce que je voudrais être. L'érudition des auteurs, le génie des artistes et le souffle merveilleux qui parcourt cette œuvre m'ont fait replonger dans l'histoire et étudier l'occulte d'un œil neuf. L'histoire est devenue personnelle, ses Figures se sont animées. Je me suis surpris à regarder un plan de métro parisien en rêvant des champs du Ka. Bien sûr, *Nephilim* est une œuvre de fiction. Après les parties, on met bas les masques, on redevient soi, le monde redevient prosaïque, et c'est tant mieux. Pour autant l'expérience laisse des traces positives : elle enrichit. En tant que joueur, je tiens pour impossible que l'un de nous témoigne pour les autres. Je ne connais pas tous vos noms, que j'aimerais pourtant citer tous ici car *Nephilim* est à nous ! Je n'ai joué qu'avec Silphi, le magicien K, Rob l'Eolim et quelques autres. Pourtant je sais qu'un jour vous avez imaginé un Akasha, peut-être derrière une porte cochère ? En bas d'un escalier ? Au fond du jardin ? Parce que *Nephilim* fait rêver éveillé ceux qui y ont joué... et qui y joueront encore !



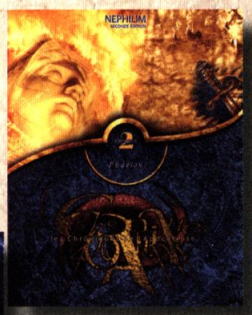
Le saviez-vous ?

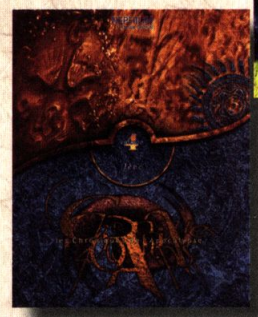
- Bien que déjà présente dans la première édition, Loa marque réellement la « mondialisation » du jeu plus que l'édition US de *Nephilim*. Des suppléments comme *Exils* ou bien sûr *Les Chroniques de l'Apocalypse*, la campagne en cinq volumes publiée en 1999 développent la toile des Nephilim sur l'ensemble du globe. Les enjeux occultes, les guerres ésotériques traversent les continents et les cultures pour se globaliser. Les arcanes majeurs et surtout mineurs œuvrent à leurs combines et leurs grands plans au niveau mondial. Ces acteurs occultes sont en concurrence avec les puissances profanes comme les banques, les *megacorps* industrielles et énergétiques, les grands groupes de médias, de communication ou de services, les stars, les États, les mouvements terroristes, etc.

Votre Nephilim

1999

● Le Compagnon ● Le Ka ● Les Piliers : Les Templiers, Les Selenim ● Testament ● Les Chroniques de l'Apocalypse : vol. I Irysos, vol II Phaéton, vol III 666, vol IV Ieve, vol. V Finis ●

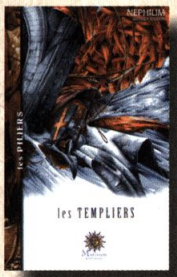


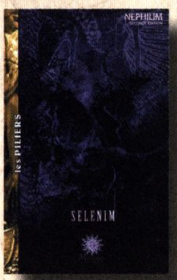


Grand témoin - Sébastien Célerin co-auteur des *Chroniques de l'Apocalypse*, directeur éditorial de la gamme *Nephilim* :

Je n'oublierai jamais le soir où j'ai lu *Nephilim*. Cette lecture me tint éveillé tard dans la nuit car elle s'acheva par la création de mon personnage. Aucun jeu de rôle n'avait suscité en moi une telle envie de jouer auparavant. 20 ans plus tard, mon groupe de joueurs a évidemment évolué. Nous avons essayé maintes règles, officielles ou non, mais il ne s'est pas passé une seule année sans que je n'aie joué à *Nephilim*. Et mon premier personnage, Hamlet, occupe aujourd'hui encore la première place dans ma pochette de personnages.

En 1998, j'ai eu la chance de rejoindre un groupe de passionnés que Multisim reçut fréquemment pour discuter de *Nephilim* et de son développement. Les auteurs présents nous écoutèrent parler de leur univers pendant des heures. Je crois qu'ils furent étonnés par les idées que leur création avait suscitées. Des questions quant aux intrigues esquissées auparavant nous brûlaient évidemment les lèvres. Nous guettions le bon moment pour les poser à tel ou tel. Mais bien des réponses n'existaient pas encore, ou pas de manière définitive, car tout jeu de rôle est une œuvre collective qui grandit un peu plus avec chaque partie, chaque lecture,





chaque conversation à son sujet. Le monde occulte contemporain n'attendait que de nouveaux talents pour s'enrichir davantage.

De *Testament* à cette édition, *Nephilim* a mis sur ma route plusieurs centaines de personnes. Ces rencontres sont inoubliables à bien des égards. J'ai encore des nouvelles de la plupart de tous ces créateurs (game designers, écrivains, illustrateurs, maquettistes...) Quand je perds l'un d'entre eux de vue, même pendant de trop longues années, et que nous nous retrouvons, il n'y a nul besoin de la vision-Ka pour comprendre qu'un lien existe entre nous. Car, depuis notre premier contact avec *Nephilim*, nous sommes frères des éthers.

Votre Nephilim

Grand témoin - François Décamp responsable de la boutique Descartes Bordeaux :

J'avais 27 ans, et mes dernières claques littéraires avaient pour noms *Câblé* de Walter Jon Williams, *Le Pendule de Foucault* d'Umberto Eco, et surtout deux bouquins de Tim Powers : *Les Voies d'Anubis* et *Sur des mers plus ignorées*.
J'avais 27 ans, et depuis 4 ans, je travaillais dans une des boutiques Descartes de Paris, j'avais une rubrique régulière dans *Casus Belli*, le JdR occupait mon travail et mes loisirs. J'étais fan de *L'Appel de Cthulhu*.
J'avais 27 ans, et j'avais lu dans le Casus Belli n°71 une toute petite brève :
« Multisim, cette nouvelle société française va éditer *Nephilim*, un jeu de rôle basé sur le *Basic Role Playing* de Chaosium. L'inspiration du jeu est l'occultisme, tel qu'on le découvre dans *Le Pendule de Foucault* et les romans de Tim Powers ».
J'avais 27 ans, et j'ai attendu patiemment la sortie de ce bouquin.

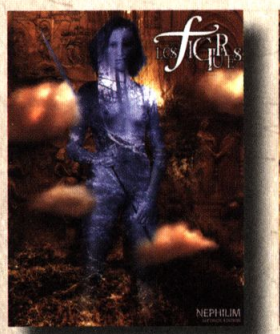
Et quelle claque ! Je me souviens de sa couverture géniale au look si original, je me souviens de son énorme succès commercial (l'écran était offert gratuitement avec les 1000 premiers exemplaires, et il n'y en a pas eu pour tout le monde !), je me souviens des dizaines d'idées de scénarios qui jaillissaient à la lecture des règles.
Je me souviens du duc de Saint Amand, je me souviens du *Souffle du Dragon*, cette campagne qui restera dans les mémoires de tous ceux qui ont eu la chance de la jouer, je me souviens des autres jeux de Multisim qui plus tard contribueraient à cette « french touch » épique, je me souviens de cet âge d'or de la création où les rôlistes n'étaient pas encore attirés par le chant des sirènes des jeux de cartes.

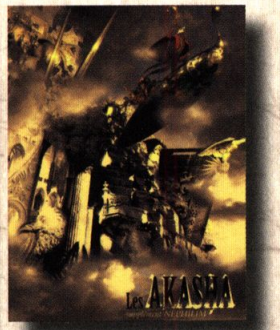
J'ai 47 ans, je travaille toujours dans un magasin de jeux, et je vois les rôlistes revenir, les nouveaux joueurs se mêlant aux anciens qui se réveillent.

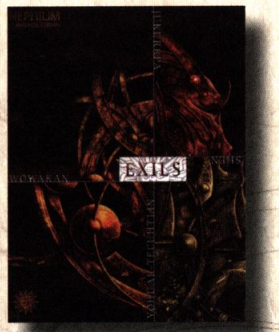
J'ai 47 ans, et je crois bien que je vais relire mes bons vieux Tim Powers...

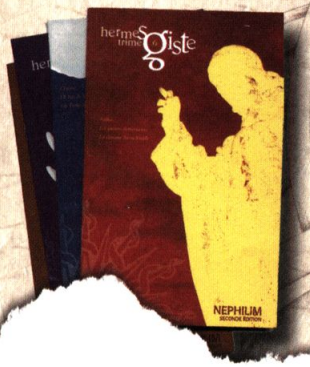
Merci à vous, Frédéric, Fabrice, Franck et tous les autres, sortez de vos stases, et longue vie à *Nephilim* !

Bordeaux, le 27 octobre 2012.









Deuxième incarnation de la revue *Hermès Trimégiste*, elle connaît quatre numéros (6 à 9). Là encore, la revue servira de laboratoire d'idées et plusieurs futurs collaborateurs de la gamme y feront leurs premières armes. Cette fois, la revue est publiée directement par les éditions Multisim.

● Nephilim Révélation, troisième édition, le livre des joueurs, tirage 5000 exemplaires, le livre du meneur du jeu, tirage 3000 exemplaires ● Écran du meneur de jeu ●

2001

La troisième édition de *Nephilim* fait suite directement à la campagne des *chroniques de l'Apocalypse*. C'est pourquoi elle a été sous-titrée « Révélation ». Le monde occulte Nephilim connaît de profonds bouleversements suite à la Révélation qui clôture la campagne publiée en 1999. De nouveaux acteurs font leur apparition, des camps basculent, échouent ou poursuivent leurs plans de domination ésotérique du monde. Ainsi, jusqu'àlors quelques lignes dans les éditions précédentes, les Ar-Kaïm prirent corps dans cette nouvelle édition. il fut donné la possibilité aux joueurs de choisir d'incarner un Nephilim mais aussi un Selenim ou un Ar-Kaïm ou aussi bien un personnage débutant comme expert.

L'édition a été voulue comme faisant le point « objectif » sur l'ensemble de l'univers des Nephilim maintenant exploré par les joueurs et les auteurs depuis presque dix ans. Cette volonté lui donna son aspect encyclopédique, dense et complexe à la fois. Le *Basic Role Playing Game*, le bon vieux système ludique de Chaosium, fut abandonné au profit d'un système plus développé utilisant des mots qualifiant les compétences et les caractéristiques et des puces de niveau. Une attention toute particulière fut donnée aux Sciences occultes. La Magie fut dotée pour la première fois de règles permettant la construction intuitive de sorts par un jeu de langage, un peu comme le système de magie d'*Ars Magica* et ceci à partir d'une table analogique. La Kabbale reçut enfin un véritable système de contrat reliant l'invocateur à ses créatures.

La volonté d'être exhaustif conduisit à deux ouvrages publiés en même temps, un livre dédié aux joueurs et un autre pour les MJ tant l'information à manier était volumineuse.

Le succès fut de nouveau au rendez-vous et à la fois les vieux routards de Nephilim comme de nouveaux joueurs se lancèrent de nouveau à la recherche de l'Agartha. Cette édition eut aussi ses détracteurs qui la considèrent comme trop objective et ayant abandonné l'aspect poétique, subtil et ésotérique des éditions précédentes et bien trop complexe à manier autant en termes de *background* que de règles.

Cette édition marqua aussi le passage définitif de *Nephilim* vers la Toile. Ainsi, un site web fut élaboré et bientôt les internautes purent s'abonner et télécharger une gazette numérique, *L'Immortel*. La conversion des stats ludiques des suppléments publiés antérieurement fut mise en téléchargement.

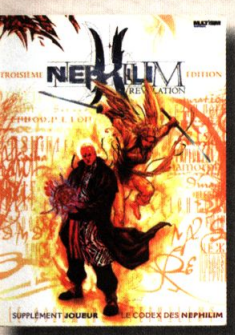
● le Codex des Nephilim ● Le Codex des Selenim ● Le Codex des Ar-Kaïm ● Les Bohémiens ● Les Arcanes Mineurs ● Al Mugawir ● Le syndrome Eurydice, Anonymous, Les Dracomaques, L'Effet Orphée, romans Nephilim de Fabien Clavel, aux éditions Mnémos ●

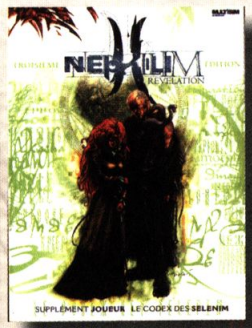
Le saviez-vous ?

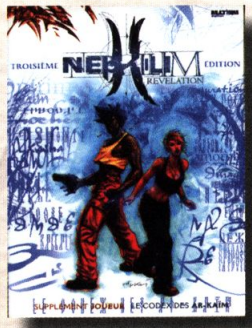
- les autres néphilim ! La littérature d'enquête occulte se développe abondamment à partir du succès planétaire du *Da Vinci Code* et toutes sortes de néphilim font leur apparition. La plupart d'entre eux inspirés par la Bible et par la mythologie judéo-chrétienne, la lutte supposée entre le Bien et le Mal, ces néphilim sont présentés comme des créatures ambivalentes, à la fois hantées par leur passé d'anges déchus et par une volonté de rédemption. Nous utilisons « néphilim » comme orthographe du vocable pour les différencier avec les Nephilim élémentaires du jeu de rôle. De nombreux sites se mettent à explorer la « réalité » des anges déchus, de mystérieux géants proto-humains, de leurs survivances jusqu'à nos jours mixant et remixant allégremment de nombreuses thématiques bibliques, religieuses, gnostiques ou teratologiques rapprochant même les néphilim du Yéti !
Effet du passage du nouveau millénaire, volonté d'exploiter en terme marketing l'énorme succès du *Da Vinci Code*, véritable recherche spirituelle, jeu littéraire, tout cela à la fois, cette mode des néphilim popularise les thématiques mais les brouille aussi beaucoup. La Papesse à la manœuvre ?

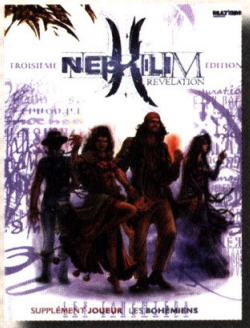
- Entre 2001 et 2003, *Nephilim* se prépare pour un développement transmédia. Plusieurs projets de jeux vidéo sont en pré-production dont un MMO et un jeu d'aventures 3D, un projet d'adaptation en BD est signé chez Delcourt et un scénario de film écrit par Denis Friedman est présenté à plusieurs studios américains. Fabien Clavel commence sa carrière littéraire en écrivant une tétralogie située dans l'univers de *Nephilim* et publiée par les éditions Mnémos. Fabrice et Frédéric travaillent sur un projet de série télé. Une bonne partie de ces projets seront arrêtés par la fermeture de Multisim en 2003.

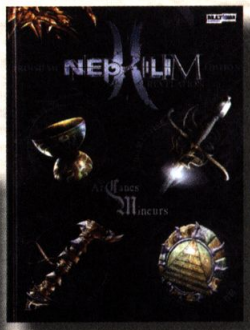
Les suppléments de la troisième édition sont conçus comme des boîtes à outils et non plus comme des ouvrages ayant pour objectif de développer le background Nephilim. Aussi bien les codex dédiés aux personnages que le supplément *Les Arcanes Mineurs* cherchent à apporter aux joueurs de Nephilim des briques ludiques et de background permettant de bâtir à volonté des personnages, des situations et des intrigues. Même *Al Mugawir* la nouvelle campagne de longue haleine forgée par David Goutx et qui n'ambitionne pas moins l'émergence d'une quatrième science occulte est conçue comme un terrain de jeu à la fois physique (ici la Méditerranée) et mystique.











2002

Anecdotes

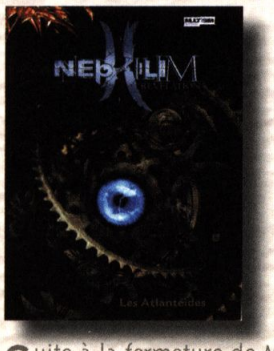
• Plusieurs suppléments sont en production ou en projet durant l'année 2002. Citons par exemple le projet d'une encyclopédie de toutes les Sciences occultes Nephilim regroupant en un volume toutes les pratiques, tous les sorts, invocations, formules, artefacts, enchantements, etc. liés aux Nephilim. Le livre devait être en couverture cartonnée et faire plus de mille pages ! Ou encore un projet d'un atlas mondial des lieux occultes.
D'autres projets sont en germination comme un Nephilim Moyen Âge imaginé comme un nouveau jeu de rôle consacré au Moyen Âge occulte, son nom de code est Nephilim Secret. On parle aussi d'un supplément consacré à la Renaissance et à l'ésotérisme néo-platonicien propre à cette époque tumultueuse et féconde ou bien d'un autre qui traiterait de l'ensemble des plans subtils, Akasha, anti-terres, royaumes de Kabbale, de magie, etc. Fabrice et Frédéric prennent des notes sur un Nephilim mythologique dont le nom de code est Nephilim Aïon. Des joueurs développent un Nephilim antédiluvien consacré aux Kaïm. Bref, la *materia Nephilima* semble inépuisable!

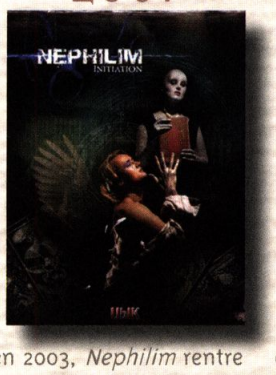
Grand témoin - Les Héritiers de Babel association loi 1901 dédiée à Nephilim :

Je reviens vers vous comme convenu pour faire mon rapport sur la société secrète, les Héritiers de Babel.
Tout d'abord, vos soupçons étaient bien fondés, Maître. Vous aviez vu en eux plus qu'une simple association d'amateurs de jeux de rôles. Je vous le confirme, les preuves que j'ai accumulées pendant ces dix ans d'infiltration révèlent un complot d'une ampleur incroyable.
Qui sont-ils ? Leurs publications tournées exclusivement vers l'étude des Déchus m'ont fait croire au départ qu'ils étaient un groupuscule proche d'un autre Arcane Mineur cherchant à attirer ces démons dans leur nasse. C'était une fausse piste. Je ne l'appris que bien tard, après avoir réussi à prendre une place au sein de leur « conseil d'administration ». Leurs métamorphoses apparentes ne me trompèrent pas longtemps, des Nephilim avaient fondé cette «association» et la dirigeaient depuis des années.
Par conséquent, j'ai considéré ce groupe comme une émanation de leur Arcane Majeur I, le Bateleur. Sortir des magazines sous le nom de « Vision Ka » ou « Palimpseste » ne pouvait être que l'œuvre de Déchus enclins à la révélation de leur existence au plus grand nombre. Heureusement, leur diffusion a été limitée, mais les rares exemplaires imprimés ont circulé longtemps sous le manteau – sans mauvais jeu de mots, Maître. J'ai appris grâce à eux l'histoire véritable de l'alchimie, l'existence des zoomorphes (des Nephilim s'incarnant dans des animaux ?!) ou encore que certaines cathédrales dédiées à la Vierge – que le Temple avait faites construire – étaient reliées en entre elles magiquement.
Mais malheureusement, je m'étais encore fourvoyé. Sur ces dix années passées avec eux, peu d'humains ont été initiés à leurs secrets, comme s'ils se désintéressaient de nous. Ils m'ont pourtant laissé progresser au sein de leur groupe. Ce n'était donc pas une Demeure philosophale du Bateleur.
Alors pourquoi vous faire un rapport aujourd'hui ? Même si je constate mon échec à percer le secret des Héritiers de Babel, un nouvel élément vient de changer la donne. Pendant presque cinq ans, cette société secrète est restée très discrète comme en sommeil. Mais depuis quelques mois, leur activité s'est intensifiée, les Héritiers sont très présents sur Internet, et se réunissent plus régulièrement. J'ai découvert que je n'avais pas été invité à toutes ces réunions. Que complotent-ils ? Sous le secret du silence, un membre m'a révélé que les dirigeants se considéraient comme les nouveaux Ouvreurs d'Arcadia. Cela a-t-il un sens pour vous ? Merci de vos éclaircissements. J'attends vos ordres.
Gloire au Temple.

Votre fidèle serviteur,
Eudes de Montmirail

2007



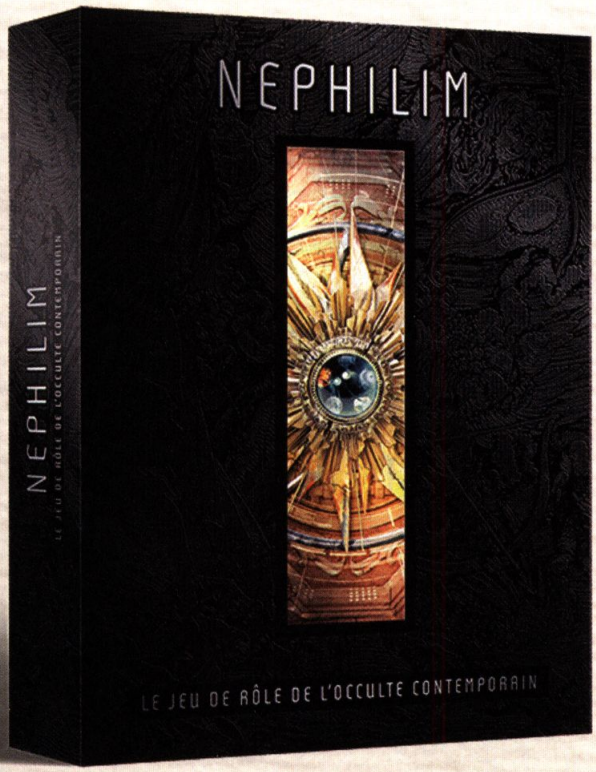


2011

Suite à la fermeture de Multisim en 2003, *Nephilim* rentre en stase pour une période indéterminée. Voilà maintenant le temps des épigones ! L'univers continue de se développer et de vivre, préservé, muté, archivé, dupliqué par les acteurs de la communauté ! Et ce travail incroyable est démultiplié par les outils du Net. Forums, sites web, listes d'envoi, groupes, wikipedia, sites de partage de fichiers, etc. se mettent en place et construisent une nouvelle vie à *Nephilim*. Voici le temps des assos, des bénévoles et des fanzines, des communautés en ligne. Des projets ambitieux sont lancés et menés à terme comme un index en ligne qui référence l'ensemble des suppléments *Nephilim*, la republication des scénarios des anciens fanzines et magazines spécialisés par les Héritiers de Babel ou bien le « hacking » de *Nephilim Révélation* par les Nouveaux Argyropes qui proposent sur la toile *Nephilim Rédemption*. D'autres ne verront pas le jour comme l'édition pro d'un *Nephilim* centré sur le Moyen Âge. Un jeu par forum, *Nephilim Online*, est en ligne, des soirées enquêtes et des GN sont régulièrement organisés jusqu'au très récent jeu de la Résille d'or qui germa sur les réseaux sociaux. Il est impossible de lister toutes ces initiatives mais elles contribuent à alimenter les champs magiques jusqu'à 2012, date de la résurgence de *Nephilim* !
En 2007, les Héritiers de Babel publient chez Ubik qui a racheté les stocks de Multisim, *Nephilim Initiation*, un ouvrage à destination des nouveaux joueurs de jeu de rôle pour les initier à *Nephilim* et à son univers occulte contemporain. Ce sera le dernier supplément officiel avant cinq ans.
Mais à partir de 2010, Fabrice Lamidey et Frédéric Weil sont régulièrement sollicités par des éditeurs de jeu de rôle ou bien des membres de la communauté Nephilim leur proposant de travailler à des projets d'une nouvelle édition...

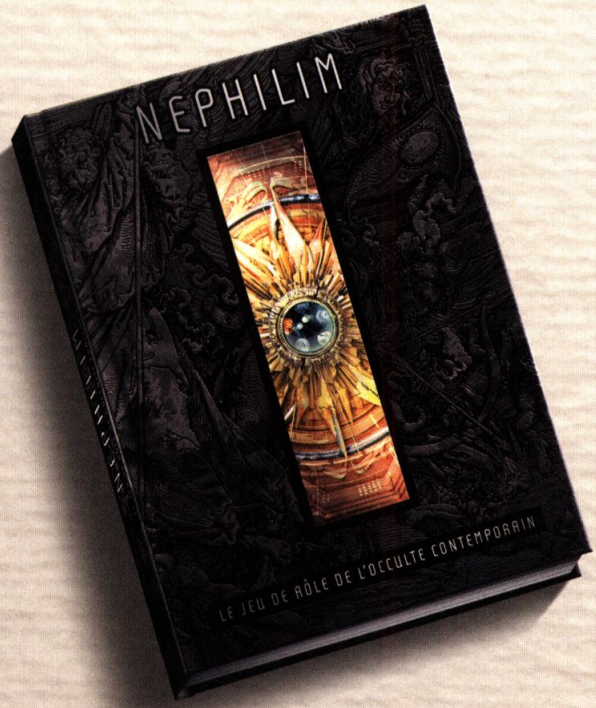
● Nephilim, édition standard ● Nephilim, édition collection ● Le kit de démarrage ● Le kit du meneur ● Nephilim, les déchus et Nephilim l'Éveil, intégrale en deux tomes des romans de Fabien Clavel, éditions Mnémos

2012 : Nephilim édition anniversaire



Extrait inédit des *Vélins Carminae* N° Kappa XII Beth

« Les portes des temps troublés de la Révélation sont refermées : " Allez dire au roi que le bel édifice est à terre, Apollon n'a plus de cabane ni de laurier prophétique, la source est tarie et l'eau qui parlait s'est tue. " Nos frères accomplirent des actes qui dépassèrent en sapience et en héroïsme les premières quêtes durant les Guerres élémentaires. Le Souffle du Dragon fut réenchanté, l'Atalante Fugitive poursuivie, l'Assemblée du Seuil réunie, le Lion Vert transmuté, les Akasha parcourus, les Exils vécus, l'Iz découvert, la Révélation proclamée, les Al Mugawir combattirent de nouveau...
Désormais, cette époque du monde occulte s'inscrit peu à peu dans l'Ouroboros infini des incarnations à l'identique des Guerres élémentaires ou de l'âge de l'Hermétisme. Elle est devenue un anaphé. Fut-elle un apogée ou un nadir pour les Nephilim, il est encore trop tôt pour statuer. De nombreux frères s'éveillèrent lors de ces temps et connurent de nouveau les affres comme les joies de l'incarnation. Nos ennemis furent bien près de gagner, encore une fois. Mais c'était sans compter sur la soif infinie de sapience de certains d'entre nous.
De nouveaux chemins s'ouvrent, d'autres disparaissent ou se voilent encore. Ainsi plusieurs Déchus révèlent aux acteurs du monde occulte l'émergence de la cité d'entre les cités, la Cité occulte, la mystérieuse Arcadia. D'autres se lancent dans la quête la plus incroyable depuis celle entreprise par Akhénaton pour forger les 22 Lames : trouver et soigner l'Âme du monde... Une nouvelle période de l'histoire occulte débute... Certains l'appelle déjà le Temps d'Arcadia...



Extrait inédit des *Vélins Carminae* N° Rho XII Tsadé

« ... Que deviennent les enfants rebelles des champs magiques, les Ar-Kaïm ? Pourquoi ceux-ci décidèrent d'un commun accord de se dissimuler dans le monde, devant le voile occulte, en se confondant parmi les profanes ? Est-ce du au fait que certains d'entre eux profitèrent de leurs étonnants talents magiques pour s'emparer de places de pouvoir parmi les sociétés humaines ? Ou bien parce qu'ils ont constitué des proies et des cibles trop faciles pour beaucoup des acteurs du monde occulte ? Leur double nature, humaine comme enfant des champs magiques les aurait fait trop facilement basculer d'un coté comme de l'autre dans les guerres occultes.

Pourquoi se sont-ils scindé tragiquement en deux groupes, presque en deux nations antagonistes ? Une première nation aurait entamé une migration vers les terres maudites du continent américain à la recherche d'un mystérieux gourou wowakan.
L'autre partie du peuple désormais fracturé des Ar-Kaïm aurait commencé un voyage vers l'Orient, aidée en cela par des bohémiens. Elle se serait mis à la recherche du légendaire sanctuaire de paix de Mohenjo-Daro originellement bâti et détruit par le Lion Vert, dans l'idée de le reconstruire et d'en faire le havre de concorde du troisième millénaire... »

Extrait inédit des *Vélins Carminae* N° Epsilon XII Tav

«...Frères sombres et l'Eth joueront un rôle majeur dans les années à venir...»

Honneur et merci à toute la communauté Nephilim

Vingt ans après pour reprendre le titre d'Alexandre Dumas... Vingt ans après et le cœur ésotérique de *Nephilim* vibre toujours aussi fort malgré une stase de plusieurs années. Nous avons pu le constater en lançant le projet un peu fou d'une nouvelle édition anniversaire de *Nephilim*. Tout de suite, l'enthousiasme a été au rendez-vous chez les « anciens » comme les nouveaux participants, les idées et les visions ont fusé et cela a été un bonheur de voir l'alchimie reprendre comme au premier jour ! Tout simplement, cette énergie n'a pu être possible que parce qu'il existe une communauté Nephilim extraordinaire. Grâce à elle, ce jeu de rôle est devenu un classique, une référence ludique. Nous n'en tirons aucune gloriole, nous sommes juste fiers que cette communauté ait bien voulu partager l'univers des Nephilim tels que nous l'avions créé. Honneur donc à la communauté Nephilim.

Dresser la liste de tous les contributeurs ayant participé de près comme de loin, hier comme aujourd'hui à *Nephilim* depuis sa création à sa nouvelle édition s'est révélé plus compliqué que ce que nous pensions. Nous espérons n'avoir oublié personne et avoir orthographié correctement tous les noms. Nous nous excusons d'avance en cas d'erreur. Voici donc la communauté des créateurs-trices, auteurs-res, rédacteurs-trices, artistes, illustrateurs-trices, photographes, cartographes, maquettistes, collaborateurs-trices, correcteurs-trices, éditeurs-trices, amateurs-trices, testeurs-ses, joueurs-ses, meneurs-ses, démonstrateurs-trices, associatifs, clubistes qui, année après année, ont participé à la quête agarthienne des Nephilim et bâti ensemble l'univers occulte contemporain Nephilim.

Patrick Abitbol • Soren Absalon • Franck Achard • Nathalie Achard • Nathalie Adamiak • Stéphane Adamiak • Claude Amardeil • Patrick Appéré • Pascal Arboi • Nicolas Archieri • Laurent Astier • Benoit Attinost • Lionel Barras • Roland Barthélémy • Bruno Beauchamp • Renaud Bec • Beet • Jean-François Beney • David Benoit • Jean Bey • Frédéric Blayo • Julien Blondel • Renaud Boclet • Bohusch • Fabrice Borio • Gaëtan Bothorel • Éric Bourgier • Armelle Boutillier • Perceval Bret • Alexis Briclot • Alain Brion • Philippe Brionès • Thomas Brisset • Camille Brouzes • Alexandre Buchel • Lola Busuttil • Camille Caffin • David Calvo • Benjamin Carré • Michael Carré • Élise Cartereau • Florent Cautela • Sébastien Célerin • Olivier Chapron • Philippe Chartier • Célia Chazel • David Chemouil • Fabien Clavel • Fabrice Colin • David Collet • Isabelle Collet • Boris Courdesse • Cécile Couve • Julia Couzinet • Arnaud Cuidet • Sébastien Dabadie • Bruno Da Lomba • Nicolas Damour • Cyrille Daujean • André Deho-Nèves • Julien Delval • Jouve Déméril • Fabien Deneuville • Romain Deschamps-Vaidis • Lydie Deverre • Damien Desnous • Jean-Christophe Dubacq • Olivier Dubranle • Patrick Durand-Peyrolles • Christian Fish • Didier Florentz • flu • Guillaume Fournier • Denis Friedman • Nicolas Fructus • Mathieu Gaborit • Ivo Garcia • Gauthier Garin • Gilles Garnier • Philippe Gaulier • Jean-Marc Gellée • Jean-Jacques Gilioli • David Girard • David Goutx • Didier Graffet • Mélanie Gras • Benjamin Gruet • Denis Hanosset • Jean-Christophe Hazel • Nicolas Heitz • Hélène Henry • Charles-Éric Hild • Kenneth Hite • Alexandre Hossard • Vincent Houseaux • David Humeau • Benoit Huot • Nicolas Hutter • Régis Jaulin • Sir Hill Johnback • Sébastien Joncoux • Isabelle Jovanovic • Sacha Jovanovic • Ranch Kafard • Vincent Kaufmann • Nicolas Kéramidas • Julien Kostreche • Kislass de Kranvyl • Jean-Paul Krassinsky • Grégoire Laakman • Fabrice Lamidey • Samuel Le Bihan • Patrick Leclerc • Olivier Legrand • Guillaume Le Pennec • Renaud Leplaideur • Jean-Rémy Lerin • Tristan Lhomme • Sébastien Lhotel • Jean-Baptiste Lullien • Florence Magnin • Patrick Mallet • Olivier Malric • Caroline Marchal • Stéphane Marsan • Lionel Marty • Florent Maudoux • Fabrice Merlin • Emmanuel Michalak • Alexandre Mirzabekiantz • Émilie Monchovet • Pascale Mondy • Pascal Montagna • Stéphane Nicoulaud • Jean-Marie Noël • Miss Pac-Man • Éric Paris • Nicolas Patte • Jennyfer Pautrat • Fabrice Peltier • Cécile Périer • Isabelle Périer • Sébastien Pennes • Agnès Pernelle • Audrey Petit • Franck Plasse • Guënic Prado • Elsa Quilin • Bojidarka Raad • Luc Ragaud • Frédéric Ralière • Bernard Randhaxe • Stéphane Rieder • Philippe Robin • Damien Rocroy • Yoann Roger • Pierre Rosenthal • Emmanuelle Roux • Antonin de Saint-Amand • Stéphane Saintrais • Vladimir Sdric • Shadowfax • Sam Shirley • John Snead • Xavier Spinat • Greg Stafford • Jean-Luc Taton • Nicolas Tauzin • Martin Terrier • Nolwenn Tréhondart • Mathias Twardowski • Marc Védrines • Mathieu Venant • Julien Viale • Olivier Vignes • Mark Vigouroux • Charlotte Volper • Frédéric Weil • Jean-Jacques Weil • Nathalie Weil • Virginie Weil • Érik Wietzel • Yayashin •
&
• Le club des Géants de Pierre • Arcadium • les Argyropes • Les Héritiers de Babel & tous les clubs, associations, écoles, universités & boutiques qui ont organisé et organisent des démos, des tournois de jeu de rôle *Nephilim*, des grandeurs natures, des soirées-enquêtes, des murder parties, des jeux en réalité alternative, des dédicaces ; publièrent des fanzines et des prozines, des suppléments amateur et des encyclopédies en ligne • tous les animateurs, modérateurs, participants de réseaux sociaux, sites Internet, forums, listes d'envoi dédiés à *Nephilim* • tous les animateurs & auteurs de fanzines dédiés à *Nephilim* • toutes les boutiques spécialisées
&
à tous les joueurs français & du monde entier de *Nephilim*,

c'est grâce à votre imagination, vos heures de jeux, de discussions, d'échanges, de créations que les Nephilim ont pu s'incarner et poursuivre leurs quêtes agarthiennes ! Inventer puis écrire et publier *Nephilim* a été une immense joie. Le voir grandir, ramifier et devenir une Matière, un peu comme la Matière de Bretagne, toutes proportions gardées bien sûr, a été un régal et une récompense car, pour nous, un jeu de rôle n'est jamais achevé quel que soit son aboutissement formel, ludique & thématique. Il est plutôt une œuvre ouverte, une plateforme où se branche la communauté qui devient alors co-créatrice à part entière & termine l'œuvre lors de chaque partie organisée, chaque morceau d'univers scénarisé, exploré, raconté, joué, retranscrit par tel ou tel média. D'un arbre, une forêt peut naître...

Nous adressons un immense merci à toute la communauté, aux jardiniers et aux forestiers du monde occulte contemporain et tout notre respect et notre gratitude pour avoir continué, prolongé et dépassé ce que nous avions rêvé, il y a de cela plus de vingt ans lors d'un tour d'Irlande à pied et en stop !

« Et in Arcadia ego »

Fabrice Lamidey et Frédéric Weil, Montréal, Canada & Saint-Laurent d'Oingt, France, 2012

Et in Arcadia Ego

NEPHILIM

Et in Arcadia Ego

TABLE DES EFFETS DES SORTILÈGES

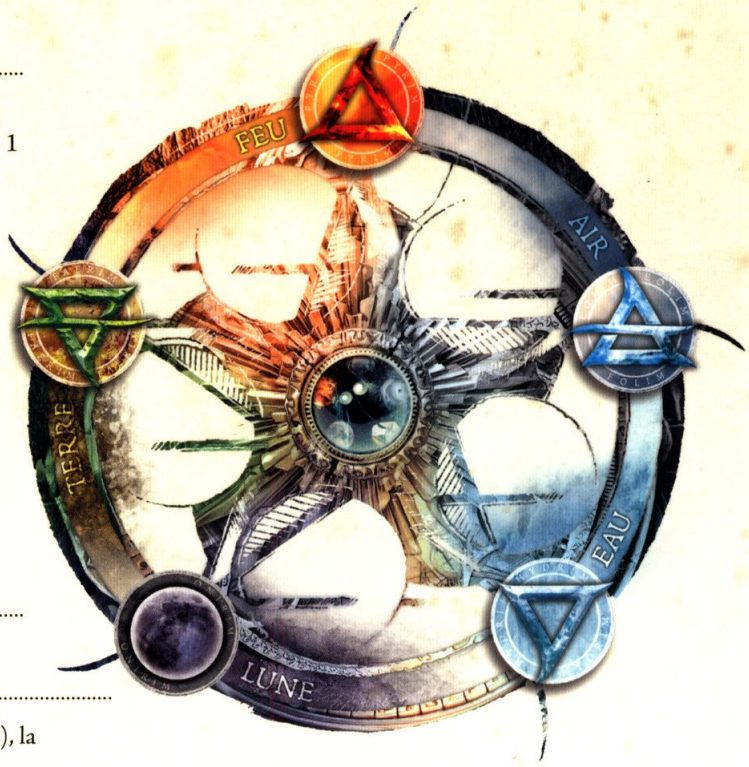
CERCLE	PREMIER	DEUXIÈME	TROISIÈME		
Portée	Ka mètres	2 x Ka mètres	3 x Ka mètres	10 x Ka mètres	Ka kilomètres
Durée	Ka minutes	Ka heures	Ka jours	Ka mois	Ka années
Nombre de cibles	1	2	5	Ka personnes	une communauté

ÉPHÉMÉRIDES

- **Grande Conjonction :** jour favorable, mois favorable : FR + 2
- **Petite Conjonction :** jour favorable, mois neutre ou défavorable : FR + 1
- **Jour neutre :** pas de modificateur
- **Conjonction opposée :** jour défavorable ou d'Orichalque, mois favorable ou neutre : FR -1
- **Grande Conjonction opposée :** jour défavorable ou d'Orichalque, mois défavorable ou d'Orichalque : FR -2

Lorsque le Soleil domine les champs magiques (les dimanches et les jours du mois du Lion), l'élément influençant l'éphéméride est déterminé aléatoirement en lançant un d10.
Les sorts de cet élément bénéficient d'un FR + 1 ou + 2 (les dimanches du mois du Lion).
Les sorts des Éléments opposés ont quant à eux un FR -1 ou -2.

- 1-2 : Eau
- 3-4 : Feu
- 5-6 : Terre
- 7-8 : Air
- 9-0 : Lune



VOIES DE MAGIE ET DOMAINES ASSOCIÉS

- Les domaines associés à la Voie du Dédale de l'Âme sont le miroir (Lune), la plénitude (Terre) et l'équilibre (Eau).
- Les domaines associés à la Voie naturelle des Sentiers sinueux sont l'ordre (Terre), le renouveau (Feu) et le mystère (Lune).
- Les domaines associés à la Voie tortueuse du Labyrinthe schématique sont la spiritualité (Air), l'artisanat (Feu) et le kaléidoscope (Eau).
- Les domaines associés à la Voie axiale des Principes égarants sont le conflit (Feu), la solidité (Terre) et l'illumination (Air).
- Les domaines associés à la Voie primitive de la Spirale d'élévation sont l'inconstance (Eau), la subjectivité (Lune) et la liberté (Air).

Les domaines associés à la Voie de magie suivie par un PJ doivent être soulignés sur sa feuille de Magie.

INITIÉS

Les Nephilim nomment ainsi les humains qui en savent autant qu'eux, ou presque. Les plus érudits et les plus entraînés de ces humains ont développé leur Ka-Soleil et sont familiers des Sciences occultes. C'est pourquoi certains imposent un FR -1 à tout sort qui les prendrait directement pour cible.

VISION-KA

« Entrer ou passer en vision-Ka » demande un test normal de Ka dominant. Ce n'est pas une action. Aucune compétence ou aptitude ne peut lui apporter de bonus au FR.

LES GRANDS RITUELS

- **Rituel de la Stase :** chaque « charge » puiser dans la Stase augmente le FR d'un sort de 1. Ce rituel prend une action avant le lancement du sort et nécessite que le Nephilim touche sa Stase.
- **Rituel du sacrifice :** le Nephilim doit verser au sol une goutte du sang de son simulacre et sacrifier un point de son Ka dominant. C'est une action qui génère un point de Narcose. Le temps de lancement du sort est inchangé. **Ce rituel est interdit aux Onirim.**

TABLEAU DES KA-ÉLÉMENTS

KA DOMINANT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Neutre favorable	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	18	19	20
Neutre défavorable	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12	13	13	14	14	15
Opposé mineur	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10	10
Opposé majeur	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5

LIGNE DE VIE

Ligne de vie (00)																				
99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77	76	75

TABLE DE PYTHAGORE

		VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CONSIDÉRÉE																								
ACTION	FR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	0	Échec automatique																								
Difficile	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Normale	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
Facile	3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75
	4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100
	5	Réussite automatique																								

RÉSOUDRE UNE ACTION

1. Choisir une caractéristique.
2. Déterminer une difficulté et en déduire son FR, puis modifier ce dernier en fonction des critères suivants :

SITUATION	FR
Compétence jugée adéquate	+ 1
Compétence adéquate influencée par le Ka dominant*, pour un Nephilim	+ 1
Aptitude jugée adéquate	+ 1
Pour chaque groupe de deux personnages qui aident un joueur actif	+ 1

3. Consulter la Table de Pythagore ou multiplier la caractéristique par le FR modifié pour obtenir le seuil de réussite de l'action.
4. Le joueur lance un dé de pourcentage et doit obtenir un résultat inférieur à ce seuil.

* : voir les Codex des Éléments.

OMBRE (SHOUÏT)

En vision-Ka, un observateur voit un Pentacle en Ombre flotter autour du simulacre qui l'accueillait auparavant. En Ombre, ou Shouït, un Nephilim ne peut rien faire. (Le joueur assiste à la partie sans avoir le droit de discuter avec les autres joueurs.) Le simulacre récupère ses moyens et ses connaissances. Son plus récent souvenir est la dernière Ombre qu'il a connue ou l'instant qui a précédé l'incarnation si c'est la première fois que ce phénomène magique a lieu. La durée d'une Ombre est égale au Ka-Soleil du simulacre, et le jour où elle commence indique l'unité de temps. Si elle doit durer plusieurs jours, elle n'est pas recalculée quotidiennement.

- **Jour favorable :** Tour
- **Jour neutre :** Minute
- **Jour défavorable :** Heure
- **Samedi :** Jour
- **Dimanche :** Mois

RICHESSE

3 : chômeur, squatter. Manger est un problème. Quelques euros dans un objet fétiche quelque part.

8 : salarié, travailleur irrégulier, sans grandes ressources. Trois cents euros de trésorerie sur son compte bancaire à tout moment.

13 : personne disposant d'une situation financière stable, petite bourgeoisie. Au moins dix mille euros d'épargne.

18 : cadre supérieur bien payé, avec un patrimoine respectable. Plus de cent mille euros en produits financiers.

23 : nabab, ne devrait pas rencontrer de problèmes d'argent. Des millions d'euros dans un portefeuille diversifié.

TABLE DES ARMURES

PROTECTION	PUISSANCE MINIMUM	PROTECTION	VIGUEUR MINIMUM	MAINS
Abri				
en pierre (murs...)	–	5	–	–
en bois (porte...)	–	3	–	–
en verre	–	1	–	–
Armure portée				
Armure de cuir	–	4	10	–
Armure de maille	–	6	15	–
Armure en métal	–	9	18	–
Kevlar	–	7	13	–
Protection transportée				
Bouclier, rondache	10	2	–	1
Écu, pavois	16	4	–	1
Bouclier anti-émeute	13	3	–	1

PROCHES

3 : asocial ! Il ne connaît personne et s'en délecte.

8 : la télévision est une vie sociale suffisante, mais il faut bien acheter le programme et gagner l'argent nécessaire à la maintenir allumée.

13 : un travail, une dizaine d'amis, quelques vieilles connaissances…

18 : un sacré fêtard, un chef d'entreprise. Un certain nombre de personnes comptent sur lui et il commence à avoir de réelles difficultés pour s'éloigner ou se ménager du temps libre.

23 : une liste d'amis interminable, une famille nombreuse et très proche, un travail franchement prenant…

SOINS

- Soigner un dégât léger nécessite 5 minutes de repos.
- Soigner un dégât sérieux nécessite 12 heures de repos.
- Un personnage Gravement Blessé n'a qu'une action par tour (au lieu de deux).
- Un échec au test normal de Vigueur / Endurance d'un personnage inconscient suite à des dégâts sérieux entraîne sa mort.

TABLEAU DES ARMES

ARMES	DÉGÂTS	SÉRIEUX	PUISSANCE MINIMUM	PORTÉE COURTE (M)	PORTÉE LONGUE (M)	MUNITIONS	MAINS
Armes naturelles							
Mains nues	3	non	–	–	–	–	1
Armes contendantes							
Batte de base ball	10	non	13	–	–	–	1 ou 2
Canne épée	7	oui	10	–	–	–	1
Poing américain	5	non	7	–	–	–	1
Matraque	8	non	12	–	–	–	1
Masse de guerre	14	oui	16	–	–	–	2
Armes tranchantes							
Arme d'hast	12	oui	15	–	–	–	2
Cran d'arrêt/poignard	4	oui	9	–	–	–	1
Épée	10	oui	13	–	–	–	1
Hache	10	oui	14	–	–	–	1 ou 2
Hache de guerre	14	oui	16	–	–	–	2
Armes de trait / de jet							
Arc moderne	13	oui	13	100	200	–	2
Arc archaïque	8	oui	13	100	200	–	2
Arbalète	12	oui	15	50	100	–	1
Bombe lacrymogène	7	non	–	2	–	–	1
Couteau de lancer	5	oui	10	3	10	–	1
Javelot	10	oui	14	20	30	–	1
Grenade à fragmentation	18	oui	10	3	6	–	1
Armes automatiques							
Carabine	13	oui	11	200	400	6	2
Fusil à pompe	18	oui	15	30	50	6	2
Fusil de chasse	18	oui	13	30	50	2	2
Fusil de sniper	25	oui	15	500	2000	6	2
Fusil d'assaut	23	oui	15	200	300	35	2
Fusil mitrailleur	11	oui	14	50	100	30	2
Pistolet mitrailleur lourd	10	oui	14	30	50	35	2
Mitrailleuse	16	oui	15	100	200	100	2
Armes de poing							
Derringer	6	non	8	10	20	2	1
Pistolet mitrailleur léger	9	oui	12	30	50	30	1
Révoluer léger	8	oui	10	20	40	6	1
Révoluer lourd	12	oui	14	25	50	6	1
Pistolet léger	9	oui	10	20	40	7	1
Pistolet lourd	12	oui	14	20	40	7	1
Armes lourdes							
Bazooka	28	oui	16	30	50	1	2
Explosifs							
Explosifs	26	oui	–	–	–	–	2

INITIATIVE

Un **tour de jeu dure environ 6 secondes** pendant lesquelles chaque personnage a une occasion d'agir avant de passer la main au suivant dans l'ordre d'initiative. Il peut alors accomplir deux actions, à moins d'être Gravement Blessé (cf. *Le Codex de la Terre*). Une fois ses **deux actions** accomplies, le joueur doit attendre que l'ordre d'initiative revienne à lui lors du prochain tour de jeu pour que son personnage puisse agir de nouveau. L'ordre d'initiative est défini au début de la situation tactique. Pour cela, on classe les personnages par ordre décroissant d'Agilité.

- Le personnage dont l'Agilité est la plus élevée effectue le premier ses deux actions, puis il passe la main au deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué. Un nouveau tour commence alors.
- Si deux personnages ont la même valeur d'Agilité, celui d'entre eux qui a la caractéristique d'Intellect la plus élevée agit le premier. Si c'est encore une égalité, les personnages lancent un dé à chaque tour pour se départager.

ACTIONS POSSIBLES EN SITUATION TACTIQUE

- Manipuler des objets
- Avoir recours à un sort
- Utiliser une compétence
- Marcher
- Sprinter
- Ramper
- Sauter
- Se relever
- Se dérober

TABLE DES SOURCES DE DÉGÂTS

LE FEU	DÉGÂTS SÉRIEUX
Nature	
Feu naturel	3
Feu chimique	5
Phosphore blanc	8
Exposition	
Moins d'un membre	x1
Un membre	x2
Moitié du corps	x4
Corps entier	x6
LES CHUTES	
Hauteur (m)	
< 3 m	2
< 10 m	6
< 30 m	12
< 100 m	20
Au sol	
Liquide	x1
Souple ou fluide	x2
Dur	x3
Dangereux (pieux, éclats de verre...)	x4
ASPHYXIE	
/ 5 tours	5

Lapdance

NEPHILIM

KA dominant

NOM

Métamorphe

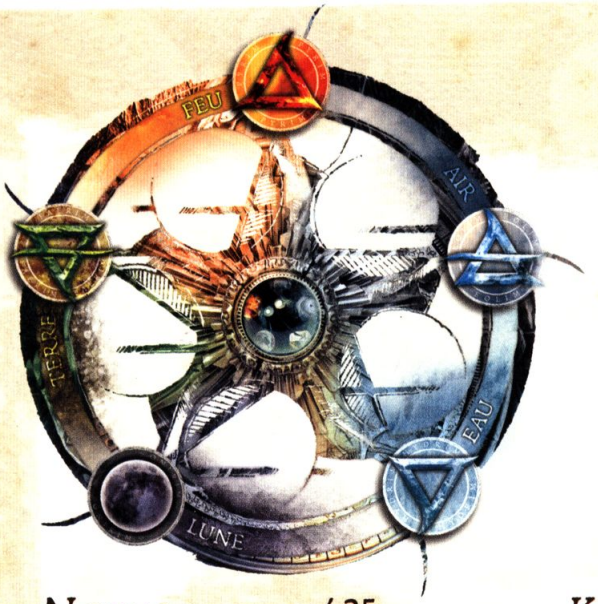
_____

_____

_____

_____

_____



Stase

_____ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂

_____ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂

_____ ♂ ♂ ♂

_____ ♂ ♂

_____ ♂

Khaïba / 25

Narcose / 25

Ka-Lune Noire / 25

Histoire invisible

	Les Guerres élémentaires	Les Compacts secrets	L'Hermétisme	Les Guerres secrètes	Les Nouveaux Mondes	La Révélation
	De 9000 à 5000 avant J.-C.	De 5000 à 1180 avant J.-C.	De -800 à 450 après J.-C.	De 450 à 1500	De 1500 à 1870	De 1870 aux années 2000
Événements-clefs						
Aptitudes						
Tradition						

Mémoire : _____

Atout : _____

Éphéméride

	21 mars-20 avril Bélier - Mars - Feu	21 avril-20 mai Taureau - Vénus - Terre	21 mai-26 juin Gémeaux - Mercure - Eau	22 juin-22 juillet Cancer - Lune - Lune	23 juillet-22août Lion - Soleil - Variable	23 août-22 sept. Vierge - Mercure - Eau	23 sept.-22 octobre Balance - Vénus - Terre	23 oct.-21 nov. Scorpion - Mars - Feu	22 nov.-20 déc. Sagittaire - Jupiter - Air	21 déc.-19 janvier Capricorne - Lune - Lune	20 janvier-18 fév. Verseau - Saturne - Orichalque	19 fév.-20 mars Poisson - Jupiter - Air
Lundi	Feu FR -1 Air FR -1 Lune FR + 1	Feu FR -1 Air FR -2 Lune FR + 1	Feu FR -2 Air FR -1 Lune FR + 1	Feu FR -2 Air FR -2 Lune FR + 2	Variable	Feu FR -2 Air FR -1 Lune FR +1	Feu FR -1 Air FR -2 Lune FR +1	Feu FR -1 Air FR -1 Lune FR + 1	Feu FR -1 Air FR -1 Lune FR + 1	Feu FR -2 Air FR -2 Lune FR +2	Feu FR -2 Air FR -2 Lune FR +1	Feu FR -1 Air FR -1 Lune FR +1
Mardi	Feu FR + 2 Lune FR -2 Eau FR -2	Feu FR + 1 Lune FR -1 Eau FR -2	Feu FR + 1 Lune FR -1 Eau FR -1	Feu FR + 1 Lune FR -1 Eau FR -1	Variable	Feu FR + 1 Lune FR -1 Eau FR -1	Feu FR + 1 Lune FR -1 Eau FR -2	Feu FR + 2 Lune FR -2 Eau FR -2	Feu FR + 1 Lune FR -2 Eau FR -1	Feu FR + 1 Lune FR -1 Eau FR -1	Feu FR + 1 Lune FR -2 Eau FR -2	Feu FR + 1 Lune FR -2 Eau FR -1
Mercredi	Feu FR -1 Terre FR -1 Eau FR + 1	Feu FR -1 Terre FR -1 Eau FR + 1	Feu FR -2 Terre FR -2 Eau FR + 2	Feu FR -2 Terre FR -1 Eau FR + 1	Variable	Feu FR -2 Terre FR -2 Eau FR + 2	Feu FR -1 Terre FR -1 Eau FR + 1	Feu FR -1 Terre FR -1 Eau FR + 1	Feu FR -1 Terre FR -2 Eau FR + 1	Feu FR -2 Terre FR -1 Eau FR + 1	Feu FR -2 Terre FR -2 Eau FR + 1	Feu FR -1 Terre FR -2 Eau FR + 1
Jeudi	Air FR + 1 Terre FR -1 Lune FR -2	Air FR + 1 Terre FR -1 Lune FR -1	Air FR + 1 Terre FR -2 Lune FR -1	Air FR + 1 Terre FR -1 Lune FR -1	Variable	Air FR + 1 Terre FR -2 Lune FR -1	Air FR + 1 Terre FR -1 Lune FR -1	Air FR + 1 Terre FR -1 Lune FR -2	Air FR + 2 Terre FR -2 Lune FR -2	Air FR + 1 Terre FR -1 Lune FR -1	Air FR + 1 Terre FR -2 Lune FR -2	Air FR + 2 Terre FR -2 Lune FR -2
Vendredi	Air FR -1 Terre FR + 1 Eau FR -2	Air FR -2 Terre FR + 2 Eau FR -2	Air FR -1 Eau FR -1 Terre FR + 1	Air FR -2 Terre FR + 1 Eau FR -1	Variable	Air FR -1 Terre FR + 1 Eau FR -1	Air FR -2 Terre FR + 2 Eau FR -2	Air FR -1 Terre FR + 1 Eau FR -2	Air FR -1 Terre FR + 1 Eau FR -1	Air FR -2 Terre FR + 1 Eau FR -1	Air FR -2 Terre FR + 1 Eau FR -2	Air FR -1 Terre FR + 1 Eau FR -1
Samedi	Feu , Terre & Air FR -1 Lune FR -2 Eau FR -2	Feu & Lune FR -1 Terre FR -1 Air & Eau FR -2	Feu & Terre FR -2 Air, Lune FR -1 Eau FR -1	Feu & Air FR -2 Terre & Lune FR -1 Eau FR -1	Variable	Feu & Terre FR -2 Air FR -1 Lune & Eau FR -1	Feu & Terre FR -1 Air & Eau FR -2 Lune FR -1	Feu & Air FR -1 Terre FR -1 Lune & Eau FR -2	Feu & Air FR -1 Terre & Lune FR -2 Eau FR -1	Feu & Air FR -2 Terre & Lune FR -1 Eau FR -1	Feu & Air FR -2 Terre & Lune FR -2 Eau FR -2	Feu & Air FR -1 Terre & Lune FR -2 Eau FR -1
Dimanche	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable	Variable

Les dimanches et les jours du mois du Lion, l'élément influençant l'éphéméride est déterminé en lançant un d10.
Les sorts de cet élément bénéficient d'un FR + 1 ou + 2 (les dimanches du mois du Lion).
Les sorts des Éléments opposés ont quant à eux un FR -1 ou -2.
1-2 : Eau / 3-4 : Feu / 5-6 : Terre / 7-8 : Air / 9-0 : Lune

SIMULACRE

Identité :

Agilité : / 25

Intellect : / 25

Présence : / 25

Puissance : / 25

Vigueur : / 25

TABLE DE PYTHAGORE

		VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CONSIDÉRÉE																								
ACTION	FR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	0	Échec automatique																								
Difficile	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Normale	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
Facile	3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75
	4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100
	5	Réussite automatique																								

Ka-Soleil : / 25 Proches : / 25 Richesse : / 25

Description :

Ligne de vie (00) 99 98 97 96 95 94 93 92 91 90 89 88 87 86 85 84 83 82 81 80 79 78 77 76 75

Compétences (aptitudes)

- Acrobatie
- Administration
- Architecture
- Argumentation
- Armes automatiques
- Armes contondantes
- Armes de poing
- Armes de trait/de jet
- Armes lourdes
- Armes tranchantes
- Artisanat & Savoir-faire
- Athlétisme
- Autorité
- Baratin
- Biologie/Médecine
- Botanique/Zoologie
- Combat à Mains nues
- Comédie
- Corruption
- Danse
- Déguisement
- Discrétion
- Dissimulation
- Dressage
- Droit
- Éloquence
- Empathie
- Endurance
- Équitation
- Escalade
- Esquive
- Explosifs
- Fouille
- Fusils
- Géographie
- Histoire
- Informatique
- Interrogatoire
- Intimidation
- Intrusion
- Jeux
- Linguistique
- Littérature
- Mathématiques
- Musique
- Natation
- Négoce
- Orientation
- Passe-passe
- Peinture
- Photographie
- Physique/Chimie
- Pilotage
- Pistage
- Poésie
- Poisons/drogues
- Politique
- Premiers soins
- Psychologie
- Sculpture/Poterie
- Séduction
- Stratégie
- Survie
- Usages
- Vigilance

Traditions

Apprenti (A) Compagnon (C) Maître (M)

- Arcane chimérique : Gitans
- Arcane chimérique : Gypsies
- Arcane chimérique : Mannush
- Arcane chimérique : Rôms
- Arcane chimérique : Tziganes
- Arcane Majeur : le Bateleur (I)
- Arcane Majeur : la Papesse (II)
- Arcane Majeur : l'Impératrice (III)
- Arcane Majeur : l'Empereur (IV)
- Arcane Majeur : le Pape (V)
- Arcane Majeur : l'Amoureux (VI)
- Arcane Majeur : le Chariot (VII)
- Arcane Majeur : la Justice (VIII)
- Arcane Majeur : l'Ermite (IX)
- Arcane Majeur : la Roue de Fortune (X)
- Arcane Majeur : la Force (XI)
- Arcane Majeur : le Pendu (XII)
- Arcane Majeur : la Renaissance (XIII)
- Arcane Majeur : la Tempérance (XIV)
- Arcane Majeur : le Diable (XV)
- Arcane Majeur : la Maison-Dieu (XVI)
- Arcane Majeur : l'Étoile (XVII)
- Arcane Majeur : la Lune (XVIII)
- Arcane Majeur : le Soleil (XIX)
- Arcane Majeur : le Jugement (XX)
- Arcane Majeur : le Monde (XXI)
- Arcane Majeur : le Mat
- Arcane mineur : Bâton (Templiers)
- Arcane mineur : Coupe (R+C)
- Arcane mineur : Denier (Synarques)
- Arcane mineur : Épée (Mystères)
- Ésotérisme :
- Plans subtils :
- Histoire invisible : Guerres élémentaires
- Histoire invisible : Compacts secrets
- Histoire invisible : Hermétisme
- Histoire invisible : Guerres secrètes
- Histoire invisible : Nouveaux Mondes
- Histoire invisible : Révélation

Possessions

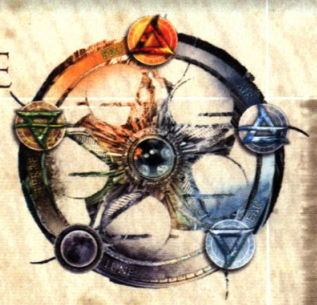
Armement

ARMES	Dégâts	Sérieux	Puissance minimum	Portée courte (m)	Portée Longue (m)	Munitions	Mains
Mains nues	3	Non	-	-	-	-	1

Protection

ARMURES	Puissance minimum	Protection	Vigueur minimum	Mains

Magie



Basse Magie (percevoir) KA+10

Haute Magie (manipuler) KA+5

Grand Secret (maîtriser)

Voie

Réciter une formule en énochéen est une condition nécessaire au lancement d'un sortilège. Chaque dimension supplémentaire qu'un Nephilim rajoute, comme des gestuelles traçant des symboles occultes ou des composants associés à l'élément, décale les paramètres du sortilège d'une colonne vers la droite.

Table des sortilèges

Cercle	Premier	Deuxième	Troisième		
Portée	Ka mètres	2xKa mètres	3xKa mètres	10xKa mètres	Ka kilomètres
Durée	Ka minutes	Ka heures	Ka jours	Ka mois	Ka années
Nombre de cibles	1	2	5	Ka personnes	Une communauté

Ma table analogique

Domaines	Concept	Phénomène	Objet	Occupation	Sentiment & Émotion	Qualité

Les domaines associés à la Magie sont les concepts symboliquement liés aux Éléments

Habitus

Codex Page

Kabbale

Les créatures du troisième Cercle sont libres de leurs mouvements et de leurs actions, peuvent se révéler aux yeux mortels et choisissent la façon dont elles répondent au Kabbaliste.

Kether

Binah

Clefs
Monde de prédilection :

Chokmah

Les créatures du deuxième Cercle peuvent s'éloigner jusqu'à 1 km du Kabbaliste, restent jusqu'à l'aube et ne sont perçues qu'en vision-Ka. Elles sont capables de s'adapter pour accomplir la mission qui leur a été confiée.

Geburah

Pentacles KA+5
Monde de prédilection :

Chesed

Tiphereth

Hod

Sceaux KA+10

Netzah

Mondes

.....

.....

.....

.....

.....

Yesod

Malkut

Les créatures du premier Cercle ne peuvent s'éloigner de plus de 20 m, sont présentes pendant 3 h et visibles par toutes les créatures surnaturelles (les humains ne discernent que leur ombre). Elles sont incapables de faire preuve de quelque initiative que ce soit.

Les domaines associés à la Kabbale sont les dix Sephiroth et les cinq Monde.

Invocations

Codex Page

Alchimie

Laboratoire

	Processus	Voie	Outils (Substance)		Glorieux Alliage
	Chrysopée	sèche	Forge (métal)	/ 25	Le Lion Vert
	Alkaest	humide	Cornue (vapeur)	/ 25	Hermès Trismégiste
	Cinabre	humide	Alambic (liqueur)	/ 25	Esméralda
	Escarboucle	brève	Athanor (poudre)	/ 25	Atalante Fugitive
	Androgyne	sèche	Creuset (ambre)	/ 25	Rebis

Les domaines associés à l'Alchimie sont les substances des différents Éléments.

Œuvre au Noir KA+10

substance substance substance substance substance

L'Alchimiste associe chaque substance à un Élément et ne peut donc maîtriser que le métal de Feu, la vapeur d'Air, l'ambre de Terre, la poudre de Lune et la liqueur d'Eau. La Voie sèche permet de créer le métal et l'ambre. La Voie humide étudie la vapeur et la liqueur. La Voie brève s'intéresse à la poudre.

Œuvre au Blanc KA+5

substance substance substance

L'Alchimiste peut créer des métaux de tous les Éléments grâce à la Chrysopée, des ambres grâce à l'Androgyne, des vapeurs grâce à l'Alkaest, des liqueurs grâce au Cinabre et des poudres grâce à l'Escarboucle.

Œuvre au Rouge

Perfection Sublimation Transmutation

Les recherches de l'Alchimiste se transforment en quête d'une Materia Prima, le produit ultime de l'un des cinq processus. Pour atteindre cette Materia Prima, il cesse de se concentrer sur les substances et doit apprendre à maîtriser les trois étapes définitives de la transformation de la matière : la Perfection, la Sublimation et la Transmutation.

Formules

Codex Pa

EOLIM
EOLIM
EOLIM
PYRIM
PYRIM
PYRIM
HYDRIM
HYDRIM
HYDRIM
FAERIM
FAERIM
FAERIM
MYSTIC

NEPHILIM

LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

Et in Arcadia Ego